



MANGALANIN DİJİTAL KÜLTÜR ORTAMINDAKİ SEYRİ ÜZERİNE

On the Course of Mangalan in the Digital Cultural Environment

Aslı BÜYÜKOKUTAN TÖRET*

Naciye BAŞTÜRK*

ÖZ

Satrancın atası olarak kabul edilen Mangala, geleneksel Türk zekâ ve strateji oyunlarından olup günümüz sosyal ortamlarında oynanmaktadır. Türk oyun kültürünün bir temsili olan bu oyunun, teknolojinin gelişmesiyle birlikte dijital kültür ortamlarına da aktarılmaya başlandığı görülmektedir. Bu çalışmada, Mangala'nın dijital kültür ortamındaki seyri incelenmektedir. Bu bağlamda, öncelikle Mangala'nın tarihî geçmişi aktarılmış ve oyunun geleneksel icra formu üzerinde durulmuştur. Ardından söz konusu oyunun, dijital ortamdaki üretimlerinden olan "Mangala Türk Online Zekâ Oyunu", "Mancala" ve "Mankala-Köçürme-Mangala" uygulamaları listelenerek incelenmiştir. Oyunun dijital ortamdaki icrasına dair yapılan tespit ve değerlendirmeler, dijital Mangala uygulamalarını akıllı telefon ya da tablet aracılığıyla deneyimleyen kaynak kişilerden elde edilen verilerin ışığında yapılmıştır. Çalışmanın sonucunda, dijital ortamda Mangala oyununun çeşitli alternatifleri bulunmasına rağmen oyuna olan ilginin az olduğu tespit edilmiştir. Bu durum, oyunun tanıtımının yetersiz olmasından ve oynanışına dair çeşitli teknik aksaklıklardan kaynaklanmaktadır. Teknolojinin neredeyse her yaş grubundan kullanıcıya ulaştığı bu dönemde dijital kültür ortamı, Mangala'nın aktarımı için uygun bir zemindir. Toplum genelinde Mangala oyununa olan ilginin artması için oyunun içeriği ve oynanma şekli daha etkili bir şekilde anlatılmalıdır. Özellikle dijital oyun sektöründe Mangala'ya daha sık ve güncel bir şekilde yer verilmeli ve pazarlanmalıdır.

Anahtar Sözcükler: Mangala, gelenek, dijital kültür, oyun, güncelleme.

ABSTRACT

Mangala, revered as the precursor of chess, stands as one of the quintessential Turkish games of intellect and strategy, retaining its popularity in contemporary

* Doç. Dr., Eskişehir Osmangazi Üniversitesi, İnsan ve Toplum Bilimleri Fakültesi, Türk Dili ve Edebiyatı Bölümü, Eskişehir/Türkiye. E-posta: abuyukokutan@hotmail.com ORCID: 0000-0001-8732-6043.

* Yüksek Lisans Öğrencisi. Eskişehir Osmangazi Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Türk Halk Bilimi Anabilim Dalı, Eskişehir/Türkiye. E-posta: basturnaciye378@gmail.com. ORCID: 0000-0002-1013-5852.

social settings. With the advent of technology, this game, which embodies a significant aspect of Turkish gaming culture, has gradually transitioned into digital platforms. This research delves into the evolution of Mangala within the digital landscape. To commence, the historical origins of Mangala are expounded upon, with a focus on its traditional manifestation. Subsequently, we present an inventory and evaluation of digital renditions of the game, such as the “Mangala Turkish Online Intelligence Game,” “Mancala,” and “Mankala-Köçürme-Mangala” applications. The assessments and appraisals concerning the performance of the game in the digital realm were conducted based on insights gathered from individuals who have engaged with digital Mangala applications through smartphones or tablets. The findings of the study revealed that despite the existence of several digital alternatives to Mangala, there is a limited level of interest in the game. This phenomenon can be attributed to both the inadequate promotion of the game and a range of technical issues associated with its gameplay. In an era where technology permeates every age group, the digital cultural landscape provides an ideal platform for the propagation of Mangala. To foster greater interest in Mangala across society, offering more comprehensive explanations of the game’s content and gameplay mechanics is imperative. Particularly within the digital gaming sector, there should be a heightened and current emphasis on marketing and promoting Mangala.

Keywords: Mangala, tradition, digital culture, game, update.

Giriş

İnsanın doğayla ilk teması, dünyayı algılama sürecini başlatmış ve bu süreç coğrafi faktörlerin etkisiyle farklı bölgelerde farklı kültürel şekiller olarak ortaya çıkmıştır. Bu kültürel şekiller, ait olduğu toplumun yaşam biçimi, dünya görüşü, tarihi, dini, dili gibi ortak değerleri ile meydana getirdiği kolektif kültürün de temelini oluşturur. Kültürel unsurlar, insan faktörüyle değişip dönüşür ki bu durum kültürü canlı bir yapıya büründürür. Dolayısıyla, insanlığın var olmasıyla birlikte üretimi başlayan kültürün, ait olduğu toplumun her faaliyetiyle yenilenerek çağa uyum sağladığını ve kendine yeni aktarım ortamları bulduğunu söylemek mümkündür.

Kültür, bir toplumun yaşam tarzıdır; beslenmeden giyim kuşama, konuşmadan yürümeye kadar hayata dair her türlü alanı kontrol altında tutan bir yapıdır (Ersoy, 2004: 102). 18. yüzyılda gündeme gelen Sanayi devrimi ve 20. yüzyılda icadı gerçekleşen internet, insan faaliyetlerinin ve dolayısıyla kültürün üretim ortamında büyük çaplı değişikliklerin yaşanmasına sebebiyet veren en önemli gelişmelerdendir. Öyle ki günümüzde toplumlar, birçok faaliyet ve üretimlerini, bu iki icadın bir verimi olan dijital ortamlar üzerinden aktarmakta ve hatta orada üretim yaratmaktadır (Özdemir, 2019: 18-19).

Böylece insan hayatına dair birçok kültürel unsur, dijital ortamlara uyum sağlamaya başlamıştır. Hızla gelişen ve değişen teknoloji sayesinde, insan yaşamında daha çok sözlü ve yazılı kültür ortamlarında varlık gösteren bir takım geleneksel üretimler, günümüzde dijital platformlara aktarılmakta ve form değiştirerek dönüşüme uğramaktadır (Balci, 2019: 269). Bu noktada, en eski insan faaliyetlerinden olan oyunların da uyum sürecine girerek dijital ortamlarda vücut bulduğu görülmektedir.

İnsanların, temel gereksinimleri olan beslenme, barınma ve üreme gibi ihtiyaçlarının dışında sosyalleşmek amacı ile çeşitli aktivitelere de zaman ayırdığı bilinmektedir. Bu bağlamda oyun, insanların temel rahatlama ve eğlenme yollarından birisidir. Yaşamın kişiler için zevkli hâle gelmesini sağlar. Johann Christoph Friedrich von Schiller (1990: 76), “İnsan, sözcüğün tam anlamıyla, olduğu yerde oynar ve o, ancak oyun oynadığı yerde tam insandır” sözleriyle oyunu, insan olmanın bir parçası olarak gördüğünü ifade eder. Oyunun, çeşitli kültürlerin oluşmasında önemli bir etken olduğunu savunan Johan Huizinga (2006: 13) ise “alet yapan insan” (Homo Faber) ile “düşünen insanın” (Homo Sapiens) karşısında bir de “oyun oynayan insanın” (Homo Ludens) var olduğunu ileri sürer ve insanlığı etkileyen temel kavramlar arasında oyunu da kabul ettiğini belirtir.

Arkeologların yaptığı çalışmalar; oyunların, insanlığın var olduğundan bugüne tüm toplumlarda bilindiğini ortaya koymaktadır (Kul, 2018: 982). Tarihin ilk dönemlerinden günümüze, insanların benzer amaçlarla oyun oynadıkları görülmektedir. Türk kültür tarihine bakıldığında da birçok noktada oyun kavramı yer almaktadır. Oyun kavramını karşılamak adına geçmişte olduğu gibi bugün de farklı terimler kullanılmaktadır. Bu noktada, geniş Türk coğrafyasında kullanılan oyun sözcüğünün, Türk sahası içerisinde çok az değişikliğe uğrayan ortak sözcüklerden biri olduğu görülmektedir. *Karşılaştırmalı Türk Lehçeleri Sözlüğü*'nde (1991: 668-669), oyun kavramını ifade etmek için kullanılan kelimeler; Türkiye Türkçesi'nde “oyun”, Azerbaycan, Özbek, Kırgız, Türkmen ve Uygur Türkçesi'nde “uyın, uynav” ve Kazak Türkçesi'nde “oyın, oynışık” olarak belirtilmektedir.

İşlevsel açıdan bakıldığında oyun; ait olduğu kültürün pek çok değerini nesiller arasında aktarmaktadır. Çünkü kültürel değerlerin yaşatılmasında en etkili yöntemler arasında eğlence unsurunun kullanılması yer almaktadır (Kul, 2018: 982). Birçok oyunun felsefesine inildiğinde ait olduğu toplumun değerleri ve o toplumda yaşayan bireylerin yaşantıları hakkında bilgi verdiği görülmektedir (Yıldızbaş ve Apaydın, 2002: 103). Bu açıdan bakıldığında,

geleneksel bir Türk oyunu olan Mangala'nın geçmişten bugüne Türk kültürünü çeşitli açılardan yaşattığı ve aktardığı görülmektedir.

Mangala, Türk toplumlarının başta devlet sistemi ve askerî yapısı olmak üzere çeşitli politik ve sosyal dünya görüşlerini yansıtan etnografik bir oyundur (Gümüş ve Gümüş, 2019: 5). Mangala'nın sahip olduğu bu kültürel miras, Türk kültürünün temsili açısından önem arz etmektedir. Bu noktada, günümüzde aktif bir şekilde kullanılan dijital kültür ortamında söz konusu oyunun yer alması dikkate değerdir.

Yazıda, sözlü kültür ortamında farklı adlarla bilinen ve oynanan Mangala'nın, dijital kültür ortamındaki seyri üzerinde durulacaktır. Oyunun sürekliliğinin sağlanması ile nesiller arasında aktarılabilmesi adına yapılanlar ve yapılması gerekenler değerlendirilecektir. Türk tarihinde ilk olarak toprak yüzeyine kazınarak oynanmaya başlanan ve daha sonrasında tahta, mermer gibi malzemelerden de üretimine gidilen Mangala'nın dijital kültür ortamındaki yeri ele alınacak ve tartışılacaktır.

1. Geleneksel Türk Zekâ Oyunu: Mangala

Mangala, daha çok zekâ ve strateji becerisi üzerinde yoğunlaşan, birtakım oyun kurallarına sahip geleneksel bir oyundur. Mangala oyunu, Türk toplumlarının kültürel, sosyal, devlet, inanç, aile yaşantısı ve birçok alanda dünya görüşünü ortaya koyar. Tarihte birçok farklı yüzeyde, birçok farklı malzemeden üretilerek oynanması, söz konusu oyunun Türk toplumunda nedenli eski bir tarihinin olduğunu gösterir. Türklerden sonra Irak, Suriye, Mısır gibi ülkelerde de oynandığı tespit edilen Mangala'nın dünyadaki en eski örneği; Kazakistan'da Almatı yakınlarında yer alan Dastarbası Mağarası'nda, kaya üzerine oyulmuş bir şekilde bulunmuştur (Kul, 2018: 983-984).



Fotoğraf 1. Kaya üzerine oyulmuş bir Mangala tahtası (URL-1).

Türkler tarafından dört bin yıllık bir geçmişe sahip olduğu bilinen Mangala oyununun, başta Anadolu sahası olmak üzere Türk dünyasında yüzden fazla adlandırma ile oynandığı görülmektedir (Kul, 2018: 984). Oyuna dair

en geniş kullanım alanına sahip olan Mangala sözcüğünün ise Arapçada “taşımaya, aktarmaya, geçirme, bir şeyi bir yere götürme” anlamlarını taşıyan “nakl” kökü ve türevlerinden meydana getirildiği bilinmektedir. Türkçede “nakl”den, taşınan, taşınmış anlamına “menkul, menkule” sözcükleri de vardır. Buradaki “m, n, k, l” ünsüzleri “k/g” değişmesi dışında Mangala’da da görülmektedir. Oyun kurallarında yer alan çukurların on iki sıra şeklinde dizilişi ise oyun isminin, Türk kültüründe en küçük askerî birim olan “Manga” sözcüğüne çağrışım yapmaktadır (And, 2003: 342). *Divan-ı Lügat’it Türk’te*, bir oyun adı olarak Mangala’ya yer verildiği görülmektedir. Oyun için Kâşgarlı Mahmut “On dört adı dahi verilen bir oyun. Yerde kale gibi dört çizgi çizilir, sonra ona on kapı yapılır. Fındık ve fındığa benzer şeylerle bu kapılar üzerinde oyun oynanır” açıklamasını yapmaktadır (Kâşgarlı Mahmud, 2015: 215). Mangala’nın Türkiye’deki gelişimine bakıldığında, özellikle 2009 yılında oyunun tanınırlığı hakkında büyük bir bilinçlenmenin yaşandığı görülmektedir. Bu tarihte Mangala, “Minkale” ismiyle Osmanlılarda oynanan oyundan hareketle ahşap bir tahta üzerine tasarlanarak, şık bir kutu ile piyasaya sunulmuş ve ülke insanının ilgisini üzerine toplamıştır (Küçüküydüz, 2011: 99-103).

Oyunun oynanma şeklinin, yöreden yöreye değişebildiği, içeriğinde yer alan ürünlerin ve oyun kurallarının yer yer farklılaşabildiği tespit edilmiştir. Türkiye sahasında genellikle bazı oynama nüanslarının bulunduğu bu oyunda, genel olarak kabul edilen oyun kuralları ise şu şekildedir: Mangala oyunu, esas itibarıyla iki oyuncunun yere karşılıklı şekilde ve belli sayıda kazdıkları kuyularda yine belli sayıdaki taşları sırayla bırakarak oynadıkları bir strateji oyunudur. Mangala oyunu, yine iki kişi ile oynanmaktadır. Oyun tahtası üzerinde altışar adet karşılıklı olmak üzere on iki küçük kuyu ve iki oyuncunun taşlarını toplayacağı birer büyük hazine yer almaktadır. Bu oyun toplamda kırk sekiz taş ile oynanmaktadır. Oyuncular kırk sekiz taşı her bir kuyuya dörder adet olmak üzere dağıtmaktadır. Oyunda oyuncunun önünde bulunan altı küçük kuyu ise o oyuncunun kendi bölgesi olmaktadır.

Oyunun amacı, oyuncuların kendi bölgelerinde bulunan hazinelerinde en fazla taşı biriktirmektir. Oyunda bilinmesi gereken dört temel kural bulunmaktadır. Birincisi, oyuna başlayan oyuncu kendi bölgesinde istediği kuyudan dört adet taşı alır ve bir taşı aldığı kuyuya bırakıp saatin tersi yönünde her bir kuyuya birer taş bırakarak elindeki taşlar bitene kadar dağıtmaktadır. Elindeki son taş, kişinin kendi hazinesine gelirse, oyuncu tekrar oynama şansına sahip olmaktadır. Oyun, oyuncunun elinde kalan son taşta göre şekillenmektedir. İkincisi, hamle esnasında oyuncu kendi kuyusundan

aldığı taşları dağıtırken elinde taş kaldıysa rakibinin bölgesindeki kuyulara da taş bırakmaya devam etmektedir. Son taş, rakibinin bölgesine denk geldiği kuyudaki taşların sayısını çift sayı yapıyorsa oyuncu bu kuyuda yer alan tüm taşların sahibi olmakta ve hazinesine koymaktadır. Üçüncüsü, oyuncunun elinde kalan son taş kendi bölgesinde boş bir kuyuya denk gelirse ve boş kuyunun karşısındaki kuyuda da rakibinin çift taşı varsa hem rakibinin kuyusundaki taşları almakta hem de kendi boş kuyusuna bıraktığı taşı alıp hazinesine koymaktadır. Dördüncüsü, oyuncularda herhangi birinin bölgesinde yer alan taşlar bittiğinde oyun seti de bitmektedir. Oyunda kendi bölgesinde taşlarını ilk bitiren oyuncu diğer oyuncunun da taşlarını kazanmaktadır. Mangala, toplamda beş set şeklinde oynanmaktadır (Küçükyıldız, 2011: 103).



Fotoğraf 2-3. Oyundaki kuyular (URL-3); Mangala oyunu icrası (URL-2).

“Göçtüm göç oyunu” olarak da bilinen Mangala oyunu, yalnızca Türk ülkeleri arasında değil, aynı ülkeye ait bölgeler arasında da farklı oynanma kurallarına sahiptir. Oyun sahasına dokuz adet küçük çukur açılır. Her çukurda dokuz tane taş bulunur. Oyuncular, sırayla çukurlardan birinin içindeki dokuztaşı alarak diğer çukurlara koyarlar ve hangi çukurda taş bitmişse o çukurdaki taşları alırlar. Oyunun sonunda hangi oyuncunun taşı çoksa o oyuncu, oyunu kazanmaktadır (Özdemir, 2006: 114). Zekâ ve strateji oyunları, basitten karmaşığa doğru öğretilerek çocukları geleceğe hazırlar (Efe Kendüzler, 2023: 107). Mangala oyununda şansa yer verilmemesi, oyunun, hamleleri takip etmeyi ve birkaç hamle sonrasını rakip oyuncunun hamlelerine göre yapmayı düşündürmesi, içerisinde sayı sayma ve aritmetiğin bulunması satranç ve dama gibi gelişmiş bir zekâ oyunu olduğunu göstermektedir (Küçükyıldız, 2015: 211-212).

2. Mangala Oyununun Oynandığı Bazı Uygulamalar

Mangala'nın, geleneksel oyun formundan farklı olarak yeni bir bağlama; dijital kültür ortamına aktarılması dikkat çekicidir. Mangala oyununun

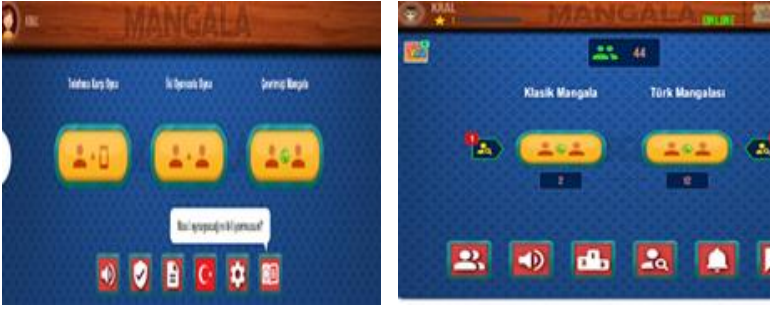
televizyonda, bilgisayarda ve modern televizyonlarda kolayca oynanabilmesi, oyunun sürekliliği adına önemlidir. Dijital oyunların satın alındığı uygulama platformlarına bakıldığında, kırktan fazla Mangala oyununun mevcut olduğu görülmektedir (URL-12). Mangala'nın dijital platformlarda oynanması, günümüzde oyun mağazasından indirilen oyunlarla mümkün olmaktadır. Ayrıca 2015 yılında Türkiye'nin çeşitli şehirlerinde faaliyet gösteren derneklerin bir araya gelmesiyle kurulan Mangala Federasyonu'nun da internet sitesinde bulunan "Çevrim İçi Oyna" sayfasından ve sitede yönlendirilen oyun sitelerinden Mangala'nın indirilmeden oynanabildiği görülmektedir.

Bu noktada, Mangala'nın icrasında yeni bir ortam olarak dijital platformun işlevlerini ve oyunun kuşaklararası aktarıma olan katkısını değerlendirebilmek amacıyla dijital platformlarda yer alan Mangala uygulamalarının yapı ve işleyiş özelliklerine değinmek yerinde olacaktır. Bu amaçla çalışmanın bundan sonraki bölümünde, dijital oyun platformlarında yer alan Mangala uygulamalarından en fazla ziyaret edilen ve akıllı telefon ya da tabletlere indirilerek oynanılan örnekler incelenmektedir. Bu örnekler; "Mangala Türk Online Zekâ Oyunu", "Mancala" ve "Mankala-Köçürme-Mangala" uygulamalarıdır.

2.1. Mangala Türk Online Zekâ Oyunu

"Mangala Türk Online Zekâ Oyunu" adıyla kurulan bu uygulama, bir çeşit Mangala oyunu uygulamasıdır. Söz konusu uygulamanın profil sayfasında, üretim tarihi 25 Ocak 2021 olarak belirtilmektedir. Uygulama sayfasında, indirilme sayısı toplamda 100.000'den fazladır. Uygulamada, üretici tarafından en son 9 Şubat 2023 tarihinde güncelleme yapıldığı görülmektedir. Uygulamanın özelliklerinde telefona karşı ya da gerçek bir oyuncuya karşı oynama seçeneklerinin bulunduğu bahsedilmektedir. Bu durum Mangala'nın oynanması için ikinci bir kişinin gerekliliğini ortadan kaldırmaktadır.

Uygulamanın içeriğine bakıldığında, açılış ekranında sarı kutucuklar ile oynama seçenekleri yer almaktadır. Bu seçenekler yukarıda da bahsi geçen "Telefona Karşı Oyna", "İki Oyunculu Oyna" ve "Çevrim İçi Mangala" seçenekleridir. Açılış ekranının alt kısmında kırmızı kutucuklar ile "Ses Kapatma/Açma", "Güvenlik", "Lisans", "Dil Seçeneği", "Ayarlar", "Eğitim Türü" özellikleri mevcuttur. Açılış ekranının sol üst köşesinde ise uygulamayı kullanan kişinin isim ve profil seçimi bulunmaktadır. Oyunun en alt kısmında, kırmızı kutucuklar ile "Arkadaş Bul", "Ses Açma/Kapatma", oyunlardaki "Sıralama", "Oyuncu Arama", "Bildirimler", "Görüş ve Öneriler" şeklinde özellikler bulunmaktadır.

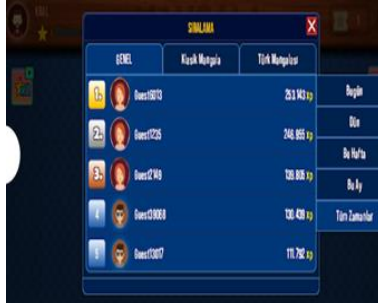


Fotoğraf 4-5. Açılış Ekranında Bulunan Sarı ve Kırmızı Kutucuklar; Çevrim İçi Özelliği (URL-4).

Uygulamanın özelliklerinden olan eğitim türü kutucuğuna basıldığında, “Klasik Mangala” ve “Türk Mangala” seçeneği bulunmaktadır. Bu iki seçenek arasındaki fark oyunun oynanış özelliğini değiştirmektedir. “Türk Mangala” seçeneği, oyunun Türk sahasında görülen versiyonu olup toplamda 12 küçük kuyu ve 48 taş baz alan oynanış özelliklerine sahiptir. Ayrıca bu modda oyuncu bir kuyudan aldığı dört taştan birisini yine aynı kuyuya bırakmaktadır. “Klasik Mangala” seçeneğinde ise kuyuların sayısının azalarak 10’a düştüğü görülmektedir. Bu sebeple taş sayısı da 40’a düşmektedir. Ayrıca oyuncular, kendi kuyularından aldıkları taşları direkt olarak diğer kuyulara dağıtmakta, taşların alındığı ilk kuyuya herhangi bir taş bırakmamaktadır. Bu seçenekler, uygulamanın kullanıcılarına Mangala oyununun farklı kültürlerdeki oynanış şekillerini ve oyunun bilinmeyen yönlerini göstermesi açısından önemlidir. Her iki oyun modunda bireylerin oyunu öğrenmesi amacıyla verilen bir bilgilendirme ve pratik yapma bölümü yer almaktadır. Açılış ekranında açıklaması verilen “Telefona Karşı Oyna” seçeneği seçildiğinde, kullanıcı karşısında herhangi bir insan olmadan yapay zekâya karşı oyun oynamaktadır. Ana sayfada bulunan diğer bir seçenek olan “İki Oyunculu Oyna” seçeneği ile yan yana iki kişinin oynamasına imkân sağlanmaktadır. Ana sayfada bulunan “Çevrim İçi Mangala” seçeneğine basıldığında ise Klasik Mangala ve Türk Mangala kısmında oynayan kişi sayısı verilmektedir.

Burada, “Klasik Mangala” ve “Türk Mangala” başlıklarının altında o an çevrim içi oynayan kişi sayısı verilmektedir. Daha sonra kullanıcının karşısına, seçtiği moda uygun şekilde bir Mangala tahtası çıkmaktadır. Bu oyun ekranının sağ ve sol üst köşelerinde ise oyunu oynayan kullanıcıların bilgileri yer almaktadır. Oyun sırası gelen oyuncunun ismi “Oyun Sırası: Player Name” şeklinde oyunun orta kısmında yazılmaktadır. Sırası gelen oyuncu çukurdaki taşları hareket ettirebilmek için hazine kuyusuna doğru yani sağa tarafa parmağıyla dokunarak hareket ettirmektedir. Oyuncunun sonuç tab-

losu, Mangala tahtasının üst kısmında yer almaktadır. Oyun sonunda kazanan ya da kaybedenin yazıldığı tablo gelmektedir. Bu tabloda oyuncuların isimleri aldıkları puana göre verilmektedir. Kazanan ismin çevresinde yeşil renk yanmaktadır. Her oyuncunun hazine kuyusunda bulunan taş sayısı belirtilmekte ve yeni oyun düğmesi verilmektedir.



GENEL	Kazanılan Mangala	Türk Mangalılar	
Puan:1212	251.142	251.142	Başlat
Puan:1225	246.855	246.855	Dış
Puan:1210	240.830	240.830	Bu Hafta
Puan:10000	230.428	230.428	Bu Ay
Puan:12017	171.702	171.702	Tüm Zamanlar

Fotoğraf 6. Oyun Sonunda Yer Alan Başarı Sıralaması (URL-4).

Oyunu öğrenmek isteyenler için açıklayıcı bilgilerin yer aldığı oyun uygulaması, oyunculara eğitici ve eğlenceli bir oyun ortamı sunmaktadır. Oynanmak istenildiğinde, orta kısımda bulunan sarı renkli düğmelere basılarak, çevirim içi oyuncu bulunup oyuna başlanmaktadır. Bu dijital uygulama; Mangala oyunu ve oyunun oynanma şekli hakkında bilgi sahibi olma açısından işlevseldir.

2.2. Mancala

Mangala oyun uygulamalarından biri olan “Mancala”, ilk olarak 5 Kasım 2017’de dijital ortamda yerini almış, en son olarak da 29 Mayıs 2023 tarihinde güncellenmiştir. Uygulama sayfasında, indirilme sayısının toplamda 500.000’den fazla olduğu belirtilmektedir. Oyun uygulamasına giriş yapıldığında, sol üst köşede “Dil Seçeneği”, sol alt köşede “Ses Açma/Kapatma”, sağ üst köşede soru işareti olan tuşta “Oyun Kuralları” bulunmaktadır. Uygulamanın orta kısmında, daire içinde oyun seçenekleri “Telefona Karşı Oyna”, “İki Oyunculu Oyna”, “Çevirim İçi Oyna” şeklinde verilmektedir. “Telefona Karşı Oyna” seçildiğinde isim ya da takma ad istenmektedir. Kullanıcı isminin girilmesinin ardından, Mangala tahtasının gelmesiyle taş dizimi gerçekleşmektedir. Ekranda beliren Mangala tahtasının yapısına bakıldığında, uygulamanın direkt olarak Türk Mangala yapısını baz alınarak tasarlandığı anlaşılmaktadır. Toplamda 12 çukur içerisinde Mangala, oyunun kurallarına göre oynanmaktadır. Oyun, gerçekçi bir şekilde Mangala oyununa benzetilmeye, sanal ortamdaki klasik oyunlardan farklılaştırılmaya çalışılmıştır. Bu sebeple oynama ekranında oyuncuların el yardımı ile taşları hareket ettiri-

yor gibi görünmesi sağlanmıştır. Ayrıca bu seçenek, oyundaki hamle sırası karışıklığını ortadan kaldırmaktadır. Oyunun sonunda kazanan oyuncunun adı yeşil ile yazılmakta ve üzerinde kupa bulunmaktadır.



Fotoğraf 7. Metinde bahsedilen uygulama görünümü (URL-5).

Uygulamadaki diğer seçenek olan “İki Oyunculu Oyna” seçeneğine gidildiğinde, oyuncunun iki seçenekten birini tercih etmesi gerekmektedir. Ya aynı telefonda iki kişi oyunu oynayabilmekte ya da katılım kodu ile iki farklı telefonda iki kişi aynı oyunu oynayabilmektedir. Bu özelliği ile diğer dijital oyunlara benzemektedir. Uygulamadaki üçüncü seçenek olan “Çevirim İçi Oyna” düğmesi, oyunun başlaması için gelen okla başlamakta ve oyuncuyu aramaktadır. “Başka bir oyuncu için bekleniyor” bildirimini ile oyuncu bulunmakta ve oyun başlamaktadır. Oyun aynı şekilde devam etmektedir. Oyun seçeneğinin ismi ve oyuncuları değişse de oyunun içeriği değişmemektedir.

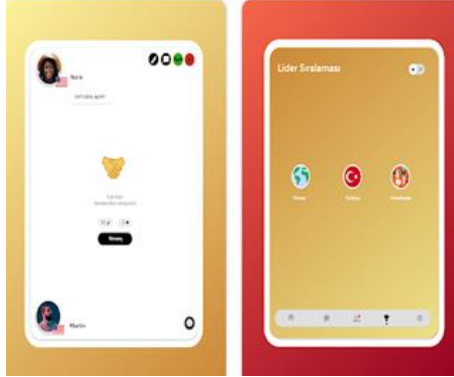
2.3. Mankala-Köçürme-Mangala

“Mankala-Köçürme-Mangala” adlı uygulama, 9 Aralık 2019 tarihinde dijital ortamda yerini almıştır. Uygulamaya dair son güncelleme ise 6 Haziran 2023 tarihinde yapılmıştır. Uygulama sayfasında, indirilme sayısının 100.000’den fazla olduğu belirtilmektedir. Uygulamaya ilk girişte ekranda beliren “Mankala’e Hoş Geldiniz” yazısı ile kullanıcılar karşılanmaktadır. Bu karşılamadan hemen ardından ise profil oluşturmak için isim ve millet seçimlerinin bulunduğu görülmektedir. Profil oluşturulduktan sonra alt bölümde, “Oyunu Başlat”, “Bu Kullanıcıyı Kaydet”, “Mevcut Kullanıcıya Giriş Yap” düğmeleri alt alta yer almaktadır. “Oyuna başlat” düğmesi ile oyunun içerik kısmı açılmaktadır. Giriş yapıldığında oluşturulan profil, ekranın en alt kısmında bulunmaktadır. Ekranın orta kısmında “Çevrim İçi Oyna”, “Çevrim Dışı Oyna” düğmeleri yer almaktadır. Ekranda özellikleri görebilmek için menü çubuğu profilin aşağısında bulunmaktadır. “Ana Sayfa”, “Sohbet”, “Arkadaşlar”, “Lider Sıralaması”, “Ayarlar” çubukta yer almaktadır. Oyunda “Çevrim İçi Oyna” düğmesine basıldığında, o an çevrim içi olan ve uygula-

mayı kullanılan kişiler ekrana gelmektedir. Kullanıcılar bu ekrandan istedikleri herhangi bir kişi ile oyuna başlayabilmektedir. Bu uygulamada, herkesin altınları vardır. Altın kazanmadaki amaç; kazanılan altınlarla kullanıcıların yeni oyunları açabilecek düzeye gelebilmesidir. Bu açıdan bakıldığında oyun, dijital ortamdaki güncel oyunlara benzer bir rekabet ortamı ile ilgi çekici hâle getirilmeye çalışılmaktadır. Kullanıcılar oyun kazandığında altın da kazanırken, oyunu kaybettiğinde altın miktarlarında düşüş yaşamaktadır. Oyun kazanıldığında ya da kaybedildiğinde ekrana sonuca uygun bir emoji gelmektedir. Kaybedilen altın miktarı ise emojinin bulunduğu yerde gösterilmektedir.



Fotoğraf 8-10. Oyundan bir görünüm; Oyun ve içerik (URL-6).



Fotoğraf 11. Oyunun diğer özelliklerinden görünüm (URL-6).

Ana sayfada bulunan “Çevirim Dışı” oyna düğmesi seçildiğinde, oyuncuya iki seçenek sunulmaktadır. Bunlar, “Bilgisayar” ve “İki Oyuncu” seçenekleridir. Bilgisayar seçeneğine gidildiğinde, tek başına oynayabilen oyuncu; iki oyuncu seçeneğinde yanındaki bir kişiyle de oynayabilmektedir. Bilgisayar ile oynanmaya başlandığında ekranda, “Rakip, Zamanlayıcı, Al Zorluğu” şeklinde oyunun özellikleri belirtilmektedir. “Al Zorluğu; Kolay, Orta,

Zor”, “Zamanlayıcı; Limit Yok, 30 Saniye”, “Rakip; Bilgisayar, 2 Oyuncu” seçenekleri mevcuttur. Oyuncu bunları kendi isteğine göre ayarlamaktadır. Çevrim dışı oyna seçeneğinde yer alan “iki Oyunculu” oyun düğmesine basıldığında ise rakip ve zamanlayıcı seçenekleri bulunmaktadır. Bu Mangala uygulamasında oyunun içerik olarak diğer uygulamalarla tamamen aynı olduğu görülse de rekabet ortamı oluşturulan altın kazanma sisteminin ilgi çekici bir farklılık oluşturduğu görülmektedir.

3. Dijital-Elektronik Kültür Ortamında Mangala Oyunu

Teknolojinin ilerlemesiyle birlikte, Mangala oyunu da dijital platformlarda oynanabilir hâle gelmiştir. Bilgisayar, akıllı telefon ve tablet gibi cihazlar, Mangala oyununun dijital versiyonlarını oynamak için zemin yaratmaktadır. Bu dijital uygulamalar, geleneksel tahta ve taşları simüle ederek oyunculara farklı bir deneyim sunmaktadır. Dijital Mangala uygulamaları, Türk oyun kültürünün dijital ortamda yaşatılmasına katkı sağlamaktadır. Söz konusu dijital uygulamalar, Mangala oyununun geleneksel bağlamından farklı bir platform arz etmesine rağmen, geleneksel Mangala formu ile benzer oynanma şekline ve oyun kurallarına sahiptir. Fakat bu iki unsur dışında birtakım farklılıkların da varlığı dikkat çekmektedir. Dijital Mangala uygulamaları, kullanıcılara coğrafi olarak uzakta bulunsalar bile birbirleriyle oynama imkânı sunmaktadır. Çevrim içi çok oyunculu uygulamalar, oyuncuların dünyanın dört bir yanından rakiplerle oynamasına olanak tanımaktadır.

Dijital Mangala uygulamaları, oyunun kurallarını öğrenmek isteyen yeni oyuncular için öğretici seçenekler de sunmaktadır. Çalışma içerisinde incelenen “Mangala Türk Online Zekâ Oyunu” isimli uygulamayı deneyimleyen kullanıcılar, oyun içerisinde Mangala'nın temel kurallarını adım adım anlatan bir rehber ile karşılaştıklarını ifade etmişlerdir (KK-1, KK-3, KK-4, KK-9). Bu rehber; kullanıcıların, oyun içerisinde taşları nasıl hareket ettireceğini ve oyunun nasıl kazanılacağını anlamaları konusunda yardımcı olmaktadır. Ayrıca bu öğretici seçenek; kullanıcıların, oyunu oynarken daha fazla keyif almalarını da sağlamaktadır (KK-4, KK-9).

Dijital Mangala uygulamalarında, Mangala tahtalarının ve taşlarının kişiselleştirilebilir olduğu görülmektedir. İncelenen uygulamalarda kullanıcılar, oyuna başlamadan önce menü üzerinden oyun tahtasının rengini, taşların şeklini ve daha birçok özelliği dilediği gibi değiştirebilmektedir. Uygulamalar içerisinde karşılaşılan bu kişiselleştirilebilir yapı, Mangala uygulamalarının kullanıcılara daha interaktif bir oyun deneyimi sunmalarını sağ-

lamaktadır. Bu durum çalışmaya katılan birçok kaynak kişi tarafından eğlenceli bir oyun formatı olarak kabul edilmektedir (KK-1, KK-3, KK-4, KK-6, KK-9).

Dijital Mangala uygulamalarında, oyun esnasında sıranın kimde olduğu, kimin hangi taşı aldığı, hangi kuyuya bıraktığı gibi bilgiler, oyun ekranında açılan pencerede ya da ekranın farklı yerlerindeki panellerde gösterilmektedir. Bu özellik, uygulamalarının oynanabilirliğini kolaylaştırmakta ve oyunun daha hızlı anlaşılmasını sağlamaktadır. Dijital Mangala uygulamalarında, oyunun kaçınıcı sette olduğu bilgisi de açılan panellerde belirtilmektedir. Beş set sonunda kazanan oyuncu, genellikle fazladan bir oyun oynama hakkı ya da puan sistemi sayesinde ödül puanlar kazanmaktadır. Bu bağlamda, dijital ortamdaki Mangala oyunu; istenilen zamanda oynanabilmesi, oyun tahtasının taşınmaması ve oyuncu sayısının tamamlanmaya ihtiyaç duyulmaması açılarından olumlu özelliklere sahiptir.

Söz konusu olumlu özelliklerinin yanı sıra, Mangala uygulamalarının olumsuz yanları da bulunmaktadır. Geleneksel formunda, yüz yüze oynanan bir oyun ortamından farklı olarak, dijital uygulamalarda oyuna “Başla Tuşu” ile başlanmakta ve somut olmayan bir oyun tahtasında Mangala oynanmaktadır. Geleneksel oyunun tahta ve taşlarıyla karşılaştırıldığında, dijital Mangala uygulamalarının, oyun hissi ve dokusu anlamında eksik kaldığı belirtilmektedir (KK-2, KK-3, KK-6).

Dijital Mangala uygulamalarında, içerik anlamında bazı eksikliklerin olduğu görülmektedir. Uygulamalarda, Mangala oyununun kökenine dair herhangi bir bilgiye yer verilmemesi oyunun kültürel dokusunun yansıtılması noktasında bir eksikliklerdir. Uygulamalar içerisinde her ne kadar Mangala'nın oynanma şekline bahsedilse de oyunun tarihçesi ya da kökeni hakkında herhangi bir bilgi yer almamaktadır. Görüşülen kullanıcılar, oyunun kültürel arka planı hakkında bilgi sahibi değildir (KK-1, KK-3, KK-10).

Bu noktada, Mangala oyununun tanıtılması adına çalışmalar yapan Mangala Federasyonu'ndan bahsetmek yerinde olacaktır. Mangala Federasyonu, 2015 yılında Türkiye'nin çeşitli şehirlerinde faaliyet gösteren derneklerin bir araya gelmesiyle kurulmuştur. Kuruluş amacı, Mangala'yı dünya çapında tanınan, sevilen ve oynanan bir oyun hâline getirmektir. Bu amaca ulaşmak için gerekli eğitimcilerin, hakemlerin ve oyuncuların yetiştirilmesini sağlamak; yerel, ulusal ve uluslararası organizasyonlar düzenlemek; düzenlenen faaliyetlere eğitimci, hakem ve oyuncuların etkin olarak katılımını sağlamak çalışma konuları arasında yer almaktadır Kurum, Mangala oyu-

nunu gelecek kuşaklara taşımak ve unutulmamasını sağlamak adına çalışmalar yapmaktadır (URL-11).

Mangala Federasyonu, kendi bünyesinde düzenlenmiş olduğu Mangala turnuvalarının yanında çevirim içi Mangala kursları, hakemlik kursları, antrenörlük kursları gibi çeşitli faaliyetlerde de bulunmaktadır. Federasyon içerisinde okullar arası, il, ilçe ya da diğer kurum ve kuruluşlar ile iş birliği içerisinde gerçekleştirilmekte olan federasyon turnuvalarının yanı sıra çevrim içi olarak düzenlenen turnuvalar da mevcuttur (URL-13). Turnuvalara ilgi olan sporcuların katılım sağladığı bu ortamlar, Mangala oyununun dijital ortamlarda ilgi çekici hâle getirilmesi ve oyunun devamlılığı açısından işlevseldir.



Fotoğraf 12-13. Turnuva Afişi Örnekleri (URL-8; URL-7).

Oyunun tanınırlığının artması ve sürekliliğinin sağlanması yönünde dijital kültür ortamındaki çabaya ve Mangala Federasyonu'nun faaliyetlerine rağmen görüülen sözlü kaynakların çoğunun, oyun hakkında detaylı bilgisi bulunmamaktadır. Kaynak kişilerin, Y ve Z kuşağının ara kuşakları olarak nitelendirilen 18-25 arasındaki yaş grubuna ait bireylerden oluştukları göz önüne alındığında, Mangala oyununun dijital platformlarda uygulama ve turnuva anlamında başarılı bir tablo çizemediği görülmektedir (KK-2, KK-3, KK-6, KK-8, KK-9, KK-11). Yapılan saha araştırması sonucunda, dijital Mangala uygulamalarının, genellikle oyunun kültürel dokusu hakkında bilgiye sahip kişiler tarafından kullanıldığı tespit edilmiştir (KK-2, KK-5, KK-6, KK-7). Dijital Mangala uygulamalarının kullanıcıları olan bazı kaynak kişiler de dijital ortamdaki uygulamaların sıkıcılığı ve oyunda sürekli teknik hataların meydana gelmesi nedeniyle söz konusu uygulamaları pek tercih etmediklerini ifade etmektedir (KK-1, KK-2, KK-3, KK-4). Bu bağlamda, dijital ortamdaki Mangala oyunu, diğer dijital platform oyunları gibi grup şeklinde oynanma faaliyetlerine ev sahipliği yapan bir yapıya ulaşamamıştır. Kaynak

kişiler, bu konu hakkında; güncel oyunlarda oluşturmuş oldukları grupların eksikliklerini hissedeceklerini ancak bu durumun Mangala uygulamaları için geçerli olmadığını belirtmektedir (KK-2, KK-5, KK-6, KK-7, KK-9). Diğer güncel dijital oyunlar gibi bu oyunun dikkatlerini çekmediğini, arkadaşlar arasında popüler bir oyun olmadığını anlatmaktadır (KK-8, KK-10, KK-11).

Çalışma içerisinde incelenen Mangala uygulamaları hakkında, dijital ortamdaki yorumlara bakıldığında, oyun içinde yaşanan teknik sorunların sıkça dile getirildiği görülmektedir (URL-4, URL-5, URL-6, URL-12). Bunun yanı sıra dijital uygulamaların, oyunun geleneksel icrasından daha farklı olduğu ve kurallarının eksik olduğu belirtilmektedir (KK-2, KK-5, KK-6, KK-7, KK-9, KK-11). İncelenen uygulamalardaki bazı kullanıcılar, söz konusu farklılığın oyunun bölge ve ülkelere göre değişiklik göstermesinden kaynaklandığını ifade etmektedir (KK-7, KK-8). Mangala oyununun oynanışına dair bilgi yetersizliği, diğer dijital oyunlara göre reklamının az yapılması ve markalaşmaması nedeniyle Mangala oyununun dijital uygulamaları bugün için yeterli ilgiyi görememektedir.

Sonuç

Dünya tarihinde meydana gelen yenilikler, düzenlemeler, buluşlar ve icatlar doğrudan kültürü etkilemektedir. Sözlü olarak başlayan kültürün yolculuğu, çeşitli icatların etkisiyle form değiştirmiş ve günümüzde dijital kültür ortamına kadar gelen bir süreç geçirmiştir. Sözlü kültür ortamında oynanan geleneksel Mangala oyununun, bugün aktif olarak kullanılan teknoloji araçları sayesinde, dijital kültür ortamına aktarılması bu duruma bir örnektir.

Mangala, bugün dijital kültürde kendine yer bulmuş bir oyundur. Dijital Mangala uygulamaları, geleneksel Mangala oyununun dijital ortama taşınmasıyla ortaya çıkan bir kültürel deneyimi temsil etmektedir. Bu uygulamalar, oyunculara coğrafi olarak bağımsız bir şekilde oynama imkânı sunmakta ve çevrim içi çok oyunculu seçenekler aracılığıyla oyuncuları dünyanın dört bir yanındaki rakiplerle bir araya getirmektedir. Ayrıca bu uygulamalar, oyunun kurallarını öğrenme konusunda yeni olan oyunculara yardımcı olacak öğretici seçenekler sunmaktadır.

Dijital Mangala uygulamaları, geleneksel Mangala oyununun tahta ve taşlarına olan bağlılık ve dokunma hissini eksikliği nedeniyle bazı oyuncular tarafından tercih edilmemektedir. Bunun yanı sıra oyuncular, dijital uygulamalarda, Mangala'nın kökeni ve Türk kültüründeki yeri hakkında tatmin edici bilgilere ulaşamadıklarını ifade etmektedir. Yine dijital uygulamalarda

bazı teknik sorunlar ve oyun kurallarının eksiklikleri de gözlemlenmektedir. Kullanıcıların dijital Mangala oyunlarına ilgi göstermesi ve oyunun sürekliliğinin sağlanması adına bu eksik ve hataların giderilmesi, oyunun kültürel bağlamı hakkında sağlıklı bilgi verilmesi gerekmektedir.

Mangala oyunu hakkında toplumu bilinçlendirmek için akademik çalışmalarında bu alana daha fazla yer verilmelidir. Mangala hakkında daha sık paneller, konferanslar, sempozyumlar düzenlenmelidir. Bu etkinlikler halka duyurulmalı ve her yaşta bireyin katılımı teşvik edilmelidir. Konuyla ilgili yerel ve ulusal basında haberler yapılmalı, dikkat çekici reklamlar düzenlenmeli ve bu paylaşımlar dijital ortamlarda aktif takip edilen çeşitli kanallarda belirli sıklıklarla gösterilmelidir. Mangala oyununun, dijital kültür ortamındaki seyrini ele alan bu yazı, konuyla ilgili farkındalık oluşturabilmek adına bir adımdır.

Dijital Mangala uygulamaları, geleneksel oyunların dijital ortamda yaşatılması, yaygınlaştırılması ve yeni nesillere tanıtılması adına önemlidir. Geleneksel oyunlar, kültürel mirası koruma ve yayma açısından büyük bir potansiyele sahiptir. Bu oyunlar, içinde bulunulan zamanın şartları ve gereklilikleri doğrultusunda güncellendiği takdirde değişerek, dönüşerek varlığını devam ettirecektir. Bu noktada, dijital platformlarda Mangala uygulamalarının varlığı ve içeriği desteklenerek geliştirilmelidir. Dijital mangala oyunlarının daha geniş bir kitleye ulaşması ve Türk oyun kültürünün aktarılması için bu tür çabalar değerlidir.

Kaynakça

- And, Metin (2003). *Oyun ve Bûgü: Türk Kültüründe Oyun Kavramı*. İstanbul: YKY.
- Balcı, Fatih (2019). "Dijital Kültürde Çocuk Oyunları". *Dijital Kültür Tradijital-Medya-İnternet-Edebiyat ve Halkbilimi Araştırmaları*. Ed. Mehmet Özdemir. İstanbul: Arı Sanat Yayınevi, 269-300.
- Efe Kendüzler, Serap (2023). *Eğitsel Oyun, Matematik Merkezinde Oyun ve Dijital Oyunun Çocukların Matematik ve Öz-Düzenlemeli Öğrenme Becerilerine Etkisi*. Doktora Tezi. Pamukkale: Pamukkale Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Ercilasun, Ahmet B. (ed.) (1991). *Karşılaştırmalı Türk Lehçeleri Sözlüğü, C.2*. Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları.

- Ersoy, Ruhi (2004). “Sözlü Kültür ve Sözlü Tarih İlişkisi Üzerine Bazı Görüşler”. *Millî Folklor*, 61: 102-110.
- Gümüş, Ayşe ve Gümüş, İsmail (2019). “4000 Yıllık Türk Satranç Yalakkaya”. *Uluslararası Türk Dünyası Araştırmaları Dergisi*, 2(3): 1-15.
- Huizinga, Johan (2006). *Homo Ludens*. Çev. Mehmet Ali Kılıçbay. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Kâşgarlı Mahmud (2015). *Dîvânu Lugâtî't-Türk (Giriş-Metin-Çeviri-Notlar-Dizin)*. Çev. Ahmet Bican Ercilasun ve Ziyat Akkoyunlu. Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.
- Kul, Murat (2018). “Türk’ün Strateji ve Zekâ Oyunu ‘Mangala’”. *Turkish Studies*, 13(18): 979-990.
- Küçükııldız, Arslan (2011). “Satranç’ın Atası Olan Türk Zekâ Oyunu; Mangala”. *Günümüzde Çocuk Oyunlarında ve Oyuncaklarında Yaşanan Değişimler Sempozyumu: Bildiri Tam Metin Kitabı (09.10.2010)*. Ankara: Milli Kütüphane. Araştırma ve Eğitim Genel Müdürlüğü Yayınları, 99-127.
- Küçükııldız, Arslan (2015). *Türk Zekâ Oyunları: 1 Köçürme Mangala*. Ankara: Delta Kültür Yayınevi.
- Ong, Walter (2014). *Sözlü ve Yazılı Kültür-Sözün Teknolojileşmesi*. İstanbul: Metis Yayınları.
- Özdemir, Mehmet (2019). “Kültürün Dönüşümü veya Dijitalleşme”. *Dijital Kültür Tradijital-Medya-İnternet-Edebiyat ve Halkbilimi Araştırmaları*. Ed. Mehmet Özdemir. İstanbul: Arı Sanat Yayınevi, 17-49.
- Özdemir, Nebi (2006). *Türk Çocuk Oyunları I-II*. Ankara: Akçağ Yayınları.
- URL-1: <https://onedio.com/haber/simdilerde-unutulmaya-yuz-tutan-4-bin-yillik-turk-zeka-ve-strateji-oyunu-Mangala-976971> (Erişim: 16.04.2022).
- URL-2: <https://www.tzv.org.tr/#/haber/4561> (Erişim: 24.05.2023).
- URL-3: <https://youtube.com/watch?v=qNI7KRKyFQA> (Erişim: 24.05.2023).
- URL-4: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.gameofsirius.Mangala&gl=TR> (Erişim: 24.05.2023).
- URL-5: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.mobilefusion.mancalaultimate&gl=TR> (Erişim: 24.05.2023).
- URL-6: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.donkeycat.mancala&gl=TR> (Erişim: 17.07.2023).

- URL-7: <https://mangalafederasyonu.org.tr/index.php/Mangalablog?start=48&start=48&start=48&start=48> (Erişim: 24.05.2023).
- URL-8: <https://mangalafederasyonu.org.tr/index.php/itemlist/tag/Mangala%20turnuvas%C4%B1> (Erişim: 24.05.2023).
- URL-9: <http://mangalaoyunu.blogspot.com/2016/> (Erişim: 16.04.2022).
- URL10: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.donkeycat.mancala&gl=TR> (Erişim: 17.07.2023).
- URL-11: <https://mangalafederasyonu.org.tr/index.php/hakkimizda2> (Erişim: 03.08.2023).
- URL-12: <https://play.google.com/store/search?q=mangala&c=apps> (Erişim: 19.09.2023).
- URL-13: <https://mangalafederasyonu.org.tr/index.php/mangala-blog/duyurular/item/215-online-turnuva-ve-oyun-bulusmalari> (Erişim: 19.09.2023).
- von Schiller, Friedrich (1990). *İnsanın Estetik Eğitimi Üzerine Bir Dizi Mektup*. Çev. Melahat Özgü. İstanbul: Milli Eğitim Bakanlığı Yayınları.
- Yıldızbaş, Füsün ve Apaydın, Şafak (2002). Kültür ve Çocuk Oyunları İlişkisi. *Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 2 (3): 96-104.

Ek

Ek-1. Sözlü Kaynaklar

- KK-1: Ahmet Semih Çufadaroğlu, 1999 doğumlu, üniversite mezunu, Kütahya. (Görüşme Tarihi: 14.04.2022).
- KK-2: Fatih Bayraktar, 2001 doğumlu, lise mezunu, Kütahya. (Görüşme Tarihi: 14.04.2022).
- KK-3: Furkan İzyat, 2000 doğumlu, üniversite öğrencisi, Eskişehir. (Görüşme Tarihi: 14.04.2022).
- KK-4: Havva Nur Fındık, 1998 doğumlu, lise mezunu, Kütahya. (Görüşme Tarihi: 14.04.2022).
- KK-5: Tuğba Fındık, 2002 doğumlu, üniversite öğrencisi, Kütahya. (Görüşme Tarihi: 14.04. 2022).
- KK-6: Muhammed Talha Arslan, 1996 doğumlu, üniversite öğrencisi, Kütahya. (Görüşme Tarihi: 14.04.2022).

- KK-7: Ayşe Tekin, 1998 doğumlu, üniversite mezunu, Kütahya. (Görüşme Tarihi: 14.04.2022).
- KK-8: Sena Karaaslan, 1998 doğumlu, üniversite öğrencisi, Kütahya. (Görüşme Tarihi: 14.04.2022).
- KK-9: Kimlik bilgilerinin çalışmada yer almasını istemiyor, 2000 doğumlu, lise mezunu, Tokat. (Görüşme Tarihi: 14.04.2022).
- KK-10: Büşra Fındık, 2000 doğumlu, üniversite mezunu, Kütahya. (Görüşme Tarihi: 14.04.2022).
- KK-11: Kimlik bilgilerinin çalışmada yer almasını istemiyor, 1998 doğumlu, lise mezunu, Kütahya. (Görüşme Tarihi: 14.04.2022).

“COPE-Dergi Editörleri İçin Davranış Kuralları ve En İyi Uygulama İlkeleri” çerçevesinde aşağıdaki beyanlara yer verilmiştir:

Yazarların Notu: Bu makale, “Geleneksel Türk Zekâ Oyunlarından Mangalanın Dijital Kültür Ortamında Seyri” başlığıyla IV. Uluslararası Toplum ve Kültür Araştırmaları Sempozyumu’nda sunulmuş ancak yayımlanmamış bildirinin yeniden ele alınmış ve düzenlenmiş şeklidir.

Etik Kurul Belgesi: Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Sosyal ve Beşeri Bilimler İnsan Araştırmaları Etik Kurulu Başkanlığından 19.06.2023 tarihinde etik onay belgesi alınmıştır. Belge No: E-64075176-050.01.04-2300120336.

Çıkar Çatışması Beyanı: Bu makalenin araştırması, yazarlığı veya yayınlanmasıyla ilgili olarak yazarların potansiyel bir çıkar çatışması yoktur.

Katkı Oranı Beyanı: Verileri Naciye Baştürk tarafından elde edilen makale, Aslı Büyükokutan Töret tarafından değerlendirilmiş, tespit ve önerilerde bulunulmuştur.

The following statements are made in the framework of “COPE-Code of Conduct and Best Practices Guidelines for Journal Editors”:

Authors’ Note: *This article was produced from the master’s thesis prepared by the first author under the supervision of the second author and co-supervision of the third author.*

Ethics Committee Approval: *Ethics approval certificate was received from Eskişehir Osmangazi University Social and Human Sciences Human Research Ethics Committee on 19.06.2023. Document No: E-64075176-050.01.04-2300120336.*

Declaration of Conflicting Interests: *The authors have no potential conflict of interest regarding research, authorship, or publication of this article.*

Author-Contributions Statement: *The article, the data of which was obtained by Naciye Baştürk, was evaluated by Aslı Büyükokutan Töret and findings and suggestions were made.*