

50. Dijital oyunlar içeriğinin kültürel miras bağlamında incelenmesi ve gölge oyunu değerlendirmesi

Erkan ÖZKARAKAŞ¹

Nadire Şule ATILGAN²

APA: Özkarakas, E. & Atılgan, N. Ş. (2023). Dijital oyunlar içeriğinin kültürel miras bağlamında incelenmesi ve gölge oyunu değerlendirmesi. *RumeliDE Dil ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi*, (34), 898-911. DOI: 10.29000/rumelide.1317112.

Öz

Kültürel miras, tarihin ve kimliğin önemli bir parçasıdır. Dijital oyunlar, kültürel mirasın korunması ve genç nesiller arasında kültürel miras bilincinin geliştirilmesi için yeni bir ortam olarak ortaya çıkmıştır. Bu makale, kültürel miras ve dijital oyunlar arasındaki ilişkiyi incelemektedir. Dijital oyunların kültürel mirası korumak ve genç nesiller arasında kültürel miras bilincini geliştirmek için nasıl kullanılabileceğini tartışılmaktadır. Ayrıca özgünlük ve doğrulukla ilgili sorunlar gibi, dijital oyunlarda kültürel mirasın korunmasıyla ilgili zorlukları da bu tartışmaların içinde yer almaktadır. Dijital oyunlarda kültürel mirasın korunmasıyla ilgili temel zorluklardan biri özgünlük konusudur. Dijital oyunlar, oyuncular için daha çekici hâle getirmek için genellikle tarihî olayları ve kültürel uygulamaları basitleştirir veya çarpıtır. Bu, kültürel mirasın korunmasına yönelik bir araç olarak dijital oyunların eğitimsel değerini engelleyebilecek özgünlük ve doğruluk kaybına yol açabilir. Bu zorluklara rağmen dijital oyunlar, kültürel mirasın korunması ve genç nesiller arasında kültürel miras bilincinin geliştirilmesi için etkili bir araç olma potansiyeline sahiptir. Dijital oyunların kültürel mirası hem otantik hem de erişilebilir bir şekilde korumak amacıyla nasıl kullanılabileceğini keşfetmek için daha fazla araştırmaya ihtiyaç vardır. Bu araştırmada örnek inceleme yöntemi kullanılarak kültürel miras öğelerine sahip oyunlara değinilmiş, örnek bir oyun üzerinden soyut kültürel miras öğesi kullanımı araştırılmış ve gölge oyunu temasının kültürel miras aktarımı için nasıl bir sonuç oluşturacağı incelenmiştir.

Anahtar kelimeler: Kültürel Miras, dijital oyun, tasarım, gölge oyunu

Examination of digital games content in the context of intangible and tangible cultural heritage

Abstract

Cultural heritage is an important part of our history and identity. Digital games have emerged as a new medium for the preservation of cultural heritage and the development of cultural heritage awareness among the younger generations. This article examines the relationship between cultural heritage and digital games. It discusses how digital games can be used to preserve cultural heritage and improve cultural heritage awareness among younger generations. It also examines challenges related to the preservation of cultural heritage in digital games, such as problems with authenticity

1 Arş. Gör., Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Bölümü (Ankara, Türkiye), erkanozkarakas@hacettepe.edu.tr, ORCID ID: 0000-0002-0650-2904 [Araştırma makalesi, Makale kayıt tarihi: 10.05.2023-kabul tarihi: 20.06.2023; DOI: 10.29000/rumelide.1317112]

2 Prof. Dr., Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Bölümü (Ankara, Türkiye), natilgan@hacettepe.edu.tr, ORCID ID: 0000-0002-7375-7480

and accuracy. One of the main challenges associated with the preservation of cultural heritage in digital games is the issue of authenticity. Digital games often simplify or distort historical events and cultural practices to make them more appealing to players. This can lead to a loss of originality and accuracy, which can undermine the educational value of digital games as a tool for the preservation of cultural heritage. Despite these challenges, digital games have the potential to be an effective tool for the preservation of cultural heritage and the development of cultural heritage awareness among the younger generations. More research is needed to explore how digital games can be used to preserve cultural heritage in a way that is both authentic and accessible.

Keywords: Cultural heritage, digital game, design, shadow play

1. Kültürel miras

Kültürel mirastan bahsetmeden önce bu kelime grubundaki kültür kelimesinin kökenini bilmek gerekmektedir. TDK'ye (Türk Dil Kurumu) göre “Kültür, tarihsel, toplumsal gelişme süreci içinde yaratılan bütün maddi ve manevi deęerler ile bunları yaratmada, sonraki nesillere iletmede kullanılan, insanın doğal ve toplumsal çevresine egemenliğinin ölçüsünü gösteren araçların bütünüdür.” (Türk Dil Kurumu, 2005: 1282). Tarihsel süreçte üretilen, kuşaktan kuşağa aktarılan tüm maddi ve manevi özellikler olan kültür (Özgen, 2013: 1), toplumların varlıklarını sürdürdüklerinin bir işareti olarak ele alınmaktadır. Ayrıca sözlüklerde miras kavramının bilimsel tanımına bakmakta fayda vardır. Doęaner' in (2003: 1) tanımına göre miras “tarih, sanat, etnoloji, sosyoloji, antropolojiye dil alanlarında sahip olunan üstün deęerli mekân, varlık ve olaylar bütünüdür”. Bir başka ifadeyle miras, “bir kültüre ait olan” şeklinde tanımlanan bir olgudur (Kurtar & Somuncu, 2013: 36).

Kültür ve miras kavramlarının tanımlarını bütünleřtirdiğimizde Gümüşçü'nün “İnsanın yaşadığı tüm zamanlar boyunca oluşturduğu, biriktirdiği; geliştirerek, yeni sentezlerle zenginleřtirdiği ve sürekliliğini sağlayarak kendinden sonraki nesillere aktardığı tüm bilgi, inanç ve davranışlar bütünü ile bu bütünün parçası olan nesnelere.” tanımı kültürel mirası tam olarak anlatmaktadır (Gümüşçü, 2018: 18).

Genel, toparlayıcı ve öz bir tanım oluşturmak gerekirse kültürel miras, insanlık tarihi boyunca ortaya çıkan ve toplumların gelişimine katkıda bulunan deęerler, inançlar, kültürler, tarihler ve eserlerin birikimidir. Bu miras, insanların ortak geçmişini oluşturur ve toplumların kimliğini, bağlılığını sağlar. Kültürel miras, bir topluluğun birlik duygularını kuvvetlendiren ve ortak geçmişlerini anlatan güçlü bir unsurdur. İnsanların tarih boyunca biriktirdikleri deneyimlerin devamlılığını sağlayarak geleceğin doğru kurulmasını garanti eder ve aynı zamanda yeni nesillere öğrenme ve gelişme fırsatları sunar. Bu nedenle, kültürel mirasın korunması ve yaşatılması sadece sahip olduğu deęerler nedeniyle deęil, insanlara geçmişlerine dair güzel duygular yaşatması ve yaratıcılığı, keşfetme güdüsünü beslemesi nedeniyle de önemlidir. Kültürel miras, dünya ve hayata bakış açımıza tarihî derinlik katar ve geçmişten öğrenecek çok şeyimiz olduğunu gösterir.

Tarih boyunca insanlar, kendi kültürlerini ve deęerlerini koruma ve aktarım amacıyla çeşitli yöntemler geliřtirmişlerdir. Bu yöntemler arasında dil, müzik, tiyatro, sanat, mimari gibi sanatsal faaliyetlerin yanı sıra tarihî eserlerin korunması ve tanıtılması da bulunmaktadır. Bu faaliyetler sayesinde, insanlık tarihi boyunca ortaya çıkmış çok sayıda kültürel miras eseri günümüze ulaşmıştır. Kültürel mirasın aktarımı, bu mirasın gelecek nesillere ulaştırılmasını ve gelecek nesillerin bu mirası anlayabilmesini sağlar.

Kültürel mirasın aktarımı için çeşitli yöntemler kullanılır. Örneğin, kültürel miras eserleri müze ve kültür merkezlerinde sergilenir ve bu eserler hakkında bilgilendirici materyaller hazırlanır. Ayrıca eğitim kurumlarında kültürel miras konuları ders olarak verilir ve bu sayede gelecek nesiller bu mirası anlayabilir. Diğer bir yöntem ise kültürel mirasın içeriğini taşıyan sanatsal faaliyetlerdir. Bu faaliyetler sayesinde, kültürel miras gelecek nesillere aktarılabilir ve bu mirasın önemi anlaşılabilir.

Kültürel miras'ın korunması ve aktarımı ile ilgili en işlevli kuruluş UNESCO'dur. UNESCO, evrensel değere önem gösteren, doğal ve kültürel miras öğelerinin korunmasını desteklemeyi amaçlamakta olan bir kuruluştur. UNESCO'nun 17. Genel Konferansı sırasında 16 Kasım 1972 tarihinde kabul edilen Dünya Doğal ve Kültürel Mirasın Korunması Sözleşmesi, yapmış olduğu ve korumayı hedeflediği kültürel miras tanımı ile somut olmayan kültürel mirasın da korunması gerektiği fikrini bir karşı görüş olarak ortaya çıkarmış, bu sayede folklorun korunması kabul gören bir düşünce olarak UNESCO belgelerinde 1973 yılından itibaren tartışılmaya başlanmıştır (Oğuz, 2009). UNESCO Dünya Miras Listesi, Dünya Miras Komitesi'nin üstün evrensel değere sahip olduğunu onayladığı kültürel, doğal ve karma miras alanlarını içermektedir. 2020 yılı itibariyle güncel miras alanı sayısı 1121'dir(unesco.org.tr, 2). UNESCO Türkiye Millî Komisyonu, kültürel mirasın korunması ve yaşatılması için çalışmalar yapmaktadır. Bu kapsamda somut olmayan kültürel mirasın aktarılmasında taşıyıcı işlevi gören dille birlikte sözlü gelenekler ve anlatımlar, gösteri sanatları, toplumsal uygulamalar, ritüeller ve şöenler, doğa ve evrenle ilgili bilgi ve uygulamalar gibi unsurların korunması hedeflenmektedir(unesco.org.tr, 3).

2. Kültürel miras ve oyunlar

Video oyunları, insanların zaman geçirdiği ve eğlendiği bir mecra olarak bilinir. Ancak bu oyunlar aynı zamanda kültürel miras kavramını da içerir. Video oyunları, bazı kültürel değerleri içerir, bu sayede insanlar, kültürel mirası keşfedebilir ve anlayabilir. Video oyunlarında kültürel mirasın kullanımı, son yıllarda giderek daha popüler hâle gelen, büyüyen bir eğilimdir. Kültürel miras, belirli bir grup veya toplumun kültürel ve doğal mirasını ifade eder ve tarihi binalar, sanat, müzik, dil, gelenek ve görenekler gibi çok çeşitli unsurları içerebilir. Video oyunlarında kültürel mirasın örnekleri çeşitli şekillerde görülebilir. Örneğin bir oyun tarihi bir döneme dayanabilir ve o döneme ait kültürel miras öğelerini içerebilir. Başka bir oyunda, kültürel mirasın bir parçası olan tarihi bir eser veya yapı yer alabilir. Böylece video oyunları, kültürel mirasın keşfedilmesini, anlaşılmasını ve incelenmesini kolaylaştırabilir ve bu bilgiyi gelecek nesillere aktarabilir. Bu şekilde video oyunları, bu temaları ele alarak kültürel mirasın önemi ve korunması konusunda farkındalık yaratabilir. Video oyunlarında, kültürel miras genellikle bir özgünlük ve araştırma duygusu yaratmanın bir yolu olarak kullanılır ve aynı zamanda oyuncuları farklı kültürler ve tarihler hakkında eğitmenin bir yolu olabilir.

Video oyunlarında kültürel mirasın kullanılmasının bir başka yolu da geleneksel müzik, sanat ve diğer kültürel unsurların birleştirilmesidir. Örneğin, Eski veya Orta çağlarda geçen birçok oyun, geleneksel müzik ve enstrümanların yanı sıra bu dönemlere ait sanat ve mimari tasvirlerini içerecektir. Video oyunlarında kültürel mirasın kullanıldığı ana yollardan biri, tarihî yerlerin ve olayların tasviridir. Pek çok oyun belirli tarihsel dönemlerde kurulur ve genellikle o dönemin mimarisinin, kıyafetlerinin ve diğer kültürel öğelerinin doğru temsillerini içerir.

Oyun geliştiricileri, bu unsurların tasvirinin doğru ve özgün olmasını sağlamak için kültürel miras uzmanlarıyla bile çalışır. Örneğin tarih temalı oyunlar üreten Ubisoft firması yaklaşık on üç yıldır Kanadalı tarihçi Maxime Durand ile çalışmaktadır(linkedin.com, 2023). Durand farklı tarihî

dönemlerde geen oyun serisinin her biri iin kendi oluřturduęu tarih ekibi ile birlikte derin arařtırmalar yapmakta ve tarihî yerler ve figürler üzerinden oyun dünyasının yaratımına yardımcı olmaktadır. Oyunun yönetmeni Jonathan Dumont halka açık bir soru-cevap etkinliğinde Antik Yunan temalı Assassin's Creed: Odyssey adlı oyunu üzerine soru üzerine "Geliřtiriciler, antik Yunanistan'ın otantik bir temsilini yaratmak iin büyük aba sarf ettiler. Birkaç tarihçi ve arkeoloęa danıřıldı ve geliřtiriciler, yeniden oluřturdukları manzara ve konumlarla ilgili ilk elden deneyim kazanmak iin Yunanistan'ı ziyaret etti." demiřtir. (Dumont, 2018). Video oyunlarında kùltürel mirasın pek ok örneęi vardır ve oyun geliřtiricileri oyuncular iin sürükleyici ve özgün deneyimler yaratmaya alıřtıķça bu mirasın kullanımı giderek daha popüler hale gelmektedir. Video oyunlarındaki kùltürel mirasın en dikkate deęer örneklerinden bazıları řunlardır:

1. Assassin's Creed Odyssey: Bu oyun antik Yunan'da geen ve Panthenon ve Zeus Tapınaęı gibi bir dizi tanınmış tarihi simge yapı ve kùltürel eser ierir. Oyun ayrıca geleneksel Yunan müzięi, sanatı ve mimarisini ierir ve oyunculara Antik Yunan'ın günlük yařamı, kùltürü ve tarihine bir bakış saęlar.
2. The Legend of Zelda: Breath of the Wild: Bu oyun Hyrule'nin kurgusal krallığında geiyor ve antik Yunan, Ortaaę Avrupası ve Japonya gibi gerek dünya kùltürlerine ve medeniyetlerine bir dizi referans ieriyor. Oyun ayrıca bir dizi gerek dünya bitki ve hayvanının yanı sıra geleneksel müzik ve enstrümanları da iermektedir.
3. Horizon Zero Dawn: Bu oyun, insanlığın ilkel bir duruma geriledięi kıyamet sonrası bir dünyada geiyor. Oyun, Mayalar ve Mısırlılar gibi eski kùltürlere bir dizi referans ierir ve ayrıca bu kùltürlerden geleneksel müzik, sanat ve mimariyi de bünyesinde barındırır.
4. Red Dead Redemption 2: Bu oyun Amerikan Eski Batı'sında geiyor ve geleneksel müzik, kıyafet ve silahlar gibi bir dizi tarihsel referans ve kùltürel öge ieriyor. Oyun ayrıca, gerek dünya şehri New Orleans'a dayanan, Saint Denis şehri gibi bir dizi gerek dünya konumu iermektedir.

Yukarıdaki örneklerden The Legend of Zelda: Breath of the Wild, oyun endüstrisinde kùltürel mirasın benzersiz bir řekilde kullanıldıęı örneklerden biridir. Oyun, zengin ve eřitli kùltürel öğeleriyle, oyunculara büyüleyici bir deneyim sunar. Nintendo'nun yaratıcı ekibi, oyunun dünyasını oluřtururken birçok farklı kùltürel kaynaęa bařvurmuřtur. Oyunun başlıca kùltürel miras öğelerinden biri Japon mitolojisinden ilham alınmasıdır. Örneęin, oyunda yer alan Őintoizm etkisi, tapınaklar, rüzgar tanrısı Hylia ve hayaletler gibi unsurlarla göze arpar. Ayrıca, ninja benzeri karakterler olan Yiga klanı da Japon kùltüründen izler tařır. Bu unsurlar, Japon kùltürel mirasına saygı göstermek ve oyunculara tanıdık bir atmosfer sunmak amacıyla kullanılmıştır. Oyunda ayrıca Avrupa mitolojisinden esinlenen unsurlar da bulunur. Hikayenin merkezinde yer alan Triforce, klasik Arthur efsanelerindeki Kutsal Kâse'ye benzerlik gösterir. Oyundaki büyülü yaratıklar, masallardan ve efsanelerden tanıdık gelebilir ve Avrupa mitolojisine göndermeler ierebilir. Dięer bir kùltürel miras öęesi, oyundaki antik kalıntılar ve tapınaklardır. Bu yapılar, antik Mısır veya Maya uygarlıklarına benzerlik gösterir. İlerinde yer alan bulmacalar ve mimari unsurlar, gerek dünya kùltürlerinden esinlenen detaylar tařır. Oyunda yer alan geleneksel giysiler ve kostümler de kùltürel miras öęeleri arasındadır. Örneęin, oyuncuların giyebileceęi kimonolar veya Orta Doęu tarzı kaftanlar gibi eřitli giyim seenekleri vardır. Bu kıyafetler, farklı kùltürlerin giyim tarzlarından esinlenilerek tasarlanmıştır. Ayrıca, oyunun evresel tasarımı da kùltürel mirasın bir yansımasıdır. Eřsiz manzaralar, mimari detaylar ve doęal ortamlar, gerek dünya kùltürlerinden ilham alınarak oluřturulmuřtur. Örneęin, Őeytan Kulesi'nin tasarımı, Ortaaę Avrupa kulelerine benzeyen bir atmosfer yaratırken, Korok ormanları ve etkileyici řelaleler gibi bölgeler doęal dünyadan izler tařır.

3. Somut kültürel mirasın dijital oyunlar içinde kullanımı

Somut kültürel miras sıklıkla dijital oyunlar içinde kullanılmaktadır. Kullanıcılar tanıdığı aşına olduğu ve kendi medeniyeti bünyesinde bulunan öğeleri eğlence amaçlı dahi olsa dijital oyunlarda gördüğü zaman buna yüksek bir empati göstermekte ve bu kullanıcıyı oyun içinde tutabilme ve beğeni seviyesini artırmaktadır. Bu sebeple firmalar sıklıkla gerçek tarihsel öğeler ve kişileri veya bu öğelere göndermede bulunan kavramları oyunlarının içine yerleştirmektedir. Bu kullanımı en çok "Assassin's Creed" oyun serisinin içinde görebilmekteyiz. Assassin's Creed oyun serisi, Ubisoft tarafından geliştirilen ve çeşitli oyun şirketleri tarafından yayınlanan bir aksiyon-macera video oyunu serisidir. Oyunlar, gerçek dünya olaylarının kurgusal bir tarihinde geçiyor ve barış için özgür iradeyle savaşıyor suikastçılar ile kontrol yoluyla barışa inanan Tapınakçılar arasındaki asırlık mücadeleyi takip ediyor. Oyun, Üçüncü Haçlı Seferi, Antik Yunan, Rönesans, Amerikan Devrimi, Korsanların Altın Çağı ve Viktorya dönemi gibi çeşitli tarihsel dönemlerde geçiyor. Oyuncu, çeşitli şehirlerde ve arazilerde gezinirken, görevleri ve hedefleri tamamlamak için becerilerini ve yeteneklerini kullanarak bir maceracı rolünü üstleniyor. Bu yerler, antik şehirler ve harabelerden Ortaçağ kaleleri ve katedrallerine kadar uzanır ve genellikle çok detaylı bir şekilde tasvir edilirler, geçmişe bir bakış sağlar ve oyuncuların bu yerlerin tarihini ve kültürünü keşfetmelerine olanak tanır. Oyun ayrıca, karakter özelleştirme ve beceri geliştirme gibi bir dizi RPG (rol yapma oyunu) öğesinin yanı sıra oyun boyunca ortaya çıkan karmaşık bir hikâye içerir. Oyuncu, çeşitli karakterler ve organizasyonlarla etkileşime girebilir ve oyunun sonucunu etkileyen seçimler yapabilir.

Assassin's Creed oyununun en önemli özelliklerinden biri, oyuncunun çok çeşitli yerleri keşfetmesine ve sırayla seçtikleri görevleri tamamlamasına olanak tanıyan açık dünya ortamıdır. Bu seçim özgürlüğü, benzersiz bir oyun deneyimi sağlar ve oyuncunun her duruma kendi yöntemiyle yaklaşmasına olanak tanır. Sonuç olarak oyun, oyunun hikâyesinin ve ortamının önemli bir parçası olan bir dizi kültürel miras örneğini içermektedir.

Oyundaki kültürel mirasın en dikkat çekici örneklerinden biri, oyuncunun ziyaret ettiği şehirlerin ve binaların mimari tasarımıdır. Her mekân, bulunduğu dönemin mimari tarzlarını ve tekniklerini yansıtacak şekilde özenle tasarlanmıştır. Örneğin, Rönesans İtalyası'nın şehirleri, gösterişli cepheleri, girift detayları ve büyüleyici manzaraları olan Rönesans tarzı binalarla doludur. Amerikan Devrimi'nin şehirleri ise zamanın yeni fikir ve değerlerini yansıtan daha sade ve faydacı binalara sahiptir.

Serinin Antik Yunan MÖ 431-422 dönemini konu alan Odyssey adlı oyunu çarpıcı mekanlar ve bu mekanların reproduksiyonlarını içermektedir. Odyssey "Destansı Yolculuk", çoğunlukla oyuncunun seyahat süresini kısaltmak için sıkıştırılmış, yarı doğru bir Yunanistan haritasında geçmekte; bu harita, Kefalonya (başlangıç bölgesi) ve İyon Denizi'ndeki İthaka, Yunanistan anakarası, Girit ve Ege'deki bazı adaları içermektedir. Bu ortamda, oyuncu, zamanın antik Yunan şehir devletlerinin çoğunu ve aynı zamanda "Delfi Kahini" gibi en çok içeriğe sahip yerlerinden bazılarını ziyaret etme fırsatına sahip olur. Assassin's Creed: Origins'te olduğu gibi, Assassin's Creed: Odyssey için de bir Keşif Turu modu duyurulmuştur. Bu keşif turunda dönemin mekânları ve yaşantısı ile ilgili ayrıntılı bir oyun içi kültürel sanal tur yapılmaktadır.

Delfi şehrindeki Apollon Tapınağı'na giren oyuncular, sitenin gerçekçi bir dijital rekonstrüksiyonunda Antik Çağ'ın tüm anıtları, hazineleri ve stoaları ile renklendirilmiş olarak karşılaşılır (Şekil 1). Oyun, Antik Yunan'ın beyaz mermer ve harabelerle dolu klişe temsilinden uzaklaşarak Antik Çağ'ın renkli gerçekliğini yansıtmaktadır (Şekil 2 ve 3). Rekonstrüksiyonlardaki heykeller, antik çağdaki gibi kutsal

alanı ziyaret edenleri etkileyen bir görsel deneyim sunmakta ve oyuncuların kutsal alanın her bir unsurunu keřfetmeye teřvik etmektedir.



Őekil 1: Saęda Delphi'deki Atina Hazinesi ve Tapınaęa giden cadde (Steven Zucker'ın fotoğrafı) ve solda aynı Assassin's Creed: Odyssey'deki konum (oyun ii ekran görüntüsü).

Örneğın Delfi'deki Apollon Tapınaęı'na giren oyuncu, antik çağda orada olması gereken tüm anıtlar, hazineler ve stoalarla, sitenin güzel bir dijital rekonstrüksiyonunda hepsiyle renklendirilmiř olarak karřılařır (Őekil 3). Oyun, antik Yunan'ın beyaz mermer ve harabelerle dolu kliře temsilinden (Lowe 2012) uzaklařıyor ve antik çağın renkli gereklięini gösteriyor (Őekil 4 ve 5). Bu rekonstrüksiyonlardaki bir dięer etkileyici unsur da heykellerin mekânla iliřkili olarak kullanılmasındır. Antik çağda olduęu gibi, kutsal alan hayranlık uyandıran bir görsel deneyim yaratan ve oyuncuyu kutsal alanın her bir unsurunu keřfetmeye teřvik eden heykellerle doludur.



Şekil 2: Sağda Delphi'deki Atina Hazinesinin önu (erikht12 adlı kullanıcının fotoğrafı) ve Solda Assassin's Creed : Odyssey'deki aynı yer (oyun içi ekran görüntüsü).



Şekil 3: Delphi'deki altıncı Apollon Tapınağı'nın kalıntıları (MÖ 320; Oleg Kr'nin fotoğrafı) ve Assassin's Creed: Odyssey'de klasik tapınağı gösteren aynı yer (MÖ 525-373; oyun içi ekran görüntüsü).

Assassin's Creed serisinin genel olarak ve özellikle Origins(eski Mısır) ve Odyssey (antik Yunan) oyunlarında sunduğu geçmişin "bu olay olduğunda oradaydım" deneyimi, oyunların en güçlü yanlarından biridir. Çoğu durumda, tarihsel yanlışlıklara rağmen, oyun görsel ve sanal özgünlük sağlar. Bunun başka bir örneği Atina şehridir. Sıkıştırılmış boyutuna ve mahallelerin düzeniyle alınan sanatsal özgür bağlara rağmen oyuncular, özellikle Akropolis ve Agora'nın zengin ve ayrıntılı yeniden inşa edilmiş alanı vesilesiyle, gerçek şehri keşfediyormuş hissiyatı yaşarlar.Bu eserlere ek olarak Assassin's Creed serisi ayrıca eski haritalar, el yazmaları ve çeşitli kültür ve medeniyetlerden eserler gibi

çeşitli başka tarihi nesnelere ve belgeler de içerir. Bu nesnelere değerli bilgiler sağlar ve oyuncunun geçmişin sırlarını ortaya çıkarmasına yardımcı olur. Serinin ele aldığı tarihi dönemlerde bulunan ve kültürel mirasları tanıtılan şehirler aşağıdadır(wikipedia.org). Bunlar, insanlık tarihinin en büyüleyici ve etkili dönemlerinden bazılarıdır ve oyunlar, onları çarpıcı ayrıntılar ve doğrulukla yeniden yaratma konusunda iyi bir iş çıkarır(ign.com).

- Assassin's Creed'de (2007) Kudüs, Şam ve Akka, (MS 1191): Üçüncü Haçlı Seferi sırasında Kutsal Topraklar
- Assassin's Creed II'de (2009) Floransa, Venedik, Forlì, San Gimignano ve Monteriggioni, (MS 1476–MS 1499): Medici ailesinin zirvede olduğu dönemde Rönesans İtalyası
- Assassin's Creed: Brotherhood'da (2010) Roma ve Viyana, (MS 1499–MS 1507): Borgia papalığı döneminde Rönesans İtalya ve Roma
- Assassin's Creed: Revelations'ta (2011) Konstantinopolis ve Kapadokya, (MS 1511): Osmanlı İmparatorluğu döneminde İstanbul
- Assassin's Creed IV: Black Flag'te (2013) Havana, Kingston ve Nassau, (MS 1715–MS 1722): Korsanlığın Altın Çağında Karayipler
- Assassin's Creed: Unity'de (2014) Paris ve Versailles, (MS 1789–MS 1794): Fransız Devrimi sırasında Paris
- Assassin's Creed: Syndicate 'de Londra: (2015), (MS 1868): Sanayi Devrimi sırasında Londra
- Assassin's Creed: Odyssey'de (2018) Atina, Sparta, Korint ve Delphi, (MÖ 431–MÖ 422): Peloponnesos Savaşı sırasında Antik Yunanistan
- Assassin's Creed: Valhalla'da (2020) York, Londra, Winchester ve Jorvik, (MS 872–MS 878): Viking Çağı'nda Ortaçağ İngiltere ve Norveç

Tüm bu içeriğe baktığımızda Assassin's Creed oyun serisi, oyunculara farklı tarihsel dönemleri ve medeniyetleri gerçekçi ve sürükleyici bir şekilde keşfetme ve onlarla etkileşim kurma şansı sunduğu için kültürel miras alanında dikkate değer bir başarıdır. Oyunlar, kapsamlı araştırmalara ve uzmanlarla yapılan istişarelere dayalıdır ve tarihi ortamları çarpıcı ayrıntı ve doğrulukla yeniden yaratırlar. Oyunlar ayrıca her dönemin kültürel bağlamını zenginleştiren mitoloji, folklor ve sanat unsurlarının yanı sıra önemli tarihsel figürler ve olayları da içeriyor. Oyunlar sadece eğlendirmekle kalmaz, aynı zamanda oyuncuları ziyaret ettikleri yerlerin tarihi ve kültürü hakkında daha fazla bilgi edinmeleri için eğitir ve ilham verir. Oyunlar aynı zamanda insan mirasının çeşitliliği ve karmaşıklığının yanı sıra onu şekillendiren zorluklar ve çatışmalar konusunda farkındalık ve takdir uyandırır. Oyunlar, oyuncuları kendi inançlarını ve değerlerini sorgulamaya zorlayan farklı bakış açıları ve ahlaki ikilemler sundukları için eleştirel düşünmeyi ve etik yansımaya da teşvik eder. Oyunlardan hareketle örneklendirmek gerekirse;

- "The Walking Dead" serisi: Bu popüler epizodik oyun serisi, zombi kıyameti ortamında hayatta kalan insanları konu alır. Oyuncular, karşılıklarına çıkan zorlu durumlarda etik seçimler yapmak zorundadırlar. Örneğin, bir karakteri kurtarmak veya kendi grubunun hayatta kalma şansını artırmak arasında bir tercih yapmak gibi.
- "Mass Effect" serisi: Bilim kurgu temalı bu oyun serisi, oyunculara evreni keşfetme ve ilişkiler kurma fırsatı sunar. Oyuncular, karakterlerle etkileşime girerken, özgür iradeleriyle kritik kararlar alır ve bu kararlar evrenin kaderini etkileyebilir. Bu kararlar, dostluklar, ihanetler, hayat kurtarmalar veya yok etmeler gibi çeşitli etik zorlukları içerebilir.
- "Life is Strange" serisi: Bu epizodik macera oyunu, zaman manipülasyonu gücüne sahip bir genç kızın hikayesini anlatır. Oyuncular, karakterin gücünü kullanarak hayatları ve ilişkileri etkileyecek kritik kararlar alır. Örneğin, birinin hayatını kurtarmak veya bir kötülüğü ortaya çıkarmak arasında bir seçim yapmak gibi.

- "Detroit: Become Human": Bu interaktif drama oyunu, yapay zekaya sahip androidlerin insanlıkla olan ilişkilerini konu alır. Oyuncular, farklı karakterlerin hikayelerini yönlendirir ve onların etik değerleriyle çatışan kritik kararlar alır. Örneğin, özgürlük için isyan etmek veya barışçıl bir çözüm bulmak arasında tercih yapmak gibi.

Assassin's Creed oyun serisi, video oyunlarının kültürel mirasın korunması ve yayılması için bir araç olarak nasıl kullanılabileceğinin değerli bir örneğidir. Oyunlar, insanlık tarihinin güzelliğini ve zenginliğini sergilerken aynı zamanda kırılabilirliğini ve savunmasızlığını da vurguluyor. Oyunlar aynı zamanda oyuncuları kendilerinin ve başkalarının kültürel mirasına saygı duymaya ve korumaya ve ayrıca gelişimine ve yeniliğine katkıda bulunmaya teşvik eder. Bu dijital ürünler oyuncuların geçmişleri, bugünleri ve gelecekleri ile birleştiren anlamlı ve akılda kalıcı deneyimler yaratmak için video oyunlarının gücünün bir kanıtıdır.

Assassin's Creed oyun serisinin kültürel mirasa katkılarından bazıları şunlardır:

- Oyuncuları tarihi kültürlerin mimarisi, sanatı, müziği, edebiyatı, dini, politikası, ekonomisi, sosyal yapısı, gelenekleri, değerleri, inançları vb. gibi farklı yönleriyle tanıştırmır. Oyuncuların bilgi ve merakını artırmasına katkı sağlar.
- Oyuncuların savaşlara, suikastlara, komplolara, devrimlere, keşiflere vb. katılma gibi tarihi olayları farklı açılardan deneyimlemelerine olanak tanır.
- Leonardo da Vinci, Kleopatra, Jül Sezar, George Washington, Napolyon Bonapart, Kraliçe Victoria, vb. gibi kişiliğe ve derinliğe sahip tarihi figürleri tasvir eder. Oyunlar aynı zamanda onların diğer tarihi figürler ve kahramanlarla ilişkilerini ve etkileşimlerini gösterir.
- Minotaur, Medusa, Kral Arthur, Robin Hood, Karndeşen Jack gibi tarihsel mitleri ve efsaneleri anlatılarına dahil eder. Oyunlar ayrıca bu mitlerin ve efsanelerin tarihsel kültürler ve onların dünya görüşlerini aktarır.
- Kurgu ve tarihi yaratıcı ve ilgi çekici bir şekilde harmanlayan orijinal hikayeler ve karakterler yaratır. Oyunlar ayrıca hem tarihi kültürler hem de çağdaş topluma ilgili temaları ve sorunları araştırır.

Assassin's Creed oyun serisi, tanınmayı ve takdir edilmeyi hak eden, kültürel miras alanında dikkate değer bir başarıdır. Oyunlar sadece eğlenceli değil, aynı zamanda eğitici ve ilham vericidir. Eğlenirken tarih hakkında bilgi edinmenin etkileyici bir yoludur.

4. Somut olmayan kültürel miras ve Gölge Oyunu

Gölge oyunu, deriden kesilmiş tasvirlerin ışık kaynağı ile aydınlatılmış bir perdenin ardında tasvirlerin oynatılması sanatıdır. Bir aydınlatma aracı ile yarı saydam olan perde kullanılarak, bu perdenin gerisinde iki boyutlu olan tasvirlerin oynatılmasına gölge oyunu denmektedir (And, 1977: 13). Asya'da kökeni araştırıldığında, gölge oyunu hakkında üç farklı görüş vardır. Birincisi, gölge oyununun Cava'dan çıktığıdır. İkinci görüş ise, Hindistan'dan köken aldığıdır. Üçüncü görüş ise gölge oyununun Çin'den çıktığı yönündedir ancak bu görüş diğerlerine göre daha az desteklenmektedir. Hazeu'ya göre gölge oyununun teknik terimlerin birçoğu eski Cava dilinde olduğundan dolayı Cava'dan çıktığı görüşünü savunmaktadır. İ.Ö. 1000'de bilinen Wayang kulit de yine yerli bir Cava sanatıdır (And, 1977: 15).

Reich, gölge oyunu ve kuklanın Batı'dan Doğu'ya gittiği görüşünde olsa da tüm örnekler kukla ile ilgili olduğu için gölge oyunu için geçerli bir düşünce olmamıştır (And, 1969: 110). Metin And'a göre gölge oyununun Asya'dan Batı'ya yayıldığı düşüncesi daha kuvvetlidir (And, 1969: 110).

Türkiye topraklarında bilinen ve uygulanan gölge oyunu kavramı için ilk olarak Türk gölge oyunu olan karagöz'ün oyun tanımı ile bütünleşik olan yanından bahsetmek gerekir. Johan Huizinga, *Homo Ludens* adlı inceleme kitabında oyunun kültürden daha önce mevcut olduğunu (Huizinga, 2013: 16) ifade eder. Dahası oyunun farklı kültür biçimlerinin ortaya çıkmasında etken bir unsur ve rol oynadığını şu sözleri ile açıklar. "Oyunu kültürün içinde, bizzat kültürden önce var olan, kültüre eşlik eden ve bu kültüre başlangıcından içinde yaşadığımız döneme kadar damgasını vuran, verili bir bizatihi olarak buluruz" (Huizinga, 2013: 20). Türkçede "oyun" sözcüğünün birden fazla düz ve mecazi anlamı vardır. Burada oyun sözcüğünün farklı anlamlarının yanı sıra "şamanın büyüsel törenindeki çeşitli öğelerde içerdiği" (And, 2019: 37) görülmektedir. Türk kültüründe, oyunun ifade ettiği anlamların yanı sıra Türkçe oyun terimi de geniş bir kapsama sahiptir. Gölge oyunu, "karagöz oyunları" olarak da adlandırılır ve hayalinin Karagöz karakterini perde üzerinde oynatmasıyla, gösteri yoluyla sunulur ve yorumlanır. Bu nedenle, gölge oyunu da aslında bir tür oyundur.

Karagöz, yüzyıllardır Türk toplumunun kültürünü, tarihini, geleneklerini, değerlerini ve mizahını yansıtan bir sanat dalı olarak yaşamış ve yaşatılmıştır. Karagöz, UNESCO tarafından 2009 yılında İnsanlığın Somut Olmayan Kültürel Mirası Temsilî Listesi'ne alınmıştır (unesco.org.tr). Bu listeye alınması, karagöz'ün Türk kültürünün önemli bir ürünü olduğunu tescillemiş ve uluslararası düzeyde tanınırlığını arttırmıştır.

Karagöz'ün kültürel mirasa katkısı sadece Türkiye ile sınırlı değildir. Karagöz, Balkanlar'dan Orta Asya'ya kadar geniş bir coğrafyada farklı kültürlerin etkileşimine ve zenginleşmesine katkı sağlamıştır. Karagöz'ün kökeni konusunda çeşitli görüşler vardır. Bazı kaynaklar karagöz'ün Selçuklu Dönemi'nde ortaya çıktığını, bazı kaynaklar ise Osmanlı döneminde geliştiğini savunmaktadır. Karagöz'ün en parlak dönemi 16 ve 17. yüzyıllarda olmuştur. Bu dönemde karagöz, saraydan halka kadar her kesimin sevdiği ve izlediği bir eğlence olmuştur.

Karagöz'ün en önemli özelliklerinden biri, toplumsal eleştiri yapabilmesidir. Karagöz oyunları, güncel olayları, siyasi meseleleri, sosyal sorunları ve ahlaki değerleri mizahi bir dille işlemiş ve halkın sesi olmuştur. Karagöz oyunları aynı zamanda eğitici ve öğretici bir işlev de görmüştür. Karagöz oyunları, halkın dilini, kültürünü, ahlakını ve inancını yansıtmış ve kuşaktan kuşağa aktarmıştır.

Karagöz'ün kültürel mirasa katkısı sadece içerik açısından değil, biçim açısından da önemlidir. Karagöz oyunları, deriden veya günümüzde kullanılan çeşitli ışık geçirgenliği olan plastik materyallerden yapılmış renkli tasvirlerin arkadan aydınlatılan beyaz bir perdeye yansıtılmasıyla oynanır. Bu tasvirlerin yapımı ve kullanımı da bir zanaat işçiliği gerektirir.

Karagöz oyunlarında genellikle tek bir kişi hem figürleri yönetir hem de seslendirir. Bu kişiye hayali veya karagözcü denir. Hayali, hem oyuncu hem de anlatıcıdır. Aynı zamanda seyirciyle de iletişim kurar ve onların isteklerine göre oyunu yönlendirir. Hayalîler genellikle tasvirlerini de kendileri üretirler. Bu şekilde sadece sözlü bir sanatın aktarımı değil, aynı zamanda bir zanaat stili de kültürel miras aktarımına girer. Hayalîler arasında usta çırak ilişkisi de bulunduğu için sahne deneyimi, yeni içerik oluşturma, üslup ve hiciv deneyimleri de bu somut olmayan deneyime eklenmiştir. Ayrıca Karagöz oyunlarında çok sayıda karakter vardır. Bu karakter fazlalığı, oyun hikayesinin dönemine göre yaşanan toplumsal olayları, toplum bakış açısını, hatta toplumun demografik yapısını da gösterir.

Tüm bunlar ele alındığında, güncel örnekler ile karşılaştırıldığında, kökeni 14.yüzyıla dayanan bu kültürel mirasın aktarımı ile ilgili günümüzde bazı sorunların yaşandığı görülmektedir. Öncelikle edebî

bir derinliği olan karagöz oyunu için yüzlerce eski metin mevcut olduğunu söyleyebiliriz. Bu metinlerde dönemin tarihi ve toplumsal yapısı ile ilgili detaylı bilgiler mevcuttur. Bu metinler ve teknolojik imkanların birleştirilip bu geniş içeriğin karagöz perdesinden dijital ekranlara geçmesi mümkündür. Lakin karagöz oyunu Cumhuriyet Dönemi öncesi gündelik bir eğlence kaynağı iken günümüzde televizyon ve diğer dijital mecraların yoğunluğu altında normal olarak geri planda kalmaktadır.

“Karagöz oyunu günümüzde neden popüler değildir?” sorusunun kesin bir cevabı yoktur. Ancak bazı olası nedenleri şöyle sıralayabiliriz:

- Geleneksel sanat olan karagöz oyunu, günümüzün değişen yaşam tarzı, kültür ve değerleri ile uyum sağlamakta zorluk çekmektedir.
- Doğaçlamaya da dayalı bir sanat olan karagöz oyunu, usta bir hayalî gerektirir ve günümüzde hayalî yetiştirmek ve devam ettirmek zorlaşmıştır. Bir meslek olarak tercih edilebilirliği azalmıştır.
- Görsel açıdan, gölge oyunu tekniği ile oynanan karagöz oyununu, günümüz teknolojik gelişmelerine ve seyirci beklentilerine cevap verememiştir.
- İçeriğinde halkın ortak sorunları olan konular da işlendiği için karagöz oyunu, günümüzde çeşitli siyasi, sosyal ve kültürel hassasiyetlere takılmıştır.

Her ne kadar Karagöz’le ilgili çeşitli animasyon filmleri ve mini serileri yayınlanmış olsa da karagöz şu an için bir “ramazan etkinliği” olarak görülmekte ve bilinmektedir. Bu koşullarda karagöz oyununun kendini daha geniş kitlelere tanıtabilmesi, barındırdığı derin edebi ve görsel çeşitliliği yansıtabilmesi için hem hızlı, hem pratik, hem de ulaşım-edinim konusundaki en uygun mecra dijital oyun mecralarıdır.

Karagöz oyununun dijital oyun platformlarına uyarlandığını düşünürsek barındırdığı kültürel öğeleri ne şekilde gösterebileceğini şöyle sıralayabiliriz:

- Üç boyutlu grafiklerle ele aldığı tarihsel dönemin mimarisi yansıtabilir.
- Detaylı grafiklerle ele aldığı dönemin giyim tarzını detaylıca gösterebilir.
- Değiştiği dönemin demografik yapısı ve toplumsal kültüre dair detayları aktarabilir.
- Sözlü anlatımı güncellenerek geleneksel hiciv sanatımızı güncel mizah ile birleştirip yeni bir ilgi odağı oluşturabilir.
- Yeni nesli hem Hayalî’lik mesleğine yönelmek ve bu alanlarda araştırmacı olmak konusunda teşvik edici olabilir.

Karagöz işlevsel bir halkbilimidir. Nasıl ki bir yapının bozulmuş hali bir reproduksiyon ile yeni nesillere aktarılıyor, bir beste tekrar kompoze ediliyorsa aynı şekilde eğlence amaçlı folklor de modern teknolojinin içinde yer bulabilir ve kültürel mirasın kitlelere duyurulmasında başarı yakalayabilir. William Bascom, İşlevsel Halkbilimi Kuramı'nın önde gelen temsilcilerinden biridir ve halkbilimin temel ilkelerini derinlemesine incelemiştir. Bascom'un önemli katkılarından biri, 1954 yılında "Folklorun Dört İşlevi" adlı makalesini "The Journal of American Folklore" dergisinde yayımlamasıdır. Bu makalede Bascom, folklorun dört işlevini tanımlayarak kapsamlı bir analiz sunmuştur. Bascom'a göre, eğlence, folklorun en temel ve belki de en yaygın işlevlerinden biridir (2010). Halkbilimi içerisinde yer alan birçok hikaye, şaka, masal ve benzeri unsurlar, sadece yüzeydeki eğlence amaçlı hikayeler gibi görünse de aslında derin anlamlar ve mesajlar taşır. Bu nedenle, gülme unsurlarının ardında insanların hayatına dair sorgulamalar, toplumsal eleştiriler veya yaşamın anlamına dair derin felsefi düşünceler bulunabilir. Folklorun ikinci işlevi, kültürel değerleri onaylama ve doğrulama sürecidir. Ritüeller, gelenekler ve kurumsal yapılar, bir toplumun ortak değerlerini ve kimliğini yansıtır. Folklor, bu

değerlerin kuşaktan kuşağa aktarılmasına yardımcı olur ve kültürel sürekliliği sağlar. Halk hikâyeleri, destanlar ve mitler, toplumun ortak geçmişini ve kahramanlarını anlatarak toplumun birlik ve beraberliğini güçlendirir. Üçüncü işlev, okuma yazma bilmeyen kültürlerde eğitim işlevidir. Bu tür kültürlerde, bilginin aktarımı sözlü geleneklerle gerçekleşir. Masallar, efsaneler ve atasözleri gibi sözlü anlatılar, toplumun değerlerini, bilgilerini ve deneyimlerini yeni nesillere aktarır. Bu sayede, toplumun kimliği ve bilgisi kuşaktan kuşağa aktarılarak sürdürülür. Son olarak, folklorun dördüncü işlevi, kabul edilmiş davranış örüntülerinin sürdürülmesidir. Toplumların ortak değerleri, ahlaki normları ve sosyal kuralları, folklor yoluyla bireylere aktarılır. Hikâyelerdeki kahramanlar, idealleri temsil ederken, kötü karakterler veya uyarıcı öyküler, istenmeyen davranışların sonuçlarını göstererek toplumsal düzeni koruma amacını taşır (Bascom, 2010). Bu unsurlara baktığımızda hikaye sahibi çoğu dijital oyunun bu folklor unsurlarını karşıladığını görmekteyiz. Belki de dijital oyunlara olan bu büyük ilginin kalıtsal bir kültürel deneyim olduğu da düşünülebilir.

Karagöz, Türk kültürünün eşsiz ve önemli bir yönüdür. Esprili ve hicivli temsilleri eğlence sunarken, tarihi ve kültürel önemi kendisini Türk mirasının değerli bir parçası kılıyor. Gölge oyunun dijital dönüşümün içine dahil olması hem Türkiye hem de Dünya için yeni bir anlatım dili oluşturabilir. Çünkü karagöz hem yazılı, hem sözlü izlencesi ve dinlencesi zengin bir performanstır. Bu sebeple karagöz'ün bu yeni teknoloji deneyimi içindeki varlığı dijital oyunların kullandığı folklor aktarımını pekiştirmesinin yanı sıra içinde barındırdığı zengin içerik sayesinde bu sektörde ciddi bir fark yaratabilir.

5.Sonuç

Bu arařtırmada örnekler üzerinden kültürel miras aktarımı incelenmiştir. Genel olarak batılı oyun firmalarının maddi ve insan kaynağı gücü sayesinde bu firmaların yönettiği ve aktarmak istediği şekilde bir aktarım yapılmaktadır. Genel amacın yüksek satış rakamları olması sebebiyle çoğunlukla tarihsel gerçekçilik çok önemsenmemekte ve bu sebeple kültürel değerlerin onaylanması sıklıkla öncelik olarak ele alınmamaktadır. Bu arařtırma içinde ele alınan örnekler genellikle görsel bir soyut kültürel öğeler içermektedir. Arařtırmanın en büyük sınırlılığı bu içerik noksanlığıdır. Zira çoğu örnek sadece görsel bir doğruculuk benimsemiştir. Karagöz oyunun dijital olarak tekrar üretilmesi, özellikle Bursa ilinde bulunan kütüphanelerdeki yazılı ve sözlü olarak kayıt altına alınmış kaynaklarla zenginleştirilebilir. Bu sayede hem dil açısından hem de kaynağın kaydedildiği tarihsel açıdan güncel ve doğrucu bilgiler de kullanılabilir. Karagöz oyununun geçtiği dönemin güncel olaylarını ele alması, ayrıca bu olayların halk arasında nasıl bir tepki ile karşılaştığı konusunda bilgiler de verebilir. Karagöz'ün mizah içeriğine son kıstas olarak baktığımızda genel olarak sebep sonuç ilişkisi içerdiğini ve

Dijital oyunlar, son yıllarda popüler kültürün önemli bir parçası haline gelmiştir. Dijital oyunlar, sadece eğlence ve boş zaman aktivitesi olarak değil, aynı zamanda eğitim, sanat, iletişim ve kültürel aktarım gibi alanlarda da kullanılmaktadır. Dijital oyunlar, farklı kültürlerden insanları bir araya getiren, kültürel mirasları tanıtan ve koruyan birer araç olabilirler. Kültürel miras, bir toplumun geçmişten günümüze taşıdığı ve gelecek nesillere aktarmayı amaçladığı değerler, gelenekler, sanat eserleri, inançlar ve yaşam biçimleridir. Kültürel miras, insanlığın ortak hafızası ve kimliğidir. Kültürel mirasın korunması ve tanıtılması hem kültürel çeşitliliği hem de kültürel diyalogu destekler. Dijital oyunlar, kültürel mirasın korunması ve tanıtılması için etkili birer araç olabilirler. Oyunlar, kültürel mirasın içerisinde yer alan mekanları, nesneleri, karakterleri, hikayeleri ve sembolleri interaktif bir şekilde sunabilir, oyunculara kültürel mirasla ilgili bilgi vermenin yanı sıra, onları kültürel mirasın bir parçası olmaya ve ona katkıda bulunmaya da teşvik edebilirler.

Batı menşeli oyun firmaları bu kültürel miras öğelerini büyük bir ilgi çekecek şekilde ve devamlılık isteğiyle yoğun bir şekilde kullanıp uygulamıştır. Bu oyunlar hem kültürel mirasın önemini artırmış hem de büyük bir gelir ve istihdam kapısı oluşturmuştur. Araştırmanın ikinci bölümünde Assassin's Creed serisinde uygulanan teknolojinin kültürel mirasa nasıl büyük bir katkı sağladığı detaylıca anlatılmıştır.

Video oyunlarında gölge oyununun kullanılması, oyuna nitelikli bir estetik ve hikâye anlatımı öğesi ekleyebilir. Gölge oyunu teması, gölge kuklacılığının kültürel mirasına ve tarihine bir referans görevi görebilir. Ek olarak, video oyunlarında gölge oyununun kullanılması, oyuncu için farklı bir görsel deneyim sağlayabilir. Hareket yanılması yaratmak için ışık ve gölge kullanımı görsel olarak çarpıcı olabilir ve oyunun atmosferine katkıda bulunabilir. Genel olarak, video oyunlarında gölge oyunu konsepti, oyunun hikaye anlatımını ve görsel deneyimini geliştirebilir. Video oyunlarında gölge oyununun kullanılması, bu zengin kültürel mirasa bir bağlantı sağlayabilir ve oyuncuların onu keşfetmesine ve öğrenmesine olanak sağlayabilir. Alan ile ilgili eski ve yeni meslek dalları için istihdam sağlayabilir, grafik tasarımcılar için tarihe yeniden bir bakış açısı sağlayacak bir çalışma alanı oluşturabilir. Bu, zamanın kültürel uygulamalarına ve geleneklerine bir bakış sağlayabilir ve oyuncuların bunları benzersiz bir şekilde deneyimlemelerine izin verebilir. Bu sebeple bu alanda yapılacak dijital atılımlar Türkiye kültürel mirası ile ilgili büyük bir öneme sahiptir.

Kaynakça

- Assassin's Creed şehirleri. Mart 27, 2023. <https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Category:Cities>.
- Assassin's Creed – Wikipedia. (2023, 1 Mayıs). Son erişim, Mart 27, 2023. Wikipedia içinde https://en.wikipedia.org/wiki/Assassin%27s_Creed.
- Bascom, William R. (2010). Folklorun Dört İşlevi. (Çeviren: Ferya ÇALIŞ). HalkbilimindeKuramlar ve Yaklaşımlar 2. (Editör: M. Öcal OĞUZ ve Selcan GÜRÇAYIR). Ankara:Geleneksel Yayınları. 71-86.
- Doğaner, S. (2003). *Miras Turizminin Coğrafi Kaynakları ve Korunması* (s. 1-8). *Coğrafi Çevre Koruma ve Turizm Sempozyumu*. İzmir: Ege Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Yayınları
- Dumont, Jonathan [JoeDumondAC].(2018). *Hi I'm Jonathan Dumont, Creative Director of Assassin's Creed Odyssey, Ask Me Anything! Electronic document* [Çevrimiçi forum paylaşımı]. Son erişim, Mart 27, 2023. www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/8suomv/hi_im_jonathan_dumont_creative_director_of/
- Erikht12. (Fotoğrafçı). (2011). *Görüntü 2*. Son erişim, Mart 27, 2023. <https://community.greeka.com/posts/65940>
- Gümüşçü, O. (2018). *Tarihi Coğrafya ve Kültürel Miras*. Erdem, o (75), 99-120. DOI: 10.32704/erdem.496740. Son erişim, Mart 14, 2023. http://www.academia.edu/4509617/M%C4%B0RAS_TUR%C4%B0ZM%C4%B0N%C4%B0N_CO%C4%9ERAF%C4%B0_KAYNAKLARI_VE_KORUNMASI
- Huizinga, J. (2013). *Homo Ludens* (s. 16-20), Çev. Mehmet Ali Kılıçbay, İstanbul: Ayrıntı Yayınları
- Kr, Oleg. (Fotoğrafçı). (Haziran 8, 2019). *Görüntü 3*. Son erişim, Mart 27, 2023. <https://www.flickr.com/photos/mesec/48025498576>
- Kurtar, C. & Somuncu, M. (2013). *Kentsel Kültürel Mirasın Korunması ve Sürdürülebilirliği: Ankara Hamamönü örneği* (1 (2), s. 35-47). Ankara: Ankara Araştırmaları Dergisi
- Lowe, Dunstan (2012). *Always Already Ancient: Ruins in the Virtual World*. In *Greek and Roman Games in the Computer Age* (s. 52–90), edited by Thea S. Thorsen. Norveç: Akademika
- Maxime Durand. Anasayfa [linkedin.com]. LinkedIn. Son erişim Mart 27, 2023. www.linkedin.com/in/maxime-durand-81380533/?originalSubdomain=ca/

- Metin, And. (1969). *Geleneksel Türk Tiyatrosu - Kukla Karagöz Ortaoyunu (s. 110)*. Ankara: Bilgi Yayınevi
- Metin, And. (1977). *Dünyada ve Bizde Gölge Oyunu (s. 15)*. Ankara: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları
- Metin, And. (2019). *Oyun ve Bügü (s. 37)*, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları
- Öcal Oğuz. (2009). *Somut olmayan kültürel miras ve kültürel ifade çeşitliliği (s.8)*. Ankara: Milli Folklor dergisi.
- Özgen, I. (2013). Uluslararası Gastronomiye Genel Bakış. İçinde: Mehmet Saruřık ve Gülçin Özbay (Der.). *Uluslararası Gastronomi (Temel Özellikler- Örnek Menüler ve Reeteler)*, Ankara: Detay Yayıncılık.
- TDK (Türk Dil Kurumu). (2005). Türke Sözlük, Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları
- UNESCO Türkiye Millî Komisyonu. Son erişim, Mart 27, 2023. www.unesco.org.tr/Pages/176/18/Somut-K%C3%BClt%C3%BCrel-Miras-%C4%Bohtisas-Komitesi.
- UNESCO Türkiye Millî Komisyonu. Son erişim, Mart 27, 2023. www.unesco.org.tr/Pages/149/44.
- UNESCO Türkiye Millî Komisyonu. Son erişim, Mart 27, 2023. www.unesco.org.tr/Pages/181/177/.
- UNESCO Türkiye Millî Komisyonu. Son erişim, Mart 27, 2023. www.unesco.org.tr/Pages/126/123/UNESCO-Somut-Olmayan-Kültürel-Miras-Listeleri
- Zucker, S. (Fotografçı). (Şubat 22, 2016). *Görüntü 1*. Son erişim, Mart 27, 2023. <https://www.flickr.com/photos/profzucker/25074460062>
- Usta, H. İ. (2006). *Türke Sözlük Hazırlamada Yöntem Sorunları*. Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Dergisi, 46/1, 223-242.