

# Dijital Oyunlarda Karakter Tasarımı ve Hikâye Anlatısı Olarak Türk Mitolojisi ve Şamanizm

Kübra Çiçekli\* • Birsen Çeken\*\*

## ÖZ

Araştırma, dijital oyunların evrimi ve bu süreçte kültür kavramının nasıl ele alındığı üzerine odaklanmaktadır. Kültürün sadece sanatsal ve geleneksel unsurlardan oluşmadığını, aynı zamanda semboller, değerler ve anlamlar bütünü olarak dinamik bir süreçte şekillendiği belirtilmektedir. Kültürün, bireylerin ve toplulukların dünya görüşlerini, sosyal yapılarını ve kendilik algılarını tanımlamada merkezi bir rol oynadığı vurgulanmaktadır. Dijital oyunlar, bu bağlamda, sadece eğlence araçları olmaktan çıkarılmış ve bireylerin sosyal etkileşimlerini, karar verme süreçlerini ve anlamlandırma pratiklerini içeren karmaşık etkinlikler olarak sunulmuştur. Dijital oyunların, küresel bir perspektiften bireylerle etkileşim kurarken, mitolojik öğelerin dengeli bir temsilinin sağlanması gerekmektedir. Oyunların sosyal bilimlerde kültürel bir fenomen olarak ele alınması oyun mekaniklerinin, oyuncuların etkileşim ve anlama kapasitelerini etkilediğini ifade edilmektedir. Salt teknolojik gelişmelerin bir ürünü olmayan oyunlar, aynı zamanda kültürel etkileşimlerin ve globalleşmenin bir yansıması olduğunu göstermektedir. Bu çerçevede, modern oyun tasarımlarının, kültürel geçmişlerden aldığı ilhamla, küresel bir bağlamda çeşitli kültürel öğeleri temsil ettiği ve bu temsiliyetin doğru bir şekilde yapılmasının önemini altı çizilmektedir.

**Anahtar Kelimeler:** şamanizm, türk mitolojisi, şamanist mitoloji

\* Arş. Gör., Mardin Artuklu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi  
kubracekli@gmail.com, ORCID: 0000-0002-3870-1254

\*\* Prof., Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi  
birsenceken@gmail.com, ORCID: 0000-0001-8112-992X

# Turkish Mythology and Shamanism as Character Design and Narrative in Digital Games

## ABSTRACT

The research focuses on the evolution of digital games and how the concept of culture is handled in this process. It is stated that culture does not only consist of artistic and traditional elements but also is shaped in a dynamic process as a set of symbols, values and meanings. It is emphasized that culture plays a central role in defining the worldviews, social structures and self-perceptions of individuals and communities. In this context, digital games are no longer just entertainment tools and are presented as complex activities that include individuals' social interactions, decision-making processes and meaning-making practices. Digital games need to provide a balanced representation of mythological elements while interacting with individuals from a global perspective. Considering games as a cultural phenomenon in social sciences, it is stated that game mechanics affect the interaction and understanding capacities of the players. Games, which are not merely a product of technological developments, also show that they are reflections of cultural interactions and globalization. In this context, it is underlined that modern game designs represent various cultural elements in a global context, with inspiration from cultural backgrounds, and the importance of making this representation correctly.

**Keywords:** shamanism, turkish mythology, shamanist mythology

## Extended Abstract

The innate symbols and images shared by humanity derive from our evolutionary past and shape our individual experiences and dreams. Based on this theoretical framework, the effective use of archetypes in the design of digital game characters enables a more effective bond with the players. Characters in games function not only as inhabitants of a virtual world, but also as elements that interact with the player's unconscious world and add meaning and depth to the player's experience through this interaction. Considered as a field that reflects human experience through stories and symbols, myths reflect universal themes through time and transcultural narratives. The use of mythological elements and characters in the game world provides players with a familiar context, allowing the story to be more easily internalized. Additionally, these elements add depth to the game mechanics, creating a more intense experience between the challenges and solutions the player faces. Character design is directly related to the immersive qualities of the game. Immersion is related to the extent to which the player is immersed in the game world, how much he can disconnect from the real world, and how "real" he perceives the virtual experience.

The psychological depth of the characters is seen as effective in helping players empathize with this virtual world and become a part of the story. We can say that this connection requires storytelling that is compatible with the character's motivations, emotions and goals. The characters at the center of the game narrative mediate the player's emotional investment in the narrative. In Turkish mythology, the diversity of gods and spirits and their cultural interactions between different Turkish communities demonstrate the complex nature of mythology. Academic studies show that it is difficult to create a single fixed pantheon, and it is observed that the same gods and spirits exist in different ways in different regions and peoples. Although Turkish people have similar names, they often depict these gods and spirits with different qualities and stories. One obvious example is the creative entity known as the Sky God and how he is represented in different communities and sources. Although there are communities where the Sky God is seen as a universal creator, in other traditions he may have a more limited role or be associated with other divine beings.

This diversity in mythology is further complicated by the role of shamans, as shamans interact directly with this world of gods and spirits through their rituals and spiritual practices. They act as a bridge between both the physical and spiritual worlds and engage with mythological beings in the process. This deep context can also serve as an effective resource in digital game design. Mythological stories, characters and shamanistic practices taken from Turkish culture can add depth and authenticity to games. This increases character diversity as well as depth in storytelling, making the gaming experience enriching and sustainable. An example of similar uses in the gaming world is the God of War series, which is inspired by Norse mythology and

successfully uses these cultural elements. This integration of shamanism and mythology in digital game design is important in terms of the representation of Turkish Mythology on digital platforms in a global and cultural context. This representation provides an informative resource about Turkish culture and history to the masses, without being limited to just offering an entertaining escape within the framework of a digital game. Digital game design, which includes the spiritual journey of the shaman, his interactions with gods and spirits, and the rituals that take place during this process, enriches the content in the context of the narrative and offers individuals a rich and effective experience.

## Giriş

Oyun kavramı, evrensel bir olgu olarak tarihsel süreç içerisinde insanlar tarafından tecrübe edilmiş, belirli bir toplumun, kültürün veya dönemin değerleri, inançları, gelenekleri ve sosyal normlarına yansıyan veya bu normlardan etkilenen daha derinlemesine anlamlar ve katmanlar taşıdığına işaret etmektedir. Çeşitli kültürlerdeki sosyal, tarihsel ve kültürel bağlamlara göre evrildiği ve bu bağlamların kavram içeriği, yapısı ve amacı üzerinde belirleyici bir etkisi olduğu söylenebilir. Oyun kavramının sadece kültürle sınırlı kalmadığı, aynı zamanda iktisat, matematik, felsefe ve tarih gibi birçok akademik alanda da incelendiği bilinmektedir. İnsanların, hatta hayvanların neden oyun oynadığına dair süregelen merak, birçok ontolojik çalışma ve deneyin yapılmasına neden olmuştur. Çoğunlukla bir çocuk etkinliği olarak görülen oyun, aslında insanlığın en ilkel dönemlerinden günümüze, yetişkinler tarafından da aktif olarak gerçekleştirilen bir eylemdir.

Oyun kavramı rasyonel ilişkiler ve akıl çerçevesinde ele alındığında, sadece insanlar için sınırlandırılmak durumunda kalmıştır. Çünkü oyun kültürden eskidir ve kültür bir insan topluluğu gerektirmektedir. Hayvanlar için de oyun insanlardan önce vardır, onlardan edindikleri bir öğrenim değildir. Biyoloji ve psikoloji gibi bilimler oyun işlevini maddeselliğe ya da mekanikliğin ötesine geçiremediğinden kültür içinde ele alınmalıdır. İnsanların iletişim kurmak için kullandığı dil aracı bile bir oyun eylemidir; algılanan madde ve düşünce arasında gidip gelir, her soyut ifade bir simge ve onu karşılayan bir kelimeye dönüşmektedir. Mitlerle yaşamsallığı anlamlandırmaya çalışan ilkel insan, güvence altında olmak ihtiyacıyla cevaplarını Tanrıya dayandırmaktadır. İbadetler, törenler, ayinler ve verilen kurbanların gerçekleştirilme eylemi basit bir oyun olarak görülmektedir (Huizinga, 2017). Bu bağlamda, oyunun sadece eğlenceli bir aktivite olmadığı, aynı zamanda dil, ritüel ve kültürel anlamda derin köklere sahip bir olgu olduğu açıkça görülmektedir. Özellikle dil ve kültür arasındaki bu etkileşim, oyunun birey ve toplum üzerindeki geniş kapsamlı etkisini ortaya koymaktadır.

Türkçede oyun oynamak sözcüğü çeşitli anlamlar içermektedir. Yazılı tiyatro metinlerini ifade etmesinin yanı sıra bir plan, tezgâh anlamında oyuna gelmek; birini kandırmak ile oynamak; sevinmek gibi anlamları ve buna dair oynaya oynaya ve güle oynaya gibi ikilemeleri olduğu görülmektedir. Orta Asya'da şamanı temsil etmek için de kullanılan oyun kelimesi, Türkistan'da ise bütün şaman törenini temsil etmektedir. Bir şamanın yaptığı törene dikkatle bakıldığında, davul ve tokmaklarla müzik yapıyor, ağıt yakıyor, hayvanları taklit edecek sesler çıkartıyor, mimik ve hareketleriyle performans sergiliyordur. Karşıladığı eylemleri şamana ve fiillerine ithaf ettiğinden, oyun sözcüğünün en eski Türkçe kelimelerden ve kültürle iç içe olduğu kaynaklardan anlaşılmaktadır (And, 2016). Kültürün bir parçası olan mitler oyun oynama eylemini içinde barındırdığından, dijital olarak oyunların bu kaynaktan beslendiğini ifade etmek şartırcı olma-

yacaktır.

Johan Huizinga'nın görüşünden yola çıkarak insan olma deneyimi tüm bağlamlarda oyun oynamaktan geçmektedir, bir diğer ifadeyle her bir mitolojik öge ayrı bir oyun eylemi olarak nitelendirilebilir. Günümüzün dijital oyun endüstrisine bakıldığında, oyuncuların deneyimleri üzerinde kritik bir rol oynayan bir dizi etken görülmektedir. Bunların başında, mitolojik unsurların, karakter öykülerinden görsel ve işitsel öğelere kadar geniş bir yelpazede işlevsel olarak nasıl kullanıldığı gelmektedir. Mitolojinin tarihsel ve kültürel bağlamda oyun kavramına dair önceki paragraflarda sunulan argümanlar, insanın oyuncu doğası perspektifinden dijital oyunlarda mitolojik öğelerin oyuncu deneyimini, oyuncuların oyun içindeki etkileşimlerini, kararlarını, algılarını etkilemede ve şekillendirmede önemli bir rol oynadığını ifade etmektedir. Öyle ki, oyun tasarımında kullanılan bu öğeler, oyunun bağlamını, anlatısını geliştirip oyuncunun oyunla kurduğu duygusal ve bilişsel bağlantının derinleşmesine yardımcı olmaktadır. Bu nedenle, dijital oyunların tasarımında ve geliştirilmesinde mitolojinin kullanımı, oyun tasarımı kalitesini ve estetiğini artırmak, içeriği çeşitlendirmek için kritik bir öneme sahiptir. Araştırma, bu önemi Şamanist Türk mitolojisi perspektifinden incelemeyi amaçlamaktadır.

### **Dijital oyun kültürünün evrimi**

Kültür kavramı günümüze kadar geldiği süreçte sadece belirli sanatsal ürünler veya geleneksel pratikler olarak değil, semboller, değerler ve anlamların bütünsel bir sistem olarak ele alınması, kavramın yeniden tanımlanması ve anlamlandırılması açısından bir dönüşüm geçirdiğini göstermektedir. Bu bakış açısı, kültürü statik bir olgudan ziyade dinamik bir süreç olarak ele alarak, bireylerin ve grupların etkileşimlerinde ve sosyal bağlamda işlevselliğini ortaya koymaktadır. Sosyal bilimciler insanların çevrelerindeki dünyayı yorumlama süreçlerine, günlük yaşamlarında anlam üretme pratiklerine ve bu anlamların sosyal yapılar ve grup dinamikleri üzerindeki etkilerine odaklanmışlardır. Kültür, bireylerin ve toplulukların kendiliklerini aynı zamanda hayata karşı edindikleri vizyonlarını, ilişkilerini ve toplum içindeki konumlarını anlamlandıran bir araç olarak değerlendirilmektedir.

Oyun kavramı tekrar değerlendirilen kültür bağlamında incelendiğinde yalnızca çocuklar için bir aktivite veya eğlence olmaktan çıkıp, insanların birbirleriyle ve çevreleriyle etkileşime girdikleri bir alan olarak görülmektedir. Dijital oyunların yolculuğu, temel başlıklardan karmaşık anlatılara kadar, sadece keyifli etkinlikten fazlasını temsil etmektedir. Dijital devrimin erken aşamasını işaret eden oyunlar sıklıkla toplumsal normlar üzerinde düşünmeye itmektedir (Juul, 2005). Katılımcılarına roller, kurallar, semboller ve anlamlar üzerinden düşünme ve bunları sorgulama fırsatı sunan oyunlar, sosyal bilimlerde kültürel bir fenomen olarak incelenmeye başlanmış, kültürel anlam

sistemlerinin ve grup içi dinamiklerin anlaşılmasında önemli bir yer tutmuştur. Modern toplumda artık yerleşik olan dijital oyun kültürü, etkileşimli medyanın ötesine geçmektedir. Bu alan, hikâye anlayışı, kullanıcı etkileşimi ve kimliği şekillendirerek teknoloji ve deneyimler arasındaki karmaşık ilişkiyi yansıtmaktadır (Bogost, 2007).

Oyunculuktaki kültürel değişimi anlamak için, evrilen oyun mekaniklerinin keşfinden başlamak gerekmektedir. Keza mekanikler oyunculara daha ciddi ve kompleks kararlar almalarına olanak tanımaktadır. Derinlemesine bir etkileşim ve anlama kapasitesine sahip olan oyunlar öğrenme ve keşif süreçlerini etkilemektedir (Salen ve Zimmerman, 2004). Dijital oyunların gelişimi, salt teknolojik ilerlemelerin bir sonucu olarak görülmemelidir. Kültürel etkileşimlerin ve globalleşmenin yansımalarının açıkça gözlemlendiği oyunların, çeşitli kültürlerin ve deneyimlerin bütün halinde bulunduğu platformlar oluşturduğu söylenebilir. Estetik ve tasarım gücünü kullanarak geliştirildiğinde küresel bağlamda kültürel öğelerin sunulduğu bir araç olarak var olmaktadır. Modern oyun tasarımları, kültürel geçmişlerden ilhamlar barındırdığından, doğru temsil edilmesinin önemini yadsınamamaktadır (Apperley, 2006).

### **Karakter tasarımı ve anlatı derinliği**

Carl Gustav Jung (1964) dört arketipten bahsederken, insanlığın evrimsel gelişimi boyunca edindiği deneyimlerin simgeler ve imgeler yoluyla kaydedildiğini ve arketiplerin kolektif bilinçdışı içerikleri olduklarını belirtir. Evrensel ve kültürlerarası olarak kabul edilen bu imge ve simgelerin bilinçdışı deneyimleriyle etkileşime girerek bireylerin hayat deneyimlerini hatta rüyalarını şekillendirdiğini anlatmaktadır. Arketiplerin tüm insanlar arasında ortak olduğu kabul görüşünden hareketle, mitolojinin de insanların evrimsel ve tarihsel gelişimi üzerindeki etkisi önemli bir konu olarak ele alınmalıdır. Mitler, tarih boyunca hikâyeler ve karakterler aracılığıyla yaşam üzerine; kimi zaman öğütler şeklinde, kimi zaman korkutucu ve tehditkâr unsurlarla doğruyu göstererek, bazen sadece eğlendirici rolüyle varlığını sürdürmüştür. Dijital oyunlarda mitolojik anlatı ve öğelerin kullanılması, bireylerin karakterlerle daha derin bir bağlantı kurmalarını sağlamak açısından önemli görülmektedir.

Aynı zamanda karakter tasarımı oyun içi daldırma denilen, oyuncunun oyun deneyimine ne kadar dahil olduğu ve gerçek dünyadan ne kadar koparak oyuna dahil olduğunu kapsayan faktörü büyük ölçüde etkilemektedir. Hikâye, mekanik, estetik ve karakter tasarımının uyum içinde olması gerektiğini vurgulayan Jesse Schell (2008), oyuncunun, karakterin motivasyonlarını, duygularını ve hedeflerini anladığında ve bu karakterle empati kurduğunda oyun deneyiminin derinleştiğini söylemektedir. Karakterler, bir oyunun hikâyesinin merkezindedir ve oyuncuların hikâyeye duygusal bir bağlantı kurmalarına aracı olmaktadır. Dijital oyunlarda bireyin bir karakteri kontrol etmesinin, öğrenme sürecini etkileyen kimlik ve rol alımı kavramı bakımından önemli

görölmektedir.

Oyuncular, karakterin gözünden dünyayı deneyimlediğinde, belirli görevleri ve zorlukları aşmak için bu karakterin yeteneklerini ve bilgisini kullanmayı öğrenmektedirler. Bireylerin problemlere farklı bir perspektiften yaklaşmasına ve öğrenme sürecini daha kişisel ve anlamlı hale getirmesine vesile olmaktadır. Karakterler, neyin mümkün olup olmadığı konusunda ipuçları vermesi yönüyle, oyun dünyasında iletişim kurduğu bir araçtır. Aynı zamanda karakterlerin hikâyeleri ve motivasyonları, bireylerin oyun dünyasını daha derinlemesine anlamasına yardımcı olmaktadır. Dijital ortamda karmaşık, ayrıntılı ve bilinmeyen dünyalara temas etmek, oyuncular için yeni bilgilerin keşfiyle sistematik düşünmeyi desteklemekte ve çeşitli kaynaklara başvurma gereksinimiyle araştırmaya teşvik etmektedir.

Öğrenme süreçleri “problem çözme” aracılığıyla gerçekleştirildiğinde etkili bir yöntem olarak görölmektedir. Oyunlardaki hikâyeler, bireylerin karşılaştığı problemleri çözmeleri açısından bağlam sunmaktadır. Bilgiyi kullanışlı ve işlevsel bir şekilde uygulamasına olanak tanımaktadır. Mitolojik karakterler ve hikâyeler, oyunculara eşsiz bir anlatı derinliği sunduğundan bu deneyimi içselleştirme konusunda etkili ve tatmin edici kılmaktadır (Gee, 2003). Modern dijital oyunlarda tasarım, mitolojik karakterlerin dengeli bir temsili gerektirmektedir; kaynağın orijinalliği gözetilirken, küresel açıdan bireylere ve zamanın ruhuna hitap etmelidir (Khaled, Fischer, Noble ve Biddle, 2008). Çok yönlü karakterler oyuncunun ilgisini çekmekte önemli bir rol oynamaktadır. Mitolojik öğeler bu açıdan oyun deneyimini üst seviyeye taşıyarak bireyin etkileşimde olduğu dijital dünyayı benimsetmektedir.

## Dijital Oyun Tasarımında Şamanizm ve Türk Mitolojisinin Potansiyeli

### Şamanist Türk mitolojisi

Şamanizm terim olarak Tunguzca “şaman” sözcüğünden gelmektedir. Tipik olarak Orta Asya ve Sibiryaya ait dinsel bir olgu olarak görölmektedir. Şaman kelimesinin Yakutça *ojun*, Moğalca *bügä* ve *bögä*, Tatarca *kam* olarak kullanıldığı bilinmektedir. Sihir büyücülük, otacılık, şifacılık gibi kavramları içinde barındırır da şaman kavramı, en önemli kişilik özelliği olan esrime ile bütünleşmektedir. İkel toplumlarda görülen sihirbazlardan ve otacılardan keskin bir ayırım yapabilmek için esrime büyük önem taşır. Çünkü esrime sadece şamanın sahip olabileceği en yetkin dinsel deneyim olarak kabul edilmektedir (Eliade, 2018). Yunanca *ekstasis* sözcüğünden gelen esrime dışarıda olmak ve göçürölmek anlamlarını içermektedir. Şamanlık için ruhunu başka alemlere götürebilme ve bunu yetkin bir şekilde kontrol edebilmesiyle mistik esrimelerden keskin bir şekilde ayrılmaktadır.

Mistik esrime deneyimleyen birey, Tanrı için ya da Tanrının sözleriyle konuşur,



*vecd* hali sezgisel ve duygusal yolla gerçekleşmektedir. Şamanın ise birtakım denemelerden sonra gerçekleştirebildiği bu deneyim, Şamanizm'in genelinde bireysel bir yaşantı olarak görülmektedir (Bayat, 2017). Orta Asya ve Sibirya'da bulunan Türk halkları Şamanizm çevresinde incelenirken, Şamanın Tanrı, ruh ve atalar gibi mistik görülen varlıklarla kurduğu iletişim, ritüeller ve gelenekler göz ardı edilmemelidir. Türk mitolojisi ve Şamanizm'i birlikte ele alınmasının en önemli sebebi şamanın görevlerini icra ederken mitolojiden çeşitli varlıkla etkileşimde olmasıdır. Ruhlardan, Tanrılardan yardım ve güç alan Şaman, gerektiğinde bir hayvana dönüşmesi, elementlere hatta varlıklara hükmetmesinden ötürü mitoloji ile bir bütünlük içinde bulunmaktadır. Buradan hareketle Şamanizm'in ve Türk kültürünün birbirlerini etkilediği ve şekillendirdiğinden ötürü bir bütün olarak incelenmesi gerekmektedir.

Türk mitolojisinde Tanrı ve ruhların, Orta Asya ve Sibirya bölgelerinde yaşayan Türk halklarının tarihsel süreçte kültürel etkileşimin etkisiyle çeşitlilik gösterdiği, aynı isimde anılan bazı Tanrı ve ruhların farklı halklarda ve bölgelerde bazen birbirleriyle çeliştiği gözlemlenmektedir. Yunan ya da İskandinav mitolojisinde olduğu gibi alışıl-gelmiş net bir panteon çerçevesi oluşturmak akademik araştırmalar gözetildiğinde mümkün görülmemektedir. Örneğin Gök Tanrı kavramı; tek ve her şeyin yaratıcısı olduğu vurgulanırken aynı zamanda gücü istediği zaman insanlara bahşettiğine değinilmektedir. Bu insanlar Tanrının yeryüzündeki hükümdarlarıdır, Gök Tanrı, Tek Tanrı ifadeleri bu hükümdarlarla ilgili yazıtlarda geçmektedir. Çoğunlukla da hükümdarlar Tanrıya benzetilir. Fakat hükümdar dışındaki kitlelerin sözü geçen Tanrıya yönelik bir ilgileri olduğu gözlemlenmemiştir (Roux, 2017). Gök Tanrı görüşü Türklerin devletleştiği dönemler gözetildiğinde kabul görse de, Türk Şamanist mitolojisi bütün olarak ele alındığında tam olarak doğru bir kanı oluşturmamaktadır.

Yaşar Çoruhlu (2017) Tanrı kavramından bahsederken, Türk halklarının evrene ilişkin gizemli ve önemli unsurlarını Tanrılaştırdığını söylemektedir. Gök Tanrı inancının baskın olduğu görülen topluluklarda, her şeyin yaratıcısı, varlığı sonsuz olan bir varlık betimlenmektedir. Ekseriyetle insan şeklinde tasavvur edilen Ülgen'in ay ve yıldızlardan uzakta yaşadığı düşünüldüğünden bazı bölgelerde Gök Tanrı olarak kabul gördüğü gözlemlenmiştir. Sibirya bölgesinde ise gökte yaşayan üç önemli ilahın ilki olduğu fikri kabul görmektedir. Göğün on yedinci katında yaşayan Kayra Kan'ın bu üç büyük ilahı meydana getirdiği ve dünyanın, tüm varlıkların yaratıcısı olduğundan söz edilmektedir. Tengere (Tanrı) Kayra Kan evrenin başlangıcıdır ve kaderi onun elindedir (Radloff, 1994). Gök Tanrı ve Türk mitolojisindeki diğer ilahların iç içe geçtiği birbirlerine dönüşüp değiştikleri kaynaklarda açık bir şekilde görülmektedir. Kültigin Yazıtlarının doğu cephesinde Gök Tanrı temsilinin eşi olarak Umay adı geçmektedir.

Genellikle Tanrıça ya da dişi bir ruh olarak, doğuma yardım eden ve çocukları koruyup gözeten şekliyle bilinmekle birlikte *Divanü Lûgat-it Türk'te*, bebek doğduktan sonra çıkan plasenta olduğu düşünülmektedir (aktaran Çoruhlu, 2017). Ülgen'in kimi

zaman Kayra Kan'ın Gök Tanrı, kimi zaman Gök Tanrılarında biri veya bir ruh olarak bağımsız bir şekilde kabul görmesinin, mitolojiyi içerik açısından zenginleştirdiğini söyleyebiliriz. Şamanist mitoloji bu yönüyle, hikâyeler, gelenekler ve maneviyatı bütünleyici şekilde sunabilmek adına, Şaman karakterinin Tanrı ya da ruhlarla iletişime geçip kurbanları sunan, ritüeller düzenleyen yönüyle ele alınması dijital oyun tasarımı alanında kapsamlı bir kaynak oluşturmaktadır. Ana karakter olarak Şamanın ruhsal yolculuğunu ele alan ve sürecin mitolojiden karakterlerle desteklenen oyun tasarımı, Türk kültürünü anlatan önemli bir eser olabilir.



**Görsel 1.** *God of War: Ragnarök* oyununda yer alan İskandinav mitolojisinden Thor karakterinin temsili (Lara, 2022, 21 Kasım)

Anlatı olarak mitleri kaynak alan oyunların, karakter çeşitliliği ve hikâye derinliği açısından oyun deneyimini başarılı ve sürdürülebilir kıldığı gözlemlenmektedir. *Görsel 1*'de *God of War* serisinin ikinci oyunu olan *God of War: Ragnarök*'ten bir karakter görülmektedir. İskandinav mitolojisinde genellikle yıldırım ya da Gök Gürültüsü Tanrısı olarak bilinen Thor, sık olmamakla birlikte yağmur ve tarımla da ilişkilendirilmektedir. Şiddet ve savaşı simgeleyen Odin ve Earth'ün oğlu babasının aksine düzeni temsil eder ve panteonda ikinci sırada yer almaktadır. Fiziksel gücü olarak görülen çekici Mjolnir'i bereket aracı olarak da kullanmaktadır (Crossley-Holland, 2017). *Görsel 2*'de *Heroes of the Storm* çevrim içi oyundan Nazebo karakteri görülmektedir. Nazebo Diablo evreninden *Heroes Of The Storm* oyununa dahil edilen geleneksel şifacıların dışında kalan cadı doktoru temsil etmektedir. Beş kişilik iki grup halinde oynanan oyunda Nazebo, *Unformand Land*<sup>1</sup> olarak anılan diyardan ruhları yardımına çağırılmaktadır.

<sup>1</sup> Biçimlenmemiş Ülke, Umbaru'nun inanç sisteminin temel ilkesidir; ölümlüler ülkesi, Biçimlenmemiş Ülke olan yegâne gerçeklik için yalnızca bir perdedir.



**Görsel 2.** *Heroes of the Storm* oyunundan Witch Doctor karakterinin temsili (static.wikia, \_\_\_\_)

Uzun menzilde yüksek düzeyde kalıcı hasar verme yeteneğine sahip bir karakterdir. Zombi Duvarı isminde kalabalık kontrol yeteneğine sahiptir. Özellikle dar alanlarda rakip karakterleri izole etmek veya düşman ekibini bölme amacıyla kullanılmaktadır. Voodoo Ritüeli yeteneği karaktere can artışı sağlar ve bu, onun katledilmesini diğer Suikastçı sınıfındaki karakterlere göre zorlu hale getirmektedir (Heroes of the Storm Wiki, \_\_\_\_). Karakter, büyü gücüne sahip şifacı bir karakterin özellikleri ve hikâyesinin dijital bir oyuna işlevsel şekilde entegre edilebilmesine etkili bir örnek oluşturmaktadır. Şaman karakteri sihirselleşme açısından değerlendirildiğinde dijital oyuna entegre edilecek zengin bir karakter olarak ele alınabilir. Şamanist Türk mitolojisi, hikâyeler, gelenekler ve büyüselliğin etkileyici bir karışımını sunmaktadır. Mitlerin, dijital oyun tasarımı için potansiyel olarak değerli anlatılar ve karakterler içerdiği görülmektedir.

## Sonuç

Dijital oyunlar, katılımcılarına çeşitli roller, kurallar ve semboller üzerinden düşünme ve bunları sorgulama imkanı vererek, kültürel anlam sistemlerinin ve grup dinamiklerinin daha derin bir anlayışını sağlamaktadır. Oyunlar, teknolojinin sınırlarını zorlamakla kalmayıp, aynı zamanda kullanıcı etkileşimlerini ve kimlik oluşum süreçlerini

şekillendirerek, hikâye anlatıcılığı ve deneyimi yeniden tanımlamaktadır. Modern oyun tasarımları, küresel bir bağlamda kültürel unsurları yansıtmaya gücüne sahiptir ve kültürel geçmişlerden ilham alarak, estetik ve tasarım yoluyla çeşitli deneyimleri bir araya getirir. Bu, oyunların sadece teknolojik başarılar olmadığını, aynı zamanda kültürel etkileşimlerin ve globalleşmenin bir yansıması olarak kültürlerarası köprüler kurduğunu göstermektedir. Dijital oyunlar ve oyun mekaniği, bireylerin ve toplulukların dünyayı nasıl algıladıklarını, anlamlandırdıklarını ve etkileşimde bulduklarını anlamak için kritik öneme sahiptir. Kültürlerarası anlayışı ve empatiyi teşvik eden bu platformlar, sosyal bilimlerin ilgi alanına giren derin kültürel fenomenler olarak kabul edilmelidir. Bu nedenle, oyunların kültürel temsillerinin doğruluğu, geniş kapsamlı etkileri açısından hayati önem taşımaktadır.

Mitolojik hikâyeler ve karakterler, insanlık tarihi boyunca, çeşitli rollerde önemli bir yer tutmuş ve bu unsurların dijital oyunlara entegrasyonu, oyuncuların deneyimlerini zenginleştirmekte ve karakterlerle empati kurmalarını sağlamaktadır. Karakter tasarımı ve hikâye anlatıcılığı, oyuncunun daldırma deneyimini artırarak, oyunun dünyası ile daha derin bir bağ kurmasına yardımcı olmaktadır. Oyuncuların oyun karakterleri aracılığıyla dünyayı deneyimlemesi, onlara farklı bir perspektif sunmakta ve öğrenme sürecini kişiselleştirmekte, bu da problemlere yenilikçi çözümler getirmelerine yardımcı olmaktadır. Karakterlerin kendine özgü motivasyonları ve hikâyeleri, oyuncuların oyun dünyasını daha kapsamlı bir şekilde anlamalarına olanak tanımakta ve oyun mekaniği içindeki problem çözme görevleri, bilgiyi pratik ve etkili bir şekilde kullanmayı teşvik etmektedir. Mitolojik öğeler, oyunun hikâye anlatımına katkıda bulunarak, oyuncuların karşılaştıkları zorlukları aşmaları ve hikâye içinde daha aktif rol almaları açısından kritik bir öneme sahiptir. Ayrıca, oyunların tasarım sürecinde, mitolojik karakterlerin dengeli bir şekilde temsil edilmesi gerekliliği vurgulanmaktadır. Mitolojik öğelerin entegrasyonu, oyun deneyiminin kalitesini artırarak, oyuncuların dijital dünya ile etkileşimlerini daha anlamlı ve tatmin edici kılmaktadır. Mitolojinin ve arketiplerin uygun kullanımı, oyunların eğitsel ve kültürel potansiyelini en üst düzeye çıkarmakta ve oyunculara unutulmaz, zenginleştirici deneyimler sunmaktadır.

Bu çalışma, Şamanizm'in ve onun Türk kültüründeki rolünü detaylandırarak, Şamanizm'in sadece dini ve kültürel bir fenomen olmadığını, aynı zamanda toplumsal ve bireysel kimlik oluşumunda da kritik bir rol oynadığını ortaya koymaktadır. Şaman, toplumunun mistik ve ruhani lideri olarak, Tanrılar, ruhlar ve atalarla iletişim kurarak, onlardan bilgi ve güç almasıyla kültürel içeriği güncel tutan merkezi bir figür olarak görülmektedir. Şamanın ruhsal yolculuğu ve mistik pratikler, hikâye anlatımı için zengin bir kaynak sunarak, oyunculara derin kültürel bağlamda bir deneyim sağlayabilir. Bu tür bir yaklaşım, karakter çeşitliliği ve hikâye derinliği açısından oyunun genel deneyimini zenginleştirirken, bu kültürün global bir kitleye hitabı açısından temsiliyeti önem arz etmektedir. Şamanist mitoloji hem geleneksel hem de modern anlamda

kültürel ifadenin kritik bileşenleri olarak dijital oyunlarda içerik açısından zengin bir potansiyel içermektedir.

## Kaynakça

- And, M. (2016). *Oyun ve Bûgü* (4. Baskı). İstanbul: YKY.
- Apperley, T. H. (2006). Genre and game studies: Toward a critical approach to video game genres. *Simulation & Gaming*, 37(1), 6-23.
- Bayat, F. (2017). *Ana Hatlarıyla Türk Şamanlığı* (5. Baskı). İstanbul: Ötügen.
- Bogost, I. (2007). *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames* (1. Baskı). Cambridge: MIT.
- Crossley-Holland, K. (2017). *İskandinav Mitolojisi* (2. Baskı) (Çev. S. Kaytan). İstanbul: Say.
- Çoruhlu, Y. (2017). *Türk Mitolojisinin Ana Hatları* (8. Baskı). İstanbul: Kabalıcı.
- Eliade, M. (2018). *Şamanizm* (4. Baskı) (Çev. İ. Birkan). Ankara: İmge.
- Gee, J. P. (2003). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. (1. Baskı). New York: Palgrave Macmillan.
- Heroes of the Storm Wiki. (\_\_\_\_). Nazebo. [www.heroesofthestorm.fandom.com/wiki/Nazebo#Abilities](http://www.heroesofthestorm.fandom.com/wiki/Nazebo#Abilities) Erişim Tarihi: 20 Şubat 2023
- Huizinga, J. (2017). *Homo Ludens* (6. Baskı) (Çev. M. A. Kılıçbay). İstanbul: Ayrıntı.
- Jung, C. G. (1964). *Man and His Symbols* (1. Baskı). Londra: Aldus.
- Juul, J. (2011). *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds* (1. Baskı). Cambridge: MIT.
- Khaled, R., Fischer, R., Noble, J. ve Biddle, R. (2008). A qualitative study of culture and persuasion in a smoking cessation game. H. Oinas-Kukkonen, P. Hasle, M. Harjuma, K. Segerståhl, and P. Øhrstrøm (Ed.), *vol. 5033 of Lecture Notes in Computer Science* (1. Baskı) (s. 224-236). Berlin: Springer.
- Lara, J. (2022, 21 Kasım). God of War Ragnarok Concept Art Images Give Us a Look at Early Designs for Thor, Odin and Other Characters. [mp1st.com](https://mp1st.com).  
<https://mp1st.com/news/god-of-war-ragnarok-concept-art-images-give-us-a-look-at-early-designs-for-thor-odin-and-other-characters> Erişim Tarihi: 12 Aralık 2022

Radloff, W. (1994). *Sibirya'dan Seçmeler – 3. Cilt* (1. Baskı) (Çev. A. Temir). Ankara: Kültür ve Turizm Bakanlığı.

Roux, J.-P. (2017). *Eski Türk Mitolojisi* (3. Baskı) (Çev. M. Y. Sağlam). Ankara: BilgeSu.

Salen, K. ve Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals* (1. Baskı). Cambridge: MIT.

Schell, J. (2020). *The Art of Game Design: A Book of Lenses* (3. Baskı). Florida: CRC.

static.wikia. (\_\_\_\_). Witch Doctor. [https://static.wikia.nocookie.net/allstars\\_gamepedia/images/3/32/Naziba\\_HotS\\_Art.jpg/revision/latest?cb=20140317165920](https://static.wikia.nocookie.net/allstars_gamepedia/images/3/32/Naziba_HotS_Art.jpg/revision/latest?cb=20140317165920) Erişim Tarihi: 19 Ocak 2023