

**DERİN OYUN OLARAK FUTBOL VİDEO OYUNLARI:
TRABZON'DA FUTBOL VİDEO OYUN KÜLTÜRLERİ
ÜZERİNE ETNOGRAFİK BİR DEĞERLENDİRME**

Mehmet Emir YILDIZ

DOKTORA TEZİ

Basın ve Yayın Anabilim Dalı

Danışman: Doç. Dr. Haluk BİRSEN

Eskişehir

Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü

Aralık 2019

JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI

Mehmet Emir YILDIZ'ın "Derin Oyun Olarak Futbol Video Oyunları: Trabzon'da Futbol Video Oyun Kültürleri Üzerine Etnografik Bir Değerlendirme" başlıklı tezi 09 Aralık 2019 tarihinde, aşağıdaki jüri tarafından Lisansüstü Eğitim-Öğretim ve Sınav Yönetmeliğinin ilgili maddeleri uyarınca **Basın ve Yayın Anabilim Dalı Anabilim Dalında, Doktora** tezi olarak değerlendirilerek kabul edilmiştir.

Üye (Tez Danışmanı) : Doç. Dr. Haluk BİRSEN

Üye :Doç. Dr. Özgül BİRSEN

Üye :Doç. Dr. Şule Yüksel ÖZMEN

Üye :Doç. Dr. Hakan UĞURLU

Üye :Doç. Dr. Selami ÖZSOY

İmza




Prof. Dr. Bülent GÜNŞOY
Anadolu Üniversitesi
Sosyal Bilimler Enstitüsü Sosyal Bilimler
Enstitüsü Ens. Müdürü

ÖZET

DERİN OYUN OLARAK FUTBOL VİDEO OYUNLARI: TRABZON'DA FUTBOL VİDEO OYUN KÜLTÜRLERİ ÜZERİNE ETNOGRAFİK BİR DEĞERLENDİRME

Mehmet Emir YILDIZ

Basın ve Yayın Anabilim Dalı

Anadolu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Aralık 2019

Danışman: Doç. Dr. Haluk BİRSEN

Bu çalışmada, spor video oyunlarının en yaygın tüketilen biçimi olan futbol video oyunları, Clifford Geertz'in *horoz dövüşü* çalışması izlenerek “okunmuştur”. Oyun, oyunun bağlamı ve oyuncu arasında nasıl bir etkileşim olduğu irdelenerek; oyuncu performansları ve deneyimleri ile oyunun oyuncular için ifade ettiği anlamların betimlemesi gerçekleştirilmiştir. PlayStation Salonları özelinde oyuncuların FIFA 19 oynama performans ve deneyimleri ile bunlara eşlik eden anlamlardan oluşan futbol video oyun kültürünün betimlenmesi amacıyla etnografik yöntemden yararlanılmıştır. Katılımlı gözlem ve yarı yapılandırılmış derinlemesine görüşme teknikleri kullanılarak örneklemi oluşturan oyuncuların etnografisinin gerçekleştirildiği çalışmada Geertz'in *yoğun betimleme* yaklaşımı model alınmıştır. Öte yandan, söz konusu oyunların üretim ve dağıtımlarına ilişkin arka plan bilgilerine yer verilmekle beraber, bu verilerin çözümlenmesi çalışmanın kapsamı dışında tutulmuştur. Araştırma sonuçlarına göre kolektif video oyun oynama deneyiminin başat alanlarından olan PlayStation Salonlarında futbol video oyunları oynamaya ilişkin performans ve deneyimler ile bunlara eşlik eden anlamların kısacası futbol video oyunları kültürünün belirli ölçülerde *yerel ethos*'un dramatik bir ifadesi olarak değerlendirilebileceği görülmüştür. Bununla birlikte, oyuna ilişkin performans, deneyim ve anlamların yalnızca *yerel ethos* bağlamında değil, aynı zamanda oyuncuların sosyal, kültürel, sınıfsal ve demografik yapılarından kaynaklanan birtakım özellikleriyle de yakından ilişkili olduğu belirlenmiştir. Araştırmada saptanan diğer noktalar ise söz konusu oyun salonların “eşiksel” bir karakter taşıdığı ve eş-konumlu sosyal oyun pratiklerinin *communitas* olarak tanımlanan topluluğu üretme gücüne sahip olduğu yönündedir.

Anahtar Sözcükler: Futbol Video Oyunları, Video Oyun Kùltürleri, Oyun Antropolojisi, Etnografi, Performans, Deneyim, Anlam

ABSTRACT

FOOTBALL VIDEO GAMES AS DEEP PLAY: AN ETHNOGRAPHIC EVALUATION ON FOOTBALL VIDEO GAME CULTURES IN TRABZON

Mehmet Emir YILDIZ

Department of Journalism

Anadolu University, Graduate School of Social Sciences, December 2019

Supervisor: Assoc. Prof. Haluk BİRSEN

In this study, football video games, which constitute the most widely consumed form of sports video games, were “read” based on the *Cockfight* study of Clifford Geertz. In the study, the Ethnographic method was used to describe the football video game culture, which consisted of FIFA 19 play performance and experiences of players in video game lounges (PlayStation-Cafes) in particular, and the accompanying meanings. In the study, which was conducted by using semi-structured in-depth interview techniques and participatory observation method, and in which the ethnography of the players, who created the sampling, was carried out, the *Thick Description approach* of Geertz was taken as the model for the ethnographic examination. On the other hand, although background information was given on the production and distribution of these games, the analysis of these data was excluded from the scope of the present study. According to the results of the study, it was determined that the performances and experiences related with playing football video games, which is one of the main areas of the collective video game play experience, in video-game lounges, and the accompanying meanings, briefly, the culture of football video games, may be considered as a dramatic expression of the *local ethos* in certain measures. However, it was also determined that the performance, experience, and meanings related to the game were closely related not only in the context of *local ethos*, but these were also related to a number of characteristics of players that stem from the social, cultural, class and demographic characteristics. Other points that were determined in the study were that these video game lounges had a *liminal* character, and co-positional social game practices had the full power to produce collectivism, which is defined as *communitas*.

Keywords: Football Video Games, Video Game Cultures, Anthropology of Play, Ethnography, Performance, Experience, Meaning

ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ

Bu tezin bana ait, özgün bir çalışma olduğunu; çalışmanın hazırlık, veri toplama, analiz ve bilgilerin sunumu olmak üzere tüm aşamalarında bilimsel etik ilke ve kurallara uygun davrandığımı; bu çalışma kapsamında elde edilen tüm veri ve bilgiler için kaynak gösterdiğimi ve bu kaynaklara kaynakçada yer verdiğimi; bu çalışmanın Anadolu Üniversitesi tarafından kullanılan “bilimsel intihal tespit programı”yla tarandığını ve hiçbir şekilde “intihal içermediğini” beyan ederim. Herhangi bir zamanda, çalışmamla ilgili yaptığım bu beyana aykırı bir durumun saptanması durumunda, ortaya çıkacak tüm ahlaki ve hukuki sonuçları kabul ettiğimi bildiririm.


Mehmet Emir YILDIZ

ÖNSÖZ

Tez çalışmasının tüm aşamalarında yapıcı tutumları ile beni cesaretlendiren, eleştiri ve önerileriyle her zaman yanımda olan danışmanım Doç. Dr. Haluk Birsen ile tez izleme jürisi üyeleri Doç. Dr. Özgül Birsen ve Doç. Dr. Şule Yüksel Özmen'e teşekkürü borç bilirim. Ayrıca savunma jürisindeki katkıları dolayısıyla Doç. Dr. Hakan Uğurlu ve Doç. Dr. Selami Özsoy'a teşekkür ederim.

Ayrıca babam Ş. Fethi Yıldız, annem A. Mualla Yıldız, dedem merhum Mehmet Yıldız ve eşim Gözde Yıldız ile çocuklarım Meryem ve Fethi'ye koşulsuz sevgi ve destekleri için sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

Mehmet Emir YILDIZ

Aralık, 2019

İÇİNDEKİLER

Sayfa

BAŞLIK SAYFASI	i
JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI.....	ii
ÖZET.....	iii
ABSTRACT	v
ÖNSÖZ.....	vii
ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ.....	viii
İÇİNDEKİLER.....	ix
TABLolar DİZİNİ.....	x
GİRİŞ	1

BİRİNCİ BÖLÜM

1. BİYOLOJİDEN KÜLTÜRE OYUNUN ANLAMI.....	14
1.1. Oyunun Kökenleri, Tanımı ve Özellikleri.....	14
1.2. “Kültür Yaratan Oyun”dan “Oyun-Kültür İlişkisi”ne.....	22
1.3. “Anlam Dolu” Bir Sembolik Etkinlik ve İletişim Biçimi Olarak Oyun.....	27
1.4. “Derin Oyun”u Yorumlamak: Metin, Performans, Deneyim ve Anlam.....	36

İKİNCİ BÖLÜM

2. VIDEO OYUNLARIN YÜKSELİŞİ VE MEDYA ÇALIŞMALARI.....	53
2.1. Küresel Oyun Yerel Anlam.....	53
2.2. Video Oyunların Yükselişi.....	57
2.3. Medya Metni Olarak Video Oyun.....	65
2.4. Spor Video Oyunları.....	76
2.5. FIFA 19 ve Futbol Video Oyunları.....	81

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

3. FUTBOL VIDEO OYUN KÜLTÜRÜNE İLİŞKİN ÇÖZÜMLEMELERİN BULGULARI VE YORUMLARI.....	86
3.1. Literatürdeki İlgili Çalışmaların Değerlendirilmesi.....	86

3.2. Çalışmanın Yöntemi.....	88
3.3. Alanı Tanımlamak: PlayStation Salonları.....	93
3.4. Oyundan Önce.....	97
3.4.1. Oyuncular ve video oyunlarla ilişkileri.....	98
3.4.2. Kimlerle, ne zaman ve nerede?.....	102
3.4.3. Oynamanın motivasyonları ve diğer serbest zaman etkinlikleri.....	108
3.5. Oyunun Meta-İletişimsel Çerçevesi.....	113
3.5.1. Oyuncunun bakışından “oyuncu” ve “oyun alanı”.....	113
3.5.2. Kadınların PlayStation Salonlarına gelmelerine bakış.....	119
3.5.3. Oyuncunun bakışından FIFA 19.....	122
3.5.4. Karşılaşmaların yapısal düzenlenişi	131
3.5.5. Takım seçimleri ve özel kurallar.....	137
3.6. Kazanmak İçin Oyna: Performans ve Deneyimler.....	141
3.6.1. Bedensel ve sözel performanslar.....	142
3.6.2. Meydan okuma performansları.....	151
3.6.3. Kazanma anlarında performans ve deneyimler.....	158
3.6.4. Kaybetme anlarında performanslar ve deneyimler.....	165
3.7. Oyunun Ötesinde Bağlantılar.....	172
3.7.1. “Futbolcu”, “teknik direktör” ve “izleyici” olarak FIFA 19 oyuncusu...173	
3.7.2. “Efsane ol!”: Futbolun anlamı üzerine.....	178
SONUÇ VE DEĞERLENDİRME.....	184
KAYNAKÇA.....	193
EKLER	
ÖZGEÇMİŞ	

TABLÖLAR DİZİNİ

Sayfa

Tablo 2.1	92
------------------------	----

1. GİRİŞ

1.1. Konunun Tanımlanması ve Problem

Biyolojik, kültürel, coğrafi ve tarihsel açıdan “evrensel” bir olgu olarak kabul edilen oyun davranışına neredeyse tüm hayvan türlerinde ve insan topluluklarında rastlanmaktadır. Oyun davranışının farklı türler arasında bu denli yaygın olması, köklerinin evrim tarihinin çok eski dönemlerine uzandığını göstermektedir. Özellikle hayvan oyunu üzerine gerçekleştirilen araştırmalar, oyunun kökeninde biyolojik olarak kalıtsal bir takım uyarıcı ve eğilimlerin yer aldığını ortaya koymaktadır (Burghardt, 2005; Madej, 2016; Norbeck, 1974). Kaldı ki yalnızca oyun davranışı değil insanın pek çok davranışı, duyguları ve bilişsel yetenekleri de böylesi bir kalıtsal sürecin ürünüdür. Bu süreç, insanı diğer canlılarla ortaklaştırmaktadır (Reece vd., 2015; Reichholf, 2016; Bellah, 2017; Rice ve Moloney, 2005; Simon, 2015; Bakırcı, 2014).

Örneğin, günümüzde “aşk” ya da “sevgi” olarak adlandırabileceğimiz duygu durumu, *ebeveyn bakımı* biçimindeki beslenme davranışı ile yakından bağlantılıdır. Söz konusu duygu durumunun kökleri, bu tür beslenmenin ortaya çıktığı 200 milyon yıl önceki ilk memelilere dayanmaktadır. Benzer şekilde oyunun da karmaşık davranışlı *memelilerde* ve *primatlarda*, milyonlarca yıllık kökenleri olan bir davranış olduğu düşünülmektedir (Bellah, 2017, s. 87-97). Diğer bir ifadeyle, insan oyunun temellerinde hayvan oyunun yer aldığı söylemek hatalı olmayacaktır. Bununla birlikte, insan oyunu, insanın diğer davranışları gibi kültürel olarak yapılandırılmıştır ve bu bakımdan hayvanlarınkinden farklılaşmaktadır. Ancak bu durum, biyolojik düzeyde işleyen sürecin önemsiz ya da etkisiz olduğu anlamına gelmemektedir.

Gordon Burghardt (2005), hayvan oyunu konusunda en temel çalışmalardan biri olarak kabul edilen *The Genesis of Animal Play* eserinde, hayvan oyununu tanımlama çabasına önemli katkılar sağlamıştır. Oyun davranışının, hayvanın “yeterince tok ve sağlıklı olduğu ve yoğun rekabet sistemlerinden uzak olduğu” durumlarda ortaya çıktığını kaydeden Burghardt, sözü edilen durumları “*rahat alan*” olarak adlandırmaktadır. Burghardt’a (2005) göre, “*rahat alan*”ı yaratabilecek en açık olasılık *ebeveyn bakımı* koşullarıdır. Temel ihtiyaçlarını başkalarının karşıladığı, beslenen ve korunan yavrular, oynamaları en olası yaratıklardır. Ebeveyn bakımı dönemi ne kadar uzun olursa yavrunun o kadar çok enerjisi ve zekâsı olması (ve bunun sonucunda, can sıkıntısından kurtulmak için bir ifade biçimi bulma) olasılığı oluşacaktır.

Oyun davranışının daha çok memelilerde yoğunlaşması, bu sınıfta ebeveyn yatırımının diğer türlere göre çok daha fazla olması ile açıklanabilmektedir (Burghardt, 2005). Memeli sınıfının içinde primat takımının daha çok oynaması da yine bu düşünce üzerinden anlamlandırılabilir. Primatlar, memeli sınıfı içinde en kapsayıcı doğum öncesi ve doğum sonrası ebeveyn bakımı dönemine sahip takımdır. Ebeveyn yatırımının yüksekliği yaratılan “rahat alanın” etkinliğini artırmakla birlikte daha kompleks beyin yapılarının oluşmasına da zemin hazırlamaktadır. Bu durum öğrenme ve aktarımın, dolayısıyla kültürün ortaya çıkışı açısından son derece önemlidir. Primat takımı içinde ise insanın daha oyuncu olduğu görülmektedir (Norbeck, 1974). İnsan yavrusu diğer primatların yavrularıyla karşılaştırıldığında anneye bağımlılığı daha uzun süren bir çocukluk dönemi yaşamaktadır. Bu dönem, beyin ve kafatasının da önemli ölçüde büyüdüğü zaman dilimidir. Dolayısıyla insan yavrusunun önünde hem bilişsel gelişim açısından hem de sosyalleşme açısından uzunca bir süre yer almaktadır. Beynin *ebeveyn bakımı* ortamında olgunlaşması; öğrenme, soyut düşünce ve kültür süreçlerini kapsayan sosyalleşme olanaklarını artırmaktadır. Bu durum, oyun davranışının evrimsel açıdan sembolik düşüncenin ve daha gelişmiş iletişim biçimlerinin ortaya çıkışına katkı sağlamış olabileceği düşüncesini güçlendirmektedir. Özellikle insan oyunu, soyut düşünce yaratabilme becerisi bakımından son derece zengin görünmektedir. İnsan oyununun birçok özel biçimi sembolik düşünce üzerine kuruludur. İnsan oyunu ve sembolik düşünce arasındaki ilişki insan dışı canlıların yeterlik ya da anlayış alanının çok ötesine geçmektedir (Norbeck, 1974, s. 3).

Tarihçi Johan Huizinga, oyun davranışının insan kültürünün (dolayısıyla sembolik düşüncenin) temelinde yer aldığını ifade eden ilk düşünürlerden biri olmuştur. Ona göre, oyun ritüel-din gibi *Homo Sapiens*’e özgü kavramların gelişiminde anahtar rol oynamıştır. Huizinga’ya göre, “oyunu kültürün içinde bizzat kültürden önce var olan, kültüre eşlik eden ve bu kültürün başlangıcından içinde yaşadığımız döneme kadar damgasını vuran olarak buluruz” (2015, s. 20). İnsanın kültürel evrim sürecinde geriye doğru gidildikçe, oyunun kültürün ve toplumsal bağdaşmaların merkezinde yer alan ritüel, tören, ayin gibi olgulardan ayrılması olanaksızlaşmaktadır. Huizinga, dil, mithos ve ritüelin kökeninde olduğu gibi hukuk, ticaret, sanat ve bilim gibi uygar yaşamın önemli içgüdüsel güçlerinin kökeninde de oyunu bulmaktadır. Oyunu, “farklı açılardan gündelik hayattan ayrılan ve belirlenmiş eylem niteliği” olarak tanımlayan Huizinga, incelenmesi

gereken temel noktaların, “anlam yüklü biçim” ve “toplumsal işlev” olarak oyun olduğunu belirtmektedir (Huizinga, 2015, s. 17-21).

Oyun çalışmaları konusunda bir diğer önemli düşünür Roger Caillois, oyunun kültür için öneminde Huizinga’ya katılmakla birlikte önemli eleştiriler getirmektedir. Huizinga’nın yalnızca “yüksek oyun”a odaklandığı ifade eden Caillois’a göre, Huizinga, oyunun kullanışlı açılarını vurgularken kullanışsız ve kaotik unsurlarını görmezden gelmektedir. Caillois, tüm bu unsurlara önem vermekte ve bu yönüyle Huizinga’nın oyuna yönelik yaklaşımına önemli bir düzeltme getirmektedir (Caillois, 1961; Kalliala, 2006, s. 17). Ancak bu düzeltme, oyunun kültür yaratımındaki yeteneklerini görmezden gelmemektedir. Caillois, oyunu “kültür yaratan” bir edim olarak görmenin ötesine geçerek “verili bir kültürde oyun”un konumuna ilişkin saptamalarda bulunmaktadır. Oyuna ilişkin sınıflandırması kendisinden sonraki çalışmaları derinden etkilemiş, oyun ve kültür ilişkisini sorgulamanın temelini oluşturmuştur. Caillois’in değerlendirmeleri oyunun, temelde bir iletişim biçimi olduğu düşüncesini desteklemektedir. Buna göre, oyunlardaki anlamlar, belirli kültürel bağlamlarda yer alan eğlenceli etkileşimlerde yaratılır. Bu anlamlar, hem sembolik iletişim biçimindeki anlamı taşıyan oyunlarla hem de oyun eyleminde ve genel oyun deneyimlerinde yer alan sembolik olmayan anlamlarla ilgilidir (Mäyrä, 2008, s.14). Oyunun kültürel boyutu, kolektif deneyimi vurgulamaya aracılık etmektedir. Kültürel boyut, içsel tutumların ötesinde, oyuncuların birbirleriyle etkileşim içinde olması nedeniyle bilinçliliğin kolektif hale gelişini işaret etmektedir. Oyuncular, aynı dili paylaşır, kodları ve mesajları anlamlandırır ve anlam dolu çevrelerini benzer yollardan görürler. Oyun, zamanının ve bir bütün olarak kültürün parçasıdır (Kalliala, 2006, s.23). Özetle, insan oyunu kültürel olarak kalıplıdır, toplumlara, coğrafyalara ve tarihe göre değişen toplumsal örgütlenme, teknoloji, tutum ve değerleri içeren bir dizi karmaşık değişkenle belirlenir (Norbeck, 1974, s. 3).

Bu bakış açısına göre, oyun işlevsel (yaratıcı vb.) olmanın yanı sıra performatif ve iletişimsel bir etkinliktir. Etkileyici bir sembolik etkinlik, bir toplumsallaşma mekanizması ya da bir iletişim biçimi olarak oyun, doğasını ve kültürel yaşamdaki yerini anlamak için çaba harcayan araştırmacıları şaşırtmakta ve büyülemektedir (Parish, 2002, s. 361). “Oyunla başka türlü ifade edilemeyen anlam, eylem ve ilişkiler ifade edilebilmektedir. Oyunun bu işlevi sıradan eylem ve nesneleri yaratıcı gerçekdışılığın konusu yapmakta; oyuncuya kendisini ve kültürünü tanıma ve ifade etme olanağı sağlamaktadır” (Emiroğlu, 2009a, s. 654-5).

Oyunun bu biçimde kavranışında, Roger Caillois'un düşünceleri kadar 1960'ların sonlarında sosyal bilimlerde yaşanan dönüşüm de etkili olmuştur. Bu dönemde sosyal bilimciler, kültürü bir "simgeler, anlamlar ve değerler sistemi" olarak görmeye; insanların etraflarındaki şeylere, olaylara nasıl anlam verdiklerini ve yorumladıklarını, ortak iletişimsel dünyayı veya kültürel anlam sistemlerini nasıl yarattıklarını incelemeye başlamışlardır. Diğer bir ifadeyle, kültür bir "anlam rezervi" olarak görülmeye başlanmıştır. Buna göre kültür, her şeyden çok "anlam" meselesidir. Ulf Hannerz'e (1992, s. 3) göre, kültürü çalışmak, fikirleri, deneyimleri, hisleri aynı zamanda bu tarz içselliklerin kamusal, duyulara müsait ve böylelikle gerçekten sosyal hale getirildiğinde aldığı dış biçimleri çalışmaktır. İnsanların yarattığı ve toplumların üyeleri olarak insanları yaratan anlamlar kültüre yöneliktir. Kültür her zaman kolektiftir.

Kültür kavrayışında yaşanan bu dönüşümle bağlantılı olarak oyuna yönelik değerlendirmeler yapısalcı-işlevselci bir çizgiden edimsel (dramaturjik-performatif) ve yorumsamacı bir çizgiye kaymış; oyunun işlevlerinden çok anlamlarına odaklanılmaya başlanmıştır. Söz konusu yaklaşımın en açık örneğini Clifford Geertz'in *Derin Oyun: Balililerin Horoz Dövüşü Üzerine Notlar* (1972/2010) çalışmasında görmek olanaklıdır. Horoz dövüşünü bir *metin* olarak çözümleyen Geertz, sosyal metinlerin yalnızca daha geniş sosyo-kültürel bağlamlarına bakılarak "okunabileceğini" göstermiştir. Geertz, çalışmasında, Balililerin horoz dövüşünü "derin oyun" kavramı ile tanımlamış; horoz dövüşünün "para için oynanan basit kumar" görüntüsünün ötesinde derin bir toplumsal anlamı içerdiğini kaydetmiştir. Buna göre horoz dövüşü, Balililerin içinde yaşadıkları topluma dair yorumlarının ve özellikle de statü endişesinin sahnelenmesidir. Bu durum horoz dövüşünü *yerel ethos*'un dramatik bir ifadesi haline getirmektedir. *Yerel ethos* kavramı ile ifade edilen, yerel karakter ve buna eşlik eden dünyayı algılama ve yorumlama biçimleridir. Nasıl ki "Amerika'nın büyük bir bölümü bir oyun sahasında, golf sahasında, yarış alanında ya da poker masası çevresinde yüzeye çıkmaktaysa, Bali'nin büyük bir bölümü de horoz dövüşü alanında yüzeye çıkmaktadır" (Geertz, 2010, s. 451).

Ne var ki Geertz'in çalışmasının coğrafi olarak görece sınırlı ve "geleneksel" olarak değerlendirilebilecek bir oyunu merkeze aldığını anımsamakta yarar vardır. Çünkü geçtiğimiz yüzyılın son çeyreğinde ekonomik, politik, kültürel ve teknolojik alanlarda yaşanan dönüşümler, geleneksel oyunların neredeyse tamamen kaybolmasını ya da biçim değiştirmesini, oyunun dönüşümünü beraberinde getirmiştir. Özellikle büyük ölçüde

kentleşmiş ve endüstrileşmiş toplumlarda “oyun” kavramı ile işaret edilen etkinlikler, artık çok daha küresel ilişkiler içerisinde gelişmekte ve var olmaktadır. Bu durum hem futbol, basketbol gibi küresel görüngüler halini alan sporlar için hem de bir medya biçimi olarak karşımıza çıkan ve oyun oynamanın giderek daha baskın hale gelen bir formunu temsil eden video oyunlar geçerlidir.

Dijital teknoloji gerçekliği her seviyede değiştirmiş; dijitalleşmeden etkilenmeyen çok az alan kalmıştır. Bu büyük dönüşüm medyayı, çalışmayı, hükümetleri, ekonomileri, refahı, eğitimi, hukuk, eğlence ve günlük yaşam etkinliklerinin neredeyse her yönünü yakından etkilemektedir. Toplumsal ve kişisel yaşantının tüm yönleri dijital olarak aracılanmakta ve “dijital dünyadan kurtulmak giderek zorlaşmaktadır” (Tredinnick, 2008, s. 22’den aktaran Muriel ve Crawford, 2018, s. 18). Modern elektronik ve dijital teknolojilerin her yere erişebilme özelliği yeni bir küresel medya çevresinin oluşumuna yol açmıştır. Bugün fiber optik kablolar ve dünyanın yörüngesindeki iletişim uyduları sayesinde gerçekleşen küresel bilgi akışı, tamamen dijital-elektronik niteliktedir. Arjun Appadurai bu yeni kültürel uzamı, “küresel-medya oluşumu” olarak adlandırmaktadır (aktaran Haviland vd., 2008, s. 814).

Günümüzün küresel kültürü, özellikle iş örgütlenmeleri, ulaşım ve medyanın da dahil olduğu iletişim dünyasındaki çağdaş yaşamın maddi şartlarındaki önemli değişiklikler nedeniyle eskisinden çok daha hızlı şekilde ortaya çıkmakta ve yayılmaktadır. Sporlar, video oyunlar, filmler, televizyon yapımları, ulusal ve uluslararası kültürün güçlü unsurları haline gelmiştir. Geleneksel olarak, kültürel pratikler ve gelenek-görenekler coğrafi yörelerle bağlantılı olarak düşünülse de durum artık böyle değildir: “Küreselleşme, kültür ile mekân arasındaki ilişkiyi zayıflatmıştır” (Inda ve Rosaldo, 2008’den aktaran Kenny ve Smille, 2015, s. 254).

Dijital teknolojinin olanaklı kıldığı küresel bilgi ve imaj akışının tüm dünyayı tektipleştirdiği; ortak beklentiler, deneyimler ve bölge, sınıf, resmi dinler, siyasi eğilimler, cinsiyet, etnik köken ve yaşam alanı gibi konulardaki farklılıkları gölgede bırakan bir davranış şekli oluşturduğu ileri sürülmektedir (Kottak, 2014, s. 509). Ne var ki, “küreselleşme, giderek birbirimize benzediğimiz anlamına gelmemekte, daha ziyade, eskiden olmayan şekillerde birbirimizden farklılaştığımızı ifade etmektedir” (Eriksen, 2012, s.455). Bu bakış açısı, insanların, nerede olurlarsa olsunlar anlamın paylaşılan üretimine nasıl katılabileceklerini, aynı bilgiyi nasıl yeniden yorumlayarak kendilerine benzettiklerini/uyarladıklarını soruşturmayı öncelemektedir (Eriksen, 2016, s. 467).

Buna göre, küresel imajlar yeni topluluklara sirayet ederken, kendileri de yerli özellikler edinmekte, yerlileşmektedirler. İnsanlar küreselleşmenin etkisiyle kendi anlam, bilgi birikimi, imgelem ve ürünlerini geliştirdikçe kültürlerini devamlı olarak yeniden şekillendirmektedir (Appadurai, 1990; Fiske, 2011; Wilk, 2006’dan aktaran Kottak, 2014). Mekâna dönük kültürel bağların zayıflamasına ya da kültürün “*yersiz yurtsuzlaşmasına*” karşın, kültürde her daim bir mekân ya da “ayağı toprağa basma” unsuru var olacaktır. Nitekim insanlar sıklıkla küresel uzama erişebilseler de ancak yerel çevrelerde yaşamlarını sürdürebilmektedirler. Kültür de bu çevrelerde hareket etmekte, değişmekte ve deneyimlenmektedir (Inda ve Rosaldo, 2008). Bu bağlamda, yaşanan dönüşüm, “küresel olarak giderek daha fazla tek-tipleşmeye” değil, küresel ve yerel arasındaki devinimin daha hızlı, daha yaygın ve daha derin bir biçimde işlemesine neden olmaktadır. Diğer bir ifadeyle, bilgi ve imajların dünyanın çevresini sınırsızca dolaşması küresel-yerel ilişkisi çok daha karmaşık hale getirmektedir. Üretim ve dağıtım açısından küresel bir ölçeğe yayılan bilgi ve imajların tüketimi, “anlamlandırılması” ve yeniden üretimleri kaçınılmaz olarak “yerel” bağlamlar içinde şekillenmektedir.

Çağdaş toplumun ana ürünlerinden biri olan video oyunlar, küresel ve yerel arasındaki dinamik ilişkiyi somutlaştıran önemli örneklerden biridir. İletişim Çağı’nın (Lull, 2018) en “ideal medya biçimi” olarak kabul edilen video oyunlar, küresel ölçekte sınır tanımaksızın yaygınlaşmakta; yükselen bir kültürel gücü temsil etmektedir (Mäyrä, 2008, s. 4). Video oyunlar, 21’nci yüzyılın “tipik medyası” (Pearce, 2009, s. 51), “dijital kültürün prototipik kültürel formu” (Kirby, 2009, s. 167), “kültürel ve hegemonik olarak baskın bir etkileşimli medya” türünü (Pearce, 2009, s. 168) işaret etmektedir. Medya akademisyenleri Daniel Muriel ve Garry Crawford (2018), video oyunları dikkate almaksızın çağdaş toplumun anlaşılmasının güç olacağından söz etmektedir. Video oyun kültürünün, büyük önem taşıyan toplumsal konuların çalışılmasında güçlü olanaklar sunduğunu kaydeden Muriel ve Crawford (2018, s. 20), kültür, öznellik, kimlik, deneyim, politika, toplumsal pratikler, topluluk oluşumlarının yapıları ve süreçleri gibi konuların bunların başında geldiğini belirtmektedir. Muriel ve Crawford (2018), video oyunlarının, geç-modernite içerisinde *yaşam ve kültürün bir ifadesi* olarak anlaşılması gerektiğini kaydetmektedirler. Yazarlar, toplumsal yaşamın hemen her köşesine nüfuz eden, video oyunu pratiklerinin, deneyimlerinin ve anlamlarının kurumsallaşması olarak anlaşılan, büyüyen bir video oyunu kültüründen söz etmektedirler. Toplumun “*video-oyunlaştığı*”nı ifade eden yazarlara göre, bu durum toplumsal yaşamın pek çok yönünün video oyunların

bakış açısından anlaşılabilirliği anlamına gelmektedir. Buna göre, video oyunları sadece daha geniş sosyal sorunları yansıtmakla kalmaz, aynı zamanda bu sosyal meseleleri şekillendirir ve dönüşümlerini yönlendirir. Sosyal gerçeklik, bir (video) oyuna dönüştürülür ve bunu yaparken de video oyun kültürü, toplumu bir bütün olarak önemli ölçüde etkiler. Tüm bu nedenlerden dolayı, yazarlar, daha geniş sosyal ve kültürel değişimleri ve süreçleri anlamada bir *odak* ve *araç* olarak video oyunlarının değerini savunmaktadır. Bu yaklaşımda, video oyun kültürü, *verili bir kültürde* video oyunlarının ve *görece özerk bir kültür olarak* video oyunlarının keşfidir (Muriel ve Crawford, 2018, s. 5).

“*Kültürde oyun*” ve “*oyun kültürü*” biçiminde özetlenebilecek bu kavramsallaştırma, Roger Caillois’in yaklaşımının uzantısı niteliğindedir. Video oyunların, daha geniş sosyo-kültürel bağlamları içerisinde değerlendirilmesi çağrısı da Clifford Geertz’in yorumsal yaklaşımına uygun görünmektedir. Ayrıca, “video oyun kültürü”ne ilişkin şu tanımlama Geertz’in Max Weber’den devralarak geliştirdiği “*bir anlam sistemi olarak kültür*” kavramsallaştırmasını temel almaktadır: “Video oyun kültürü, daha geniş bir kültürel manzara içinde yer alan, kurumsallaşmış (belirli ölçülerde sistemleşmiş) bir dizi pratik (ya da performans), deneyim ve anlamlardan oluşmaktadır.” (Muriel ve Crawford, 2018, s. 18). Öte yandan tek ve birleşik bir “video oyun kültüründen” söz etmek olanaksızdır. Platformlar, oyun türleri, oyunlar, araçlar, toplumsal gruplar (demografik, ekonomik vb.), ülkeler gibi değişkenler bağlamında farklı video oyun kültürlerine atıfta bulunulması zorunludur. Bu bakımdan video oyun kültürünün kompleks ve sürekli değişen bir yapıda olduğunu anımsamak önemlidir. Kaldı ki, yalnızca video oyun kültürü değil, “kültür”den söz ettiğimiz her alan aynı şekilde karmaşık ve dinamik bir yapıya sahiptir. Özetle, hem “*kültürde oyun*” hem de “*oyun kültürü*” olarak video oyun kültürü, çağdaş toplumun anlaşılması adına güçlü mercekler sağlamaktadır (Muriel ve Crawford, 2018, s. 2). Böylesi bir bakış açısı, “oyun, yerel *ethosun* dramatik bir ifadesi/sahnelenişidir” biçiminde özetlenebilecek görüşü, video oyunları açısından da savunulabilir bir pozisyon haline getirmektedir. Dolayısıyla video oyunun, yerel *ethosun dramatik ifadesine* nasıl ve ne ölçüde aracılık ettiğinin irdelenmesi; video oyunlara etrafında oluşan kolektif anlamların betimlenmesi önemli bir konu olarak karşımıza çıkmaktadır.

Bu bağlamda, Geertz’in *oyun-kültür-topluluk* ilişkisi üzerinden oyunun anlamını çözümlemeye yönelik girişiminin video oyunlar üzerinden sürdürülmesi anlamlıdır.

Geertz'in model niteliğindeki “horoz dövüşü” çözümlemesi, video oyunlar bağlamında da son derece uygun görünmektedir. Video oyunlara Geertz'in yorumsal yaklaşımı ile yönelmek, oyuncu deneyimlerinin, bu deneyimin ifadesi olan performansların ve oyunların çevresinde oluşan toplumsal anlamların kısacası video oyun kültürlerinin çözümlemesine önemli katkılar sağlayacaktır. Ayrıca küresel ölçekte üretilen ve dağıtılan video oyunların yerel bağlamlarında nasıl anlamlandırıldıklarının ve küresel imajlara yerel düzeyde hangi anlamların eşlik ettiğinin anlaşılmasına da önemli katkılar sağlayacağı açıktır.

Böylesi bir araştırmada, Geertz'in yorumsal yaklaşımının yanı sıra medya çalışmalarının kuramsal mirası da kullanışlı görünmektedir. Video oyunlara yönelik akademik ilgi başlangıcından bu yana medya çalışmaları alanıyla gevşek bir biçimde bağlı olmuştur. Erken araştırmalarda medya etkileri kuramlarının belirleyiciliği göze çarpmaktadır. Söz konusu çalışmalarda temel olarak “oyunlar ve bağımlılık”, “oyunlar ve saldırganlık”, “oyunlar ve ideoloji” gibi başlıklar üzerinden “medyanın oyunculara ne yaptığı” sorusu irdelenmiştir. Son yıllarda gerçekleştirilen çalışmalar ise sıklıkla “etki” odaklı yaklaşımların ötesine geçmektedir. Oyuncuları merkeze alan bu çalışmalarda, oyunların kullanımları, tüketim pratikleri ve bunlar etrafında oluşan kültürler ve anlamlara odaklanılmaktadır. Söz konusu güncel yönelim; kültür, metin, performans ve deneyim gibi kavramların kullanımı konusunda Geertz'in yaklaşımına benzer bir çizgide hareket etmektedir. Anlamanın *metin* ve *okur* ile *bağlamları* arasındaki etkileşim süreci sonucunda oluştuğu düşüncesi Geertz'in yorumsal yaklaşımını ve çağdaş medya araştırmaları içerisinde konumlanan izleyici çalışmalarını ortaklaştırmaktadır.

Video oyunların medya metni, oyuncuların da bir bakıma izleyiciler olarak düşünülebileceği fikri Victoria Gosling ve Garry Crawford'un (2011) çalışmalarında önemli bir yer tutmaktadır. Yazarlar, oyunların diğer tüm medya formları gibi, okuyucularına belirli fırsatlar ve sınırlamalar getirdiğini belirtmektedirler. Burada önemli olan “metin” oyun ve oyuncu arasındaki kompleks etkileşimi işaret ettiğini ve anlamanın ancak ve ancak bu etkileşim sonucu oluştuğunu unutmamaktır. Dolayısıyla video oyunda *metin*, oynanış (*gameplay*) kavramı ile de tanımlanabilecek bu etkileşim anında ortaya çıkmaktadır. Eylem anına ve burada ortaya çıkan ilişkiselliğe özel önem atfedilmesi, video oyunlarını bir medya metni olarak incelemenin önemli koşullarından biridir.

Burada, Geertz'in metinsel ve edimsel yaklaşımların birlikte kullanılmasına yönelik vurgusunu hatırlamak önemlidir. Geertz'in (2010) örnek çözümlemesini, video

oyunlar bağlamında bir model olarak uygulamanın yolu ancak bu birliğin sağlanması yoluyla geçmektedir. Yine bu birlikteliğin Aarseth (2014) tarafından dile getirilen *ludo-hermeneutik* adı altında vurgulanmış olması ayrıca önemlidir. Buna göre, oyuncunun deneyimleri, performansları, anlam dünyası ile oyunun etrafında oluşan kültür iç içe geçmiş durumdadır. Bu bakımdan metinsel ve edimsel olan arasında herhangi bir çizgi bulunmamaktadır. Anlamlar, ancak metinlerin seslendirilmesiyle (performe edilmesiyle) oluşmaktadır.

Video oyuna böyle bakmak, sunduğu sosyal, kültürel ve iletişimsel zenginliğin ayırdına varılmasını beraberinde getirmektedir. Video oyunlar, zengin iletişimsel eylemleri, geniş sosyalleşme olanaklarını ve yeni anlam haritalarını (dolayısıyla kültürü) oluşturma becerisine sahiptir. Ayrıca verili bir kültürün, dünya görüşünün ya da değerin sahnelenmesine da aracılık edebilirler.

Bu tür bir yaratıcılığın ve sahnelemenin en iyi örnekleri spor video oyunlarında bulunabilir. Crawford, spor video oyunlarının sosyal etkileşime güçlü bir biçimde aracılık edebileceğinden söz etmektedir. Spor video oyunları, arkadaşlar ve aile ya da diğer oyuncularla ortak buluşmalara, sohbetlere, rekabetlere aracılık edebilir. Dolayısıyla oyun, bireylerin sosyal ağlarını, performanslarını ve diyaloglarını üzerine kurabilecekleri ek bir kaynak olabilmektedir (Crawford, 2004, s. 153). Ayrıca spor video oyunlarına sıklıkla gerçek spor olayları gibi bir seyirci grubu eşlik etmektedir. Bir televizyon setinin etrafında toplanan oyuncu ve izleyici grubu oyunun derinliğine ve yoğunluğuna katkıda bulunmaktadır. Oyuncular arasında oluşan bu yoğun sosyal çekim, spor video oyununu sosyal olarak etkili kılmakta ve oyunu tüm hayatı kapsayan bir etkinliğe dönüştürebilmektedir (Crawford ve Gosling, 2009).

Spor video oyunlarının öneminin bir diğer nedeni de video oyun türleri içerisindeki yaygınlığıdır. Video oyun sistemlerinin yaygınlaşmasında ve bir endüstriye dönüşmesinde önemli rol oynayan spor video oyunları, video oyunun doğuşundan bu yana en kârlı oyun türlerinin başında gelmektedir (Baerg, 2014; Oates ve Brookey, 2015, s. 1-2). Video oyun endüstrisi yıllar içinde yalnızca çok sayıda spor video oyunu geliştirmekle kalmamış; aynı zamanda spor endüstrisinin markaları ve işletmeleri ile güçlü ilişkiler kurmuştur. Öte yandan spor video oyunları, giderek artan önemine rağmen akademik açıdan yeterince soruşturulmamaktadır (Oates ve Brookey, 2015; Baerg, 2014). Medya ve Kültürel Çalışmalar kuramcısı David Leonard, spor oyunu türüne akademik ilginin “bilginin çorak alanını” temsil ettiğini iddia etmektedir (aktaran Baerg, 2014, s.

267-268). Türkçe literatürde spor video oyunları üzerine gerçekleştirilen çalışmaların sınırlı olması bu düşüncenin Türkiye açısından da geçerliliğini göstermektedir.

Spor video oyunları üzerine gerçekleştirilen çalışmaların görece yetersiz görüntüsünün yanı sıra, video oyun çalışmalarında, oyuncuyu aktif bir özne olarak merkezine alan çözümlemelerin kıtlığı da dikkat çekicidir. Aki Jarvinen (2008, s. 95-8), oyun oynamanın temel olarak insani bir eylem olduğunu, bu nedenle video oyunları anlamak için oyuncu deneyimlerine, anlam, biliş, güdü, duygu ve hedef yönelimli davranış gibi kavramlar üzerinden bakmanın son derece yararlı olacağını ifade etmektedir. Video oyun çalışmalarının Türkiye’deki durumuna bakıldığında da benzer bir görünüm ile karşılaşılmaktadır. Türkiye’deki araştırmaların özellikle oyuncuyu odağa alan çalışmalar bakımından yetersiz olduğunu kaydeden Günseli Bayraktutan-Sütcü (2009, s. 346-7), oyuncuların oyunları nasıl anlamlandırıp tükettikleri ve nasıl deneyimledikleri konusunun önemli bir başlık haline geldiğini belirtmektedir.

Bu bağlamda, çalışmada spor video oyunlarının en yaygın tüketilen biçimi olan futbol video oyunları, Geertz’in *horoz dövüşü* çalışması model alınarak; çalışmanın yürütüldüğü yerel bağlamda oyuncu deneyimleri, bu deneyimin ifadesi olan performanslar ile oyuna eşlik eden kolektif anlamların irdelenmesi yoluyla tüm bu bileşenlerin oluşturduğu futbol video oyun kültürünün betimlenmesi amaçlanmıştır. Dolayısıyla, çalışmanın konusunu, futbol video oyun kültürünün betimlenmesi oluşturmaktadır. Video oyunu bir *metin* olarak ele alan ve yorumsamacı bir yaklaşımı benimseyen çalışmanın soruşturma çerçevesi ise video oyun kültürünün bileşenleri olarak değerlendirilen *performans*, *deneyim* ve *anlam* kategorilerinden oluşmaktadır.

Antropoloji, Tarihsel Hermeneutik ve Medya Çalışmaları alanlarında gerçekleştirilen araştırmalardan yararlanılan çalışmanın kuramsal temeli, genel olarak oyun-kültür ilişkisine yönelik akademik ilgiye; özel olarak ise oyuna yönelik antropolojik ilgiye ve Geertz’in “Horoz dövüşü” çalışmasına dayandırılmıştır. Bu bağlamda; oyun, oyunun bağlamı ve oyuncu deneyimi arasında nasıl bir etkileşim olduğunun saptanması yoluyla; oyunun oyuncular için ifade ettiği anlamın, oyuncu performanslarının ve deneyimlerin kavranması ve sonuç olarak çalışmanın yürütüldüğü yerel bağlam özelinde futbol video oyun kültürünün betimlenmesi çalışmanın temel problemi olarak konumlandırılmıştır. Böylelikle küresel olarak üretilen ve dağıtılan video oyunların yerel bağlamlarda nasıl anlamlandırıldığı, deneyimlendiği ve perforce edildiği soruşturulmuş; küresel olarak üretilen ve dağıtılan futbol video oyunlarının *yerel ethos* ile ilişkisi

betimlenmiştir. Diğer bir ifadeyle futbol video oyunlarının nasıl ve ne ölçüde yerel *ethosun dramatik bir ifadesi* halini aldığı sorularına da yanıt aranmıştır.

1.2. Amaç

Çalışmanın amacı, yaygın kolektif oyun alanlarından biri olan PlayStation Salonları özelinde *futbol video oyunu*, *oyuncular* ve *oyunun bağlamı* arasındaki etkileşimin çözümlenmesi yoluyla bu etkileşimin doğurduğu kolektif anlamların, oyuna eşlik eden performansların ve oyuncu deneyimlerinin, özetle futbol video oyunu kültürünün betimlenmesidir. Bu amaca bağlı olarak oluşturulan alt amaçlar ise şunlardır:

(1) Futbol video oyunlarında oynama davranışının zaman (ne zaman oynanmaktadır?), mekân (nerede oynanmaktadır?) ve sosyal (kimlerle oynanmaktadır?) olarak düzenlenişinin saptanması,

(2) Oyun davranışının ardındaki amaç, niyet ve güdüler ve bunların sosyal-kültürel yapılar içerisindeki karşılığının soruşturulması,

(3) Oyun alanının sembolik inşası ve buna eşlik eden anlamların irdelenmesi,

(4) Oyuna ilişkin meta-iletişimsel çerçevenin belirlenmesi ve oyunun düzenlenişinin içerdiği anlamların betimlenmesi,

(5) Oyun esnasında ortaya çıkan dil kullanımının, beden dili gibi diğer ifade biçimlerinin, ritüel karakter taşıyan davranışların; kısacası oyun zamanında icra edilen performansların betimlenmesi ve bu performansların deneyimsel karşılıklarının belirlenmesi,

(6) Oyunda oluşan meydan okuma, rekabet, iş birliği, kazanma ve kaybetme deneyimlerin betimlenmesi ve bunların anlamlarının yorumlanması,

(7) Oyunun, oyun-dışı uzama etkilerinin belirlenmesi ve “gerçek futbol” ile ilişkisinin irdelenmesi,

(8) Oyuncuların bir bütün olarak oyunu yorumlama biçimlerine (diğer bir ifadeyle “metne” ait yorumlarına) ulaşılması ve bu kolektif anlatılardan yola çıkarak oyun etrafında oluşan “anlam ağının” betimlenmesi.

(9) Oyunun etrafında oluşan anlam ağının *yerel ethos* ile ilişkisinin tartışılması.

1.3. Önem

Video oyun alanında yapılan çok sayıda çalışma olmasına karşın; hem spor video oyunları üzerine gerçekleştirilen çalışmaların hem de video oyun kültürlerine yorumsal

bir yaklaşımla yönelerek video oyun-oyuncu ve daha geniş sosyal bağlamı arasındaki ilişkiyi soruşturan çalışmaların eksikliği dikkat çekicidir. Video oyun çalışmaları alanında Türkiye’de gerçekleştirilen çalışmaların (1) oyunların özellikle bağımlılık ve şiddet gibi psikolojik etkilerine; (2) oyunların yapısal özellikleri, teknolojileri ve tasarımına; (3) oyunların kimlik, toplumsal cinsiyet, tüketim toplumu, hegemonya, ideoloji, kültür endüstrisi, sömürü ilişkileri ya da endüstriyel, ekonomi politik gibi kavram ve bağlamlar ile yorumlanan toplumsal etkilerine yoğunlaştığı gözlemlenmiştir. Dolayısıyla, Türkiye’de spor video oyunları özelinde oyun kültürlerinin, oyuncunun anlam dünyasını ve yorumlarını önceleyecek biçimde hermeneutik bir çerçevede çözümlenmesi araştırmanın önemini oluşturmaktadır. Çalışmanın önemi açısından öne çıkan bir diğer unsur, tüm dünyada ve Türkiye’de geniş bir kitleselliğe ulaşan futbol video oyunları üzerine gerçekleştirilen az sayıdaki çalışmadan biri olmasıdır. Ayrıca çalışma, oyun en yaygın kolektif oyun alanı olan PlayStation Salonlarının video oyun kültürlerinin oluşumundaki rolü ve konumunu dikkate alması nedeniyle de önemlidir.

1.4. Yöntem ve Sınırlılıklar

Çalışmada PlayStation Salonları özelinde oyuncuların FIFA 19 oynama performans ve deneyimleri ile bunlara eşlik eden anlamlardan oluşan futbol video oyun kültürünün betimlenmesi amacıyla etnografik yöntemden yararlanılmıştır. Etnografik yöntemin seçilmesinin nedeni, oyun kültürleri üzerine yapılan çalışmalarda, uzun soluklu niteliksel saha çalışmaları yoluyla oyuncu deneyimlerine odaklanılmasının son derece önemli olmasıdır (Witkowski, 2014, s. 164).

Etnografik çalışmanın kapsamı, Trabzon kent merkezinde bulunan 2 PlayStation Salonuyla sınırlandırılmıştır. Bu çerçevede gerçekleştirilen araştırmanın verileri Nisan 2019 ve Kasım 2019 tarihleri arasını kapsayacak biçimde altı ay boyunca düzenli aralıklarla ilgili salonlara giderek gerçekleştirilen katılımlı gözlem ve derinlemesine görüşmeler sonucunda elde edilmiştir. Bu gözlem sırasında her bir salondan 5 oyuncu ve 1 görevli olacak şekilde toplam 12 kişiyle derinlemesine görüşme gerçekleştirilmiştir. Katılımcıların tamamı 18-25 yaş arası erkeklerden oluşmaktadır. Bu durum çalışmanın önemli bir sınırlılığını oluşturmaktadır.

Katılımcıların seçiminde, video oyunlarla ilişkileri de dikkate alınmıştır. Buna göre, oyuncuların oyunlarla ilişkileri üç kategori üzerinden tanımlanmıştır. Bunlar sırasıyla (1) *kendisini yüksek derecede oyuncu olarak tanımlayanlar* (2) *kendisini düşük derecede*

oyuncu olarak tanımlayanlar ve (3) kendisini oyuncu olarak tanımlamamakla birlikte oyunla gevşek bir ilişkisi bulunanlardır. Böylesi bir ayrımın tercih edilmesinin nedeni, oyuncuların video oyunlarla ilişkileri bakımından farklılıkları olabileceğinin gözlemlenmesidir. Katılımcıların her üç kategoriye de kapsamasına dikkat edilmiş bu bakımdan birinci düzeyden 5, ikinci düzeyden 4 ve üçüncü düzeyden 3 katılımcı seçilmiştir. Ayrıca katılımcıların seçiminde futbolla ilişkileri de dikkate alınmıştır. Buna göre lisanslı futbol geçmişi bulunan 6 katılımcı ve futbolla ilişkisi taraftar düzeyinde olan 6 katılımcı görüşmelere dahil edilmiştir. Katılımcıların seçimi noktasında dikkat edilen bir diğer nokta da 18-25 yaş aralığına dengeli bir biçimde dağılımları konusunda olmuştur.

Çalışma kapsamında gerçekleştirilen yüz yüze görüşmelerde, veri toplama amacıyla etnografik araştırmanın *yarı yapılandırılmış derinlemesine görüşme* tekniğinden yararlanılmıştır. Katılımlı gözlem ve yarı yapılandırılmış derinlemesine görüşme teknikleri kullanılarak örnekleme oluşturan oyuncuların etnografisinin gerçekleştirildiği çalışmada; etnografik soruşturma için Geertz'in *yoğun betimleme* yaklaşımı model alınmıştır.

Çalışmada, futbol video oyunları türünde en çok satan oyun olan FIFA (Electronic Arts) serisinin güncel sürümü FIFA 19'a (Electronic Arts, 2018) odaklanılmış; platform olarak ise video oyun konsollarının ülkemizde en yaygını olanı Playstation 4 (Sony, 2013) seçilmiştir. Eş-konumlu sosyal oyuna özel kolektif alanlar olarak kurgulanan PlayStation Salonlarında yalnızca söz konusu platformun kullanılıyor olması nedeniyle böylesi bir sınırlamaya gidilmiştir. FIFA 19'a odaklanılmasının nedeni ise çalışmanın gerçekleştirildiği 2018 ve 2019 yıllarında en çok satan futbol video oyunu olması ve çalışmanın gerçekleştirildiği PlayStation Salonları özelinde oyuncular tarafından çok daha fazla tercih edildiğinin gözlemlenmesidir.

Öte yandan, söz konusu oyunun üretim ve dağıtımına ilişkin arka plan bilgilerine yer verilmekle beraber, bu verilerin çözümlenmesi çalışmanın kapsamı dışında tutulmuştur. Dolayısıyla çalışmanın kapsamı "tüketim" düzeyi ile sınırlandırılmış, "üretim" aşaması ve buradan kaynaklanan yapısal özellikler çözümleme açısından dikkate alınmamıştır. Ayrıca, elde edilen bulguların değerlendirilmesiyle ulaşılan sonuçlar, yalnızca katılımcılar çerçevesinde genellenebilir. Kuşkusuz bu durum, çalışmanın diğer bir sınırlılığını oluşturmaktadır.

BİRİNCİ BÖLÜM

1. BİYOLOJİDEN KÜLTÜRE OYUN

1.1. Oyunun Kökenleri, Tanımı ve Özellikleri

Özellikle yavru hayvanların ve çocukların bir etkinliği olarak kabul edilen oyun, pek çok türün yetişkinlerinde de yaygın bir biçimde görülmektedir (Bateson ve Martin, 2014, s. 11-13). Biyolojik, kültürel, coğrafi ve tarihsel açıdan neredeyse evrensel bir olgu olarak görülen oyun davranışına insanı da kapsayan pek çok hayvan türünde rastlanmaktadır. Temellerinde biyolojik olarak kalıtsal (dolayısıyla evrimsel) uyarıcı ve eğilimler yer alan oyun davranışının, kökenlerinin evrim tarihinin çok eski dönemlerine uzandığı bilinmektedir (Madej, 2016, s. 7; Norbeck, 1974, s. 4).

İnsanın davranışları, duyguları ve bilişsel yetenekleri uzun bir biyolojik ve kültürel evrim süreci içerisinde şekillenmiştir. Modern insan, *Homo Sapiens*'ten söz edildiğinde milyonlarca yıl süren biyolojik evrimin ve binlerce yıl süren kültürel evrimin mirasını yok saymak olanaksızdır. Biyolojik evrim; canlıların yaşamak için çevrelerindeki koşullara uyum sağlamış olduğu, pek çok ortak özellikleri (atasal ortaklıkları) olduğu ve çok zengin bir çeşitliliğe sahip olduğu yönündeki üç anahtar gözleme dayanmaktadır (Reece vd., 2015, s. 452-480). Kültürel evrim ise, insanın ürettiği maddi kültür araçları ve davranış örüntüleri ile çevresine uyarlanması sürecini ifade etmektedir (Kottak, 2014, s.93). İnsanın evrim süreci boyunca, kültürün ağırlığı artmış olsa da biyolojik uyarlanma süreci kesintiye uğramamıştır. İnsan temel düzeyde biyolojik bir varlıktır. Bu biyolojik varlık, milyonlarca yıl süren uyarlanma-değişim sürecinin ürünüdür. Diğer türlerde olduğu gibi, insan toplulukları da çevresel sınırlılık ve olanaklara genetik düzeyde uyum sağlamaktadır (Kottak 2014, s. 82). Bu biyolojik-genetik uyarlanma süreci; *çeşitlilik*, *kalıtım*, *seçilim baskısı*, *zaman* ve *uyum sağlama* kavramları etrafında, çeşitli genetik mekanizmalar üzerinden işlemektedir.

Biyolojik evrim düşüncesinin en çarpıcı yanı, kuşkusuz tüm canlılığın ortak atasal tür(ler)den türediği fikridir. Bu fikir, insan ya da bir başka canlının biyolojik düzenleşiminin zamanda geriye doğru gidildikçe diğer canlılarla ortaklaşması gerçeğine işaret etmektedir. Yeryüzündeki canlıların öyküsü yaklaşık 4 milyar yıl önce başlamıştır. İnsanın dahil olduğu *memeliler* sınıfının ilk üyeleri, yaklaşık 200 milyon yıl önce

mesozoyik dönemin sonlarına doğru ortaya çıkmıştır. Bu dönemde, böceklerle beslenen, gerçek memeli karakterine sahip fare büyüklüğünde hayvanlar, karalarda ilk kez görülmüştür. Bu hayvanları, yavru gelişimini anne karnında tamamlayan plesental memelilerin ataları olarak görmek olanaklıdır (Sakinç, 2012, s. 137).

Memeli sınıfını oluşturan canlıların çeşitli takımlara ayrılarak her ortama uyum sağlayacak başarılı bir evrimsel sürece girmesi ise *kenozoyik*² başlarından itibaren olmuştur. Bu sınıfın içinde birçok takım yer almaktadır. Bunlardan *primat*³ adı verilen takımın ilk öncülerine de aynı dönemde rastlanmaktadır. Bu aşamada, *primat* tarihi bir bakıma tüm diğer memelilerinkine eşittir. *İkinci zamanın* ortalarından itibaren, ilkel anatomik görünümlü memeliler yavaş yavaş yeryüzüne yayılmıştır. Bu devirdeki primatların hemen hepsi fareden biraz daha büyük orman hayvanlarıdır. Bu hayvanlardan pek çoğunun nesli tükenmiştir ve modern primatların evriminde rol oynayamamışlardır. İçlerinden yalnızca bir grup evrimleşmeye devam ederek modern anlamda primatların atasını oluşturmuştur⁴ (Demirsoy, 2008, s. 726).

Kendisi de bir *primat* olan insan, biyolojik-genetik, fizyolojik ve morfolojik özelliklerinin büyük çoğunluğunu diğer primatlarla paylaşmaktadır⁵ (Özbek, 2015, s. 21-

¹ Üç önemli devirden oluşan *mesozoyik* (ikinci zaman), zamanımızdan 251-199 milyon öncesine tarihlenen *Triyas* devri ile başlar. Mesozoyik'in ikinci devri, 199-145 milyon yıl öncesine tarihlenen *Jura*; üçüncü devri, 145 milyon yıl önce başlayıp 65 milyon yıl önce sona eren *Kretase*'dir. *Triyas* devrinin önemli yaşam olayları; dinazorların ilk temsilcileri ve memeli karakteri içeren ilk sürüngenlerin ortaya çıkışları, ilk uçan sürüngenlerin görülmesidir. *Jura* devrinde dinazorlar karaları, su sürüngenleri okyanusları, uçan sürüngenler ise gökyüzünü işgal etmiştir. Gerçek memeli karakteri taşıyan ilk canlılar bu dönemin sonlarında ortaya çıkmıştır. İkinci zamanın son devri olan *Kretase*'de ise dinazorların evrimleri en üst noktaya ulaşmış ve sonrasında tür tamamen yok olmuştur (Sakinç, 2012, s. 132-141).

² *Kenozoyik* ya da diğer adıyla *tersiyer*, gezegende özellikle dev sürüngenlerin boşalttığı tüm yaşam ortamlarının omurgalıların en gelişmiş sınıfı olan memeliler tarafından doldurulduğu bir jeolojik zaman olarak bilinir. 65 milyon yıl önce gerçekleşen büyük yok oluş sonrasında başlar ve buzul dönemlerinin görüldüğü *Kuvartner* başlangıcı olan 1,8 milyon yıl öncesine kadar devam eder (Sakinç, 2012, s. 143).

³ *Primat* takımı iki alt takımdan oluşmaktadır. *Prosimii* ve *Anthropoidea*. *Prosimii* ilkel ağaçböcekçillerini, Lemurları ve Tarsiusları kapsamakta; *Anthropoidea* ise kuyruklu ve kuyuksuz maymunlar ile insanları içermektedir. Bugünkü primatlar, dallanmanın uç kısımlarını oluşturdukları için ortak özelliklerini vermek oldukça zordur. Ancak yine de, ellerin kullanımındaki gelişmişlik, yüzün geriye doğru çekilmesi, beynin (beyin-vücut oranının) büyüyerek beynin daha kompleks bir yapı kazanması gibi ortak özellikleri saymak olanaklıdır (Demirsoy, 2008, s. 719).

⁴ Yaklaşık 70 milyon yıl önce ilkel memeliler tip ve sayı bakımından büyük bir gelişim göstermişlerdir. Bu devirlerdeki fosillerden bazıları kafatası ve diş yapısı bakımından ilkel primatların özelliğini kazanmaya başlamıştır. Molar dişlerinin ve üyelerinin kemiklerinin yapısı bu noktada oldukça belirleyicidir. İlkel yapı ve görünimleri ile primatlara çok az benzemekle birlikte, daha sonraki aşamalarda beyinlerinin gelişmesi, ağız bölgesinin geriye çekilmesi, sivri pençeler yerine yassı tırnakların oluşmaya başlamasıyla ağaçlık yerlerde yaşayan *Lemur* tiplerini vermeye başlamıştır. Bu *Lemur* tipleri *Eosen*'in sonuna doğru (yaklaşık 35 milyon yıl önce) tüm dünyaya yayılmıştır (Demirsoy 2008, s. 727).

⁵ *Primat* takımının üyesi olan şempanze ve goril genlerinin bileşimine dair incelemeler, bu iki insansı maymunun insanlara Güneydoğu Asya'da yaşayan orangutanlardan daha yakın olduklarını göstermiştir. Genlerimizin yüzde 98'inden fazlası şempanze ve goril genleriyle uyumludur. İki şempanze türü (bonobo

3; Reichholf, 2016, s. 62-68). İnsan, günümüzde yaşayan şempanze (*Pan troglodytes*), bonobo (*Pan paniscus*) ve goril (*Gorilla gorilla*) gibi primatlar takımı üyesi türler ile evrimsel süreç açısından yakın sayılabilecek bir *ortak ataya* sahiptir. *Primatlar* takımının tamamının *son ortak atası* yaklaşık 14 milyon yıl önce yaşamıştır. İnsan ile şempanze, bonobo ve gorilleri içeren *pongid* familyası arasındaki evrimsel çatallanma ise 7 milyon yıl önce gerçekleşmiştir (Rice ve Moloney, 2005, s. 98). Bu ortak atalara dek aktarılan genetik malzeme, insan ve diğer primatlarda varlığını sürdürmekte ve bunlar arasında bulunan genetik ortaklığın temelini oluşturmaktadır. Diğer bir anlatımla, insana uzanan milyonlarca yıllık evrimsel hat boyunca oluşan genetik materyal, insanı diğer canlılarla ortaklaştırmakta, hem genetik açıdan hem de biyolojik uyarımları içeren belirli etkinlikler açısından bazı benzerlikler yaratmaktadır (Dawkins, 2014, s. 59-149). Günümüzde, insanların diğer hayvanlardan belirli açılardan farklılaştığı; ama onlardan tamamen ayrı olmadıkları bilinmektedir. Kısacası yaklaşık 200 bin yıllık bir geçmişe sahip olduğu bilinen modern insan, *Homo Sapiens*'in (Lewin 2015, s. 347-369; Kottak 2014, s. 201) davranışlarının kökeninde bir bakıma evrimsel süreçte -diğer hayvanlarla birlikte- türediği *ortak ataların* davranışları yer almaktadır. Bu benzerliğin yanı sıra insanın görece gelişmiş ve farklı görüntüsü; genetik ve kültürel anlamda kendisine özgü bilgi ve deneyim birikiminin, eşdeyişle yine bu biyolojik ve kültürel evrim sürecinin sonucudur (Demirsoy 2008, s. 716).

Dolayısıyla modern insanın davranışlarının özellikle biyolojik altyapıları bakımından diğer hayvanlarla benzerlikler taşıması son derece olağandır. Örneğin, günümüzde “aşk” ya da “sevgi” olarak adlandırabileceğimiz duygu durumu, “*ebeveyn bakımı*” biçimindeki *beslenme* ile yakından bağlantılıdır ve kökleri, bu tür beslenmenin ortaya çıktığı 200 milyon yıl önceki ilk memelilere dayanmaktadır. Benzer şekilde oyunun da karmaşık davranışlı *memelilerde* ve *primatlarda*, milyonlarca yıllık kökenleri olan bir davranış olduğu tahmin edilmektedir (Bellah 2017, s. 87-97). İnsanı kapsayan *primatlar* takımı ve *memeliler* sınıfı başta olmak üzere neredeyse tüm hayvanlarda *oyun* olarak nitelenebilecek davranışlar gözlemlenmektedir. İnsanın oyun davranışları ile sözü edilen türlerdeki oyun davranışları arasında temel benzerliklerin bulunduğu ve diğer

ve şempanze) bize en yakın olanlardır. Goriller biraz daha uzaktır. Ancak, gen bileşimlerinin kıyaslanmasında yüzde iki üç oranındaki farklılıklar, evrim zamanı açısından baktığımızda milyonlarca yıl demektir. Dolayısıyla türlerdeki ayrılma, *primat* takımının ortak atasal türlerinden biri olarak tanımlanabilecek *Australopithecus* grubunun erken dönemlerine denk gelmektedir (Reichholf 2016, s. 62-68).

memelilerde olduğu gibi insanın oyun eğiliminin de genetik olarak aktarıldığı görülmektedir (Burghardt 2005).

Homo Ludens Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme eseri ile, oyun kavramını bilimsel soruşturma alanına taşıyan tarihçi Johan Huizinga (1938/2015), oyunun evrimsel kökenlerine işaret eden ilk düşünürlerden biri olmuştur. Bu düşünceye göre, kültür kavramı her koşulda *homo* türü üyelerinden oluşan bir topluluğun varlığını gerektirmektedir. Oysa ki, “hayvanlar kendilerine oyun oynamalarını öğretmesi için insanın gelmesini beklememişlerdir.” Dolayısıyla oyunu doğuranın “insan kültürü” olması olanaksızdır: “İnsan uygarlığı, genel oyun kavramına hiçbir temel özellik katmamıştır. Oyunun bütün temel çizgileri, hayvan oyunlarında çoktan gerçekleştirilmiş durumdadır” (Huizinga, 2015, s. 16). Robert N. Bellah (2017) da, *İnsan Evriminde Din* çalışmasında, Huizinga’nın “oyun kültürden öncedir” savını “memeliler arasında oyunun önemini ve hayvanlar arasındaki oyunun, nasıl insanlar arasında oyun, tören ve kültürün temelini oluşturduğunu keşfettim” sözleriyle yinelemektedir. ⁶

Oyunculuğun biyolojik özelliği, insana giden evrimsel çizgide türlerin konumuna göre, *memeliler* sınıfında yoğunluk kazanmaktadır. *Memeliler* arasında *primatlar* takımı en büyük oyuncuları barındırmakta ve bunların arasında ise insan daha çok oynamaktadır. Oyun aktivitelerinin en çok *Homo Sapiens*’te gelişmiş olması oyunun biyolojik olarak hayatta kalmaya hizmet eden bir değer taşıdığı anlamına gelmektedir. Eğer oyun, biyolojik olarak zararlı olsaydı, onunla etkileşime girme eğilimi seçim yoluyla giderek azaltılabilir ya da ortadan kaldırılabilirdi. Bunun yerine, bu özelliğin *primatlar* takımında evrim hattı boyunca giderek artan bir gelişme olduğu görülmektedir (Norbeck 1974, s. 4).

Oyunun evrimsel açıdan taşıdığı bu değer, uzun zamandır etologların dikkatini çekmekte, oyun üzerine gerçekleştirilen *etoloji*⁷ çalışmaları hızla artmaktadır. Hayvan oyunu üzerine çalışan etologlar, memelilerde ve primatlarda gözlemlenen oyun davranışının temel olarak, *lokomotor oyun* (koşma, zıplama, takla atma, yuvarlanma),

⁶ Huizinga, “oyun kültürden öncedir” savındaki *kültür* kavramı ile insanın sembolik düşünme becerisine dayalı olarak oluşturduğu toplumsal yapıyı (din, ticaret, hukuk vb.) işaret etmektedir. Nitekim, bu düzeyde bir sembolik düşünme yetisine yalnızca *homo* genusunun sahip olduğu bilinmektedir. Çağdaş primatoloji araştırmaları, insan dışındaki hayvanların da (özellikle primat takımı üyelerinin) kültür benzeri bazı düşünce-davranış örüntüleri ile maddi kültür yaratma becerilerine sahip olduklarını göstermektedir. Ne var ki bu durum, insan dışındaki hayvanların sembolik düşünme yetisinin insanın çok gerisinde olduğu gerçeğini değiştirmemektedir.

⁷ *Etoloji*, hayvan davranışlarının doğalcı bir yaklaşımla, evrimsel bir perspektif içerisinde incelenmesini amaçlayan bilim dalıdır.

nesne/obje oyunu (şeylerle oynama) ve *sosyal oyun* (kovalamaca, dövüş oyunu vb.) olmak üzere üç temel tipten oluştuğunu kaydetmektedirler. Yine bu çalışmalarda oyun oynamanın işlevleri şu şekilde sıralanmaktadır: (1) Eğitim ya da gençler için pratik; (2) stresten kaçınmak, sağaltım, çare; (3) çevre hakkında ve içinde yaşayanlara ilişkin bilgi kaynağı; (4) genç bireylerin grup hiyerarşisi içinde yerlerini bulma ve yetişkin bireylerin grup hiyerarşisi içinde konumlarını koruma ve değiştirme aracı; (5) kas egzersizi (Schechner, 2013, s. 101).

Öte yandan hayvanların ve özellikle primatların oyun davranışları üstüne araştırmalar yapılan çalışmalar, oyunun tanım ve sınırlarının çizilmesinde çekilen zorluğu da ortaya koymuştur (Emiroğlu, 2009a, s. 654-655). Gordon Burghardt (2005), hayvan oyunun karmaşık tanımı konusunda en temel çalışmalardan biri olarak kabul edilen *The Genesis of Animal Play* eserinde, farklı kaynaklardan hepsi birbirinden son derece farklı görünen 16 farklı oyun tanımlaması saptamıştır. Oyun konusunda net bir tanımın bulunmadığını kaydeden Burghardt, beş ayraç ile oyunu tanımlama denemesinde bulunmuştur. Burghardt (2005, s. 82), bir etkinliğin “hayvan oyunu” olarak nitelenebilmesi için şu ölçütleri önermiştir:

(1) *Sınırlı acil işlev*: Bu madde, oyunun “içinde ifade edildiği bağlamda tam işlevsel olmadığı”na ve “şimdiye sağ kalmaya katkıda bulunmadığı”na işaret etmektedir.

(2) *İçsel (endojen) bileşen*: Oyun davranışı, “kendisi için yapılan” bir şey, kendi içinde zevkli, kendiliğinden ve gönüllüdür; oyun bir amacın aracı değildir.

(3) *Yapısal ya da zamansal fark*: Oyun, dövüşmek, kovalamak, güreşmek gibi sıradan yaşamın davranışlarını, bu davranışların sıradan yaşamdaki amaçları olmaksızın kullanabilir. Diğer bir ifadeyle, oyun sıradan yaşamın özelliklerini “amacı kendi içinde” olarak, sıradan yaşamdaki amaçlarına erişmeyi düşünmeden kullanır.

(4) *Yinelenen edim*: Oyun davranışı, tekrar tekrar benzer bir biçimde, ama klişeleşmeden icra edilir. Öyleyse oyun, bir hayvanın ömründe kestirilebilir bir dönem boyunca ya da fiilen ömür boyu, çoğu kere nöbetler halinde tekrarlanarak icra edilen bir şeydir.

(5) *Gevşek (rahat) alan*: Oyun davranışı, bir hayvan yeterince tok, sağlıklı ve sıkıntılı ya da yoğun rekabet sistemlerinden uzak olduğunda başlamaktadır. Bir başka deyişle, oyun, hayvan “*rahat bir alan*”dayken ortaya çıkmaktadır. Rahat bir alan yaratabilecek çeşitli koşullar düşünülebilir, ama en açık olanak ebeveyn bakımıdır. Temel ihtiyaçlarını başkalarının karşıladığı, beslenen ve korunan yavru hayvanlar oynamaları en

olası yaratıklardır. Grup içinde saldırıya karşı koruyan hiyerarşik bir toplumsal yapı ile dış tehlikelere karşı daha yeterli bir savunma ile erişkinleri de oynamaya teşvik eden koşullar oluşturulabilir. Oyun, var olma mücadelelerin baskılarına ilişkin bir özgürlük alanıdır; bu alanı mümkün kılan ise ebeveyn bakımıdır. Ayrıca ebeveyn bakımı dönemi ne kadar uzun olursa yavrunun o kadar çok enerjisi, zekası ve “can sıkıntısı” olma ihtimali artacaktır (Burghardt 2005; Bellah 2017, s. 88-94). Bu beş ayraç, “oyun, tekrarlanan, tamamlanmamış işlevsellikteki davranışlardır ki bu davranışlar yapısal, bağlamsal, varoluşsal olarak ciddi (oyun-olmayan) versiyonlarından farklılaşır. Ayrıca hayvan, oyuna düşük stres durumunda ya da serbest/gevşek alanda iken gönüllü biçimde katılır” ifadesiyle özetlenebilmektedir (Burghardt 2005, s. 82).

Oyun, temel olarak *birincil süreçte* ebeveyn bakımının yarattığı “rahat alanda” ortaya çıkmakta ancak *ikincil* ve *üçüncül süreçler*den geçerek farklı bir görünüme ulaşmaktadır. Temelde anne ve yavru arasında oluşan “*rahat alanda*” iletişimsel bir biçim olarak ortaya çıkan oyun davranışı, *ikincil* ve *üçüncül süreçler*de yaratıcı bir davranışa dönüşebilmektedir. Bu da oyun davranışının sembolik düşüncenin gelişimine katkı sağlamış olabileceği düşüncesini gündeme getirmektedir (Bellah, 2017, s. 93-94). Özellikle insan oyunu, bu bakımdan son derece zengin görünmektedir. İnsan oyununun birçok özel biçimi sembolik düşünce üzerine kuruludur. İnsan oyunu ve sembolik düşünce arasındaki ilişki insan dışı canlıların yeterlik ya da anlayış alanının çok ötesine geçmektedir (Norbeck, 1974, s. 3).

Huizinga, oyun davranışının insan kültürünün (dolayısıyla sembolik düşüncenin) temelinde yer aldığını ve ritüel-din gibi *Homo Sapiens*’e özgü kavramların gelişiminde anahtar rol oynadığını ifade etmiştir. Huizinga’ya göre, “oyunu kültürün içinde bizzat kültürden önce var olan, kültüre eşlik eden ve bu kültürün başlangıcından içinde yaşadığımız döneme kadar damgasını vuran, verili olarak buluruz” (2015, s. 20). İnsanın kültürel evrim sürecinde geriye doğru gidildikçe, oyunun kültürün ve toplumsal bağdaşmaların merkezinde yer alan ritüel, tören, ayin gibi olgulardan ayrılması olanaksızlaşmaktadır. Huizinga daha da ileriye giderek dil, mithos ve ritüelin kökeninde olduğu gibi hukuk ve düzen, ticaret ve kâr, zanaat ve sanat, bilgelik ve bilim gibi uygar yaşamın önemli içgüdüsel güçlerinin kökeninde de oyunu bulmaktadır (aktaran And, 2016, s. 27).

Oyunun bu “*yaratıcı*” niteliğinin kökenlerinde ebeveyn bakımı (“rahat alan”) yer almaktadır. Oyun davranışının daha çok memelilerde yoğunlaşması, bu sınıfta ebeveyn

yatırımının diğer türlere göre çok daha fazla olması ile açıklanabilmektedir (Burghardt, 2005). Memeli sınıfının içinde primat takımının “daha çok oynaması” da yine bu düşünce üzerinden anlaşılabılır. Primatlar, memeli sınıfı içinde en kapsayıcı doğum öncesi ve doğum sonrası ebeveyn bakımına dönemine sahip takımdır. Ebeveyn yatırımının yüksekliği yaratılan “rahat alanın” etkinliğini artırmakla kalmamakta aynı zamanda daha kompleks beyin yapılarının oluşmasına da zemin hazırlamaktadır. Bu durum öğrenme ve aktarımın, dolayısıyla kültürün en önemli özelliklerinden birinin etkin bir biçimde ortaya çıkışı açısından son derece önemlidir.⁸ Primat takımının içinde ise insanın daha “oyuncu” olması (Norbeck, 1974), yine benzer bağlantılar üzerinden açıklanabilir. İnsan yavrusu diğer primatların yavrularıyla karşılaştırıldığında anneye bağımlılığı daha uzun süren bir çocukluk dönemi yaşamaktadır. Bu dönem, beyin ve kafatasının da önemli ölçüde büyüdüğü zaman dilimidir (Kottak, 2014, s. 159). Dolayısıyla insan yavrusunun önünde hem bilişsel gelişim açısından hem de sosyalleşme açısından uzunca bir süre yer almaktadır. Bu dönem, iki açıdan önemlidir. İlk olarak, beynin ebeveyn bakımı ortamında olgunlaşması; öğrenme, soyut düşünce ve kültür süreçlerini kapsayan bir sosyalleşme süreci olanağını artırmaktadır. İkinci olarak, bu görece uzun ebeveyn bakım döneminin daha uzun süren bir “*rahat alan*” yaratması, oynama kapasitesi ve olanaklarındaki artışı beraberinde getirmektedir.

Erken yaşlardan itibaren insanı bilişsel, psikolojik ve toplumsal olarak şekillendiren oyun, günümüzde kabul edildiği gibi insan gelişiminde merkezi bir konum işgal etmektedir. İnsan yavrusu, doğumdan itibaren çevresinde neler olup bittiğine ilişkin yoğun bir ilgiye ve keşfetme yönünde güçlü bir dürtüye sahiptir. Kısa süre içinde çevresindeki nesnelere dokunmaya ve bunlarla oynamaya başlar, daha sonra ise daha yüksek bilişsel ve motor beceri kapasitesi gerektiren hareketleri yapabilmeye başlar. Çocukların oyunu daha ilk andan itibaren öğrenmenin yönetilmesidir ve bu edim çocukluktan yetişkinliğe değin gelişimsel süreçte rehberlik eder (Madej, 2016, s. 7).

Oyunun çocuk gelişimi açısından taşıdığı anlam üzerine önemli saptamalarda bulunan Sigmund Freud (2014) *Haz İlkesinin Ötesinde* başlıklı eserinde oyunun derin ve karmaşık anlamları içerdiğini ileri sürerek o güne dek varlığını sürdüren kaba ve indirgemeci “*oyun taklittir*” anlayışını yıkmıştır. Freud’a göre çocuk oyunun temelinde

⁸ “Davranışların öğrenilmesi primat adaptasyonun en önemli parçalarından birisidir. Bu onları daha sosyal hayvanlara dönüştürmektedir. Yavruların daha uzun ve dikkatli bakım ihtiyacı, sosyal grup tarafından seçici bir değer olarak yerleşir” (Kottak, 2014, s.138).

pasif yaşantıdan *aktif* yaşantıya geçilmesi bulunmaktadır. Buna göre, çocuk gerçek yaşam deneyiminde karşılaştığı ve acizliği nedeniyle etkin yanıtlar üretilmediği güçsüzlük durumlarını oyunlar yoluyla tersine çevirebilmektedir. Diğer bir ifadeyle oyunun temelinde (beden ve çevre üzerinde) kontrol meselesi ve tümgüçlülük-güçsüzlük çatışmasının -geçici bir biçimde de olsa- çözümü yer almaktadır. Çocukların yaşamları üzerinde iz bırakan her şeyi oyunlarında yinelediklerini gözlemleyen Freud, çocukların böylece kendilerini duruma egemen kıldıklarını ifade etmektedir. Yaşantının olumsuz niteliğinin bile onu oyunda kullanılmaz hale getirmedeğini kaydeden Freud, bir çocuğun doktorla karşılaşmasında ortaya çıkan korkutucu deneyimin bir sonraki oyunun içeriğini oluşturacağını belirtmektedir: “Çocuğun yaşantının pasifliğinden oyunun aktifliğine geçmesi, hoş olmayanı bir oyun arkadaşına ya da nesnesine uygulayarak bu muadilin kişiliğinde öç almasını sağlamaktadır” (Freud, 2014, s. 29).

Freud’un takipçilerinden ve İngiliz Nesne İlişkileri Okulu’nun önemli temsilcilerinden olan Donald Winnicott da ebeveyn bakımı ve oyun arasındaki ilişkiyi benzer bir açıdan; “*özel tümgüçlülük*” ve “*nesnel güçsüzlük*” çatışması üzerinden okumakta ve bu savını ayrıntılı bir biçimde temellendirmektedir. Oyunun, anne ve bebek arasındaki *potansiyel mekânda (rahat alanda)* oluştuğunu kaydeden Winnicott, kültürel deneyim ve yaratıcılığın temellerinin de bu alanda gerçekleştiğini ileri sürmektedir. Buna göre, kültürel yaşam, ilk olarak oyunda ortaya çıkan yaratıcı yaşamla başlamaktadır (2014, s. 128; Tura, 2014, s. 9). Oyunun ne içeride ne de büsbütün dışarıda konumlandığını ifade eden Winnicott, bebeğin tüm ihtiyaçlarının otomatik bir biçimde karşılandığı anne karnındaki “*tümgüçlülük*” döneminin; doğumun ardından kademeli olarak yerini “*güçsüzlük*” duygusuna bıraktığını kaydetmektedir. Buna göre, bu dönem boyunca, çocuklarda dünyanın bir öznellikten değil de birçok öznellikten oluştuğu konusunda giderek artan bir farkındalık oluşmaktadır.⁹ İnsan yavrusunun, bu çatışmalı alanda yeniden *tümgüçlülüğü* yaşayabileceği nesnelere yöneldiğini ve bir yanılsama alanı yarattığını kaydeden Winnicott, çocuğun bu nesnelerini, “*geçiş nesneleri*”, bu dönemi ise “*geçiş yaşantısı*” olarak adlandırmaktadır. Bu kavramlarla, çocuğun özel tümgüçlülük duygusunun giderek kırıldığı ve nesnel güçsüzlüğün baskısıyla karşılaştığı bir dönemde,

⁹ İnsanın arzularının doyurulması için sadece ifade edilmelerinin yeterli olmadığı ve kendi arzuları olan başka insanlarla anlaşma gerekliliğinin ayırdına varılması insan yavrusunun giderek daha güçsüz hissetmesine yol açmaktadır.

bir çeşit “geçiş” alanı yarattığı ifade edilmektedir (Winnicott, 2014; Tura, 2014; Mitchell ve Black, 2014).

Tıpkı Huizinga gibi oyunu yaratıcı bir edim ve kültürün öncülü olarak gören Winnicott’a göre, oyun temelde iç dünya ve dış gerçeklik arasındaki *geçiş*, *çatışma* ve *uzlaşma* alanını temsil etmektedir. Winnicott’a “göre insan yalnızca çocukluğunda değil erişkinliğinde de daima tümgüçlü bir kontrol sağladığı, ihtiyaçlarına göre düzenleyip yarattığı, iç dünyasının ihtiyaçlarına göre düzenlenmiş bir dünya ile nesnel gerçekliği temsil eden gerçek dış dünya arasında salınıp durmaktadır” (Tura, 2014, s. 12). Buna göre nesnel gerçeklik, insanın kendisini ötekiler karşısında sınırlanmış ve yetersiz hissettiği öznel gerçeklikten bağımsız bir dünyadır. İnsanın tekbenci içselliği ile sürekli çatışma halinde olan bu dünya, kendisini sürekli olarak dayatmaktadır. İşte oyun, bu çatışmanın geçici bir biçimde de olsa uzlaşmaya dönüştürüldüğü bir “ara aşama”da gerçekleşmektedir (Tura, 2014, s. 12). Korkuyla engellenmemiş, tümüyle serbest çağrışımlara olanak tanıyan aşama burasıdır. Hiçbir baskı ve hedef düşüncesinin olmadığı azami yaratıcılık noktasıdır (Tomley, 2017, s. 34). Diğer bir ifadeyle insan ontolojik acizliğini, sembolik düşünce yetisi ile zenginleştirdiği oyun davranışı ile aşmaya çabalamakta ve güçsüzlük deneyimlerinin üstesinden gelebilmek adına sanal da olsa tümgüçlülüğü elde edebileceği alanlara yönelmektedir (Kızıltan, 2011, s. 55-83). Bu noktada oyun, hem “kültür” yaratan “yaratıcı bir edim” hem de verili bir kültürün aktarımına katkı sağlayan iletişimsel ve düşünsel bir biçim halini almaktadır.

1.2. “Kültür Yaratan Oyun”dan “Oyun-Kültür İlişkisi”ne

Huizinga’ya göre, oyun, en basit biçimlerinde ve hayvan hayatının içinde bile, tamamen fizyolojik bir olgudan veya fizyolojik olarak belirlenen psişik bir tepkiden daha fazla bir şeydir. Oyun, tamamen psikolojik veya en azından tamamen fiziksel bir faaliyetin sınırlarını aşmaktadır. Oyun, anlam bakımından zengin bir işlevdir. Oyun anlamlılık ile doludur. Oyunda, yaşamın doğrudan gereksinimlerini aşan ve eyleme anlam katan bağımsız bir unsur yer almaktadır. Oyunu, farklı açılardan gündelik hayattan ayrılan belirlenmiş eylem niteliği olarak tanımlayan Huizinga, incelenmesi gereken temel noktaların, “anlam yüklü biçim” ve “toplumsal işlev” olarak oyun olduğunu belirtmektedir (Huizinga, 2015, s. 17-21).

Huizinga’nın oyuna ilişkin olarak sıraladığı niteliklere bakıldığında şu sonuçlara varılmaktadır: Oyun özgür bir eylemdir. Bilinçli olarak günlük yaşamın da dışında kalır.

Ciddi bir iş olarak benimsenmemekle birlikte, oyuncu yoğun olarak ve tümüyle kendini oyuna verir. Bu eylemde maddî bir kazanç, bir kâr, bir çıkar beklenmez. Oluşumu, kendi zaman ve yer sınırlaması, saptanmış kuralları ve düzeni içindedir. Çoğunlukla dış dünyadan kendilerini kılık değiştirme ve başka yollarla ayırır ve oyuncularını, aralarında gizli bağlarla birleştirir, toplumsal öbekleşmeyi kolaylaştırır (Huizinga, 2015).

Oyun çalışmaları konusunda bir diğer önemli düşünür Roger Caillois, oyunun kültür için önemi noktasında Huizinga'ya katılmakla beraber önemli eleştiriler getirmektedir. Eleştirilerinin temelinde Huizinga'nın oyun sınıflandırması yer almaktadır. Huizinga'nın yalnızca "yüksek oyun"a odaklandığı ifade eden Caillois'a göre, Huizinga, oyunun kullanışlı açılarını vurgularken kullanışsız ve kaotik unsurlarını görmezden gelmektedir. Caillois, tüm bu unsurlara önem vermekte ve bu yönüyle Huizinga'nın oyuna yönelik yaklaşımına önemli bir düzeltme getirmektedir (Caillois, 1961; Kalliala, 2006, s. 17). Bu düzeltmeyle birlikte, "yüce bir yaratıcılığa" dönüşen oyun, salt anlam ve işlevsellikle dolu olmaktan uzaklaşmaktadır. Ancak bu düzeltme, oyunun kültür yaratımındaki yeteneklerini görmezden gelmemektedir. Caillois, oyunu "kültür yaratan" bir edim olarak görmenin ötesine geçerek verili bir kültürde oyunun konumuna ilişkin saptamalarda bulunmaktadır. Oyuna ilişkin detaylı sınıflandırması kendisinden sonraki çalışmaları yakından etkilemiş, oyun ve kültür ilişkisini sorgulamanın temelini oluşturmuştur.

Caillois, oyuncuların tatmak istedikleri başarı ve coşku duygularını sağlamak için seçtikleri davranışları, oynamayı şartlandıran ilkeleri, *agon*, *alea*, *ilinx*, *mimicry* deyimleriyle adlandırdığı dört büyük bölüme ayırmaktadır. *Agon*, yarışma, savaşıma gerektiren oyunları kapsar; sporlarda olduğu gibi, vücut gücüne ya da dama, satranç ve benzeri oyunlarda olduğu gibi, zekâ gücüne dayanır. *Alea* kadere, talihe, rastlantıya, dayananların bölümüdür; kumar oyunları, fal ve niyet oyunları bu kümeye girer. *Mimicry*, taklit, gösteri, maskaralık öğelerini kapsayan seyirlik oyunlardır. *Ilinx* de insanın başını döndüren ve bu yolla onu sevindiren, coşturan, ürpertili zevk tattıran eğlenceleri kapsar; salıncak, dönmedolap, türlü karnaval coşkunculukları bu bölüme girer. Caillois bu dört temel kategoriye "oynama tarzları" diye adlandırdığı iki niteleyici öğeyi eklemektedir: *Paidia* ve *Ludus*. Dört büyük kategoriye giren her oyun, bu son iki öğeden biri ya da öteki ile bir özellik kazanmaktadır. *Paidia*'lı oyunlardan *ludus*'lu oyunlara doğru, düzensizden kurallıya, bireylikten toplumluga ve yarışmalığa doğru bir gelişme görülmektedir (Caillois, 1961, s. 17-36; Boratav, 2013, s. 268-269). Dolayısıyla Caillois, oyunu "serbest

fantazyadan” “toplumsal olarak yapılandırılan bir eylem”e dek farklı çerçeveler içinde değerlendirmeyi önermiştir. Caillois’a göre oyun, şu özelliklerle karakterize edilebilecek bir etkinliktir:

(1) *Gönüllülük*: Caillois da Huizinga gibi oynama özgürlüğü ve oyuna gönüllü katılımın öneminden söz etmektedir. Oyunun haz ve çekiciliğini spontane ve bilinçsiz bir duygu durumuna/oyunun içinde kaybolmaya borçluyuzdur. Oyunun bu özelliğinin, Burghardt (2005) tarafından oyunun tanımlanmasına ilişkin olarak önerilen beş kriterden *işsel (endojen) öge*’ye karşılık geldiği belirtilebilir. Oyunun gönüllülüğe dayanması, oyun davranışlarının temelinde bulunan güdülenimin temelde işsel olduğunu göstermektedir. Yine bu madde *rahat alan* olarak tanımlanan bir başka ayraçla da yakından ilişkilidir. Bu gönüllü etkinliğin önkoşulu görece rahat bir alanın varlığıdır.

(2) *Olağan (günlük) yaşamdan ayrılık/farklılık*: Oyun, içeriğini sıklıkla gerçek yaşamdan devşirse de olağan yaşamdan ayrılır. Oyunu diğer etkinlik türlerinden ayırmak önemlidir. Gregory Bateson (1976) oyuncuların birbirine temel mesaj olarak “*bu bir oyundur*” sinyalini göndermeleri üzerinde durmuştur. Oyuncular, oyun mesajlarının paradoksal karakterini mutlaka anlamalıdır. Örneğin, oyuncu ısırma edimini aynı anda hem bir “*ısırik*” hem de bir “*ısırik değil*” şeklinde yorumlanmak zorundadır. “*Bu bir oyun*” mesajı yalnızca oyun davranışına öncülük eden tekil bir mesaj değildir. Bateson’a göre, iletişim her zaman farklı düzeylerde konumlanır. Oyun mesajı da her zaman *metin* (oyunun özünü tanımlayan) ve *bağlamı* (oyunun çerçevesini çizen) inşa eder. Bu iki düzey, oyuncuların oyunu gerçek yaşamdan ayırmalarına yardımcı olur (aktaran Kalliala, 2006, s. 18). Bu özellik, Burghardt (2005) tarafından *yapısal ya da zamansal fark* biçiminde tanımlanmıştır. Buna göre, oyun davranışları oyun-olmayan davranışlardan hem yapısal hem de zamansal açıdan ayrılmaktadır.

Oyun hem zamanı kendi içinde düzenleyerek hem de günlük yaşamın özel olarak tanımlanan zaman dilimlerini seçerek diğer etkinliklerden ayrılır. Örneğin, yağmurun kesilmesinin hemen ardından köpeklerin oynamaya başlaması, oyun davranışlarının özel zaman dilimleri ile yakın ilişkisinin bulunduğunu göstermektedir. Oyunun diğer davranışlardan ayrılması ve sıradan bilişsel ya da psişik durumları aşan bir niteliğe sahip olması son derece önemlidir. Sıradan bilişsel durumların aşılması, oyunun değiştirilmiş bir nörofizyolojiyi ve ayrı bir fizyolojik durumla eşleştiğini göstermektedir. Oyun, zamansal, mekânsal ve davranışsal olarak ayrılan bir döneme işaret eder. Diğer bir ifadeyle, oyun etkinliğinin bir başlangıcı ve sonu vardır (Norbeck, 1974, s. 2).

(3) *Tahmin edilemezlik*: Sonucun herhangi bir sürprize yer bırakmayacak şekilde kestirilebilir/öngörülebilir ve kaçınılmaz olması oyunun doğasına son derece terstir. Burghardt (2005) oyunun bu özelliğinden *yinelenen edim* olarak söz etmiştir. Buna göre, oyun belirli hareketlerin tekrarlanmasından oluşsa da her bir oyun davranışı kendisinden önce gelen ve sonra gelecek olan oyun davranışlarından farklılaşmaktadır. Oyunun bu özelliği onun yaratıcılığın temelinde görülmesinin en önemli nedenlerindendir. Ayrıca söz konusu özellik nedeniyle oyunun performatif bir edim olarak görülmesi de olanaklı hale gelmiştir (Schechner, 2013). Performatif bir edim olarak oyun konusuna çalışmanın ilerleyen bölümlerinde detaylı bir biçimde değinilecektir.

(4) *Üretken olmayış*: Caillois'e göre oyunun ürünü yoktur. Başarı, mülk ya da yeni bir şey getirmez. Bittiğinde, oyuncular oyunun başındaki halleri ile aynı durumdadırlar. Bununla birlikte, araştırmacılar oyunla öğrenmenin ve çocuk gelişiminde oyunun birincil rolünün önemini vurgulamaktadır. Burghardt'ın (2005) önerdiği ayrıçlarda *sınırlı acil işlev* başlığıyla ifade edilen bu özellik, oyunun doğrudan ve pratik yarar üretmediğini ima etmektedir.

Oyuncu oyuna doğrudan bir yarar amacıyla yönelmemekte ve oyun sonucunda bu tür bir yarar elde edilmemektedir. Bununla birlikte, Edward Norbeck, oyuna ilişkin bu tanımlamanın gözden geçirilmesi gerektiğini kaydetmektedir. Norbeck'e (1974) göre, yarar konusu; açık hedefler, ile örtülü, bilinçsiz ya da bilinçaltı hedefler arasındaki ayrım nedeniyle kolayca bulutlanabilir. Üstelik belirli oyun biçimlerinin örtük işlevlerinin birçok yorumu, bunları sosyal olarak ve psikolojik olarak kolaylıkla "yararlı" olarak tanımlanabilecek şekilde destekleyici görmektedir. Bu bakımdan, belki de yalnızca bilinçli düzeyde oyunun kendi dışında yer alan bir amaç ve yarar gütmeyi söylemek olanaklıdır.

(5) *İmajinatif olması*: Jean Piaget'e göre oyun, çocuğun düşünme düzeyinin göstergesidir. Ona göre, sembolik oyun, düşünsel/entelektüel toyluğun kurallı oyunlarla karşılaştırılmasının aracıdır. Lev Vigotsky, oyunu tanımlayan nesnelerin çocukların bilişsel gelişim düzeylerine işaret ettiğini ifade etmektedir. Vigotsky, oyunun entelektüel gelişim için zorunlu bir önkoşul olduğunu saptamıştır. Nitekim, imajinatif/hayali durumlar yaratmak soyut düşüncenin gelişmesine öncülük etmektedir (aktaran Kalliala 2006, s. 19-20). Eugen Fink oyuna ilişkin öz bir tanımlama yapmıştır: "insanın oyunu, dünyanın ve yaşamın anlamını temsil eden, yansıtan sembolik bir eylemdir" (aktaran Karpatschhof 2013, s. 259). İnsan oyununu hayvan oyunundan ayıran en temel özelliklerin

başında, oyunun sembolik düşünceyle olan bağıdır. İnsan oyununun birçok özel biçimi doğrudan sembolik düşünce üzerine kuruludur (Norbeck 1974; Huizinga 2015).

(6) *Kurallarla düzenlenmiş olması*: Kurallı oyunlardaki kurallar, açıkça oyuna özgü bir ayrı bir uzam yaratması bakımından fantezi oyunların hayali unsurlarına karşılık gelmektedir (Kalliala, 2006, s. 20). Son iki özellik, insan oyunu ve hayvan oyunu arasındaki ayrım açısından önemli olduğu kadar, çocukların hayal gücüne dayanan görece kuralsız oyunlar (*play*) ile yarışma, rekabet gibi öğeleri içeren ve toplumsal olarak kurallara bağlanmış oyunlar (*games*) arasındaki ayrım açısından da son derece önemlidir. Bu ayrım da ilerleyen bölümlerde detaylı olarak ele alınacaktır.

Caillois'in (1961) insan oyununa ilişkin sıraladığı özelliklerin Burghardt (2005) tarafından ifade edilen hayvan oyunlarının unsurlarıyla büyük ölçüde örtüşmesi dikkat çekicidir. Öte yandan Caillois'in insan oyununa ilişkin kriterleri ile Burghardt'ın etolojik kriterleri karşılaştırıldığında insan oyununun hayvan oyunundan ayrıldığı iki temel noktanın bulunduğu görülmektedir. Bunlar insan oyununun *imajinatif* niteliği, soyut düşünce ile bağı ve toplumsal, tarihsel ve coğrafi açılardan farklı görünüm alacak biçimde kurallarla düzenlenmesi, yapılandırılmasıdır. Nitekim, insan oyunu ancak bir kültürel sistemin içinde var olmaktadır. Dolayısıyla oyun, kültürün temellerinde yer alan unsurlardan biri olduğu kadar, verili bir kültür içerisindeki rolü bakımından da incelenmeye değerdir. Bu bakımdan oyun kültürü herhangi bir toplumun genel kültürünün ayrılmaz bir parçasıdır. Bir yönüyle alt kültürdür ve özel birtakım kültürel yetiler talep eder.

Bu çalışmada, kültür, “bir anlam sistemi” olarak anlaşılmaktadır. Bu düşünceye göre, kültürler, insanların düşüncelerini ve onları paylaşan insanların eylemlerinin altında yatan anlam yapılarıdır. Oyun çalışmaları bağlamında, anlam hakkında düşünmek eylemler ve imajların anlamını bulmak demektir. Bu bakımdan anlam için tek araç “dil sistemi” değildir. Kelimeler olmadan, basit oyunlar ya da bebeklerle karşılaşmalarda olduğu gibi davranışlar yoluyla iletişim kurulabilmektedir. Tıpkı hayvanların kendi aralarında yaptıkları gibi. Bu bağlamda oyun oynamak, insan evriminde dil-öncesi dönemde bir iletişim biçimi olarak işlev görmüş olabilir (Barnard, 2018). Caillois'in değerlendirmeleri de oyunun, temelde etkileşim yoluyla bir iletişim biçimi olduğu düşüncesini desteklemektedir. Oyunlardaki anlamlar, belirli kültürel bağlamlarda yer alan eğlenceli etkileşimlerde yaratılır. Bu anlamlar, hem sembolik iletişim biçimindeki

anlamı taşıyan oyunlarla hem de oyun eyleminde ve genel oyun deneyimlerinde yer alan sembolik olmayan anlamlarla ilgilidir (Mäyrä, 2008, s. 14).

Anlam ayrıca, “bireyler arasında ortak bir sembol, işaret ya da davranış sistemi aracılığıyla bilgi alışverişi yapılan bir süreç” olarak tanımlanan iletişim kavramına da sıkı sıkıya bağlıdır. Tüm oyunların kendilerine özgü kullanımları vardır ve sadece bu bağlamlarında değerlendirildiklerinde anlamları ortaya çıkarılabilir. Caillois, “özellikle popüler olan oyunlar açısından bir uygarlığı teşhis etmeyi denemenin” hatalı olmayacağını ileri sürmektedir. Belirli bir oyun kültürü içinde oynanan oyunların, o kültürü paylaşan bireylerin yaşamları için önemli bir rolü olduğunu düşünmek hatalı olmayacaktır. Bu nedenle, oyunların çalışılması oyun kültürünün anlaşılması için önemlidir. Yine belirli bir kültürü oluşturan düşünce ve eylemleri daha iyi anlamaya çalışarak, oyunların oyuncular için anlamlarını ve insanların oynama nedenlerini anlamak olanaklıdır (Mäyrä, 2008, s. 21).

Oyunun kültürel boyutu, kolektif deneyimi vurgulamaya aracılık etmektedir. Kültürel boyut yalnızca içsel tutumlar anlamına gelmez ayrıca oyuncuların birbirleriyle etkileşim içinde olması nedeniyle bilinçlilik kolektif hale gelir. Onlar, aynı dili paylaşıyor, kodları ve mesajları anlamlandırıyor ve anlam dolu çevrelerini aynı yoldan görürler. Oyun, zamanının (çağının) ve bir bütün olarak kültürün parçasıdır (Kalliala, 2006, s. 23). İnsan oyunu kültürel olarak kalıplıdır, toplumlara, coğrafyalara ve tarihe göre değişen toplumsal örgütlenme, teknoloji, tutum ve değerleri içeren bir dizi karmaşık değişkenle belirlenir (Norbeck, 1974, s. 3). Bu bakış açısına göre, oyun işlevsel (yaratıcı vb.) olmanın yanı sıra yansıtıcı ve iletişimsel bir etkinliktir. Oyun, toplum ve kültür arasındaki ilişkinin daha iyi anlaşılabilmesi için oyuna yönelik ilgi ve anlayışın geçirdiği tarihsel dönüşüme bakmakta yarar vardır.

1.3. “Anlam Dolu” Bir Sembolik Etkinlik ve İletişim Biçimi Olarak Oyun

Etkileyici bir sembolik etkinlik, bir toplumsallaşma mekanizması ya da bir iletişim biçimi olarak oyun, doğasını ve kültürel yaşamdaki yerini anlamak için çaba harcayan araştırmacıları şaşırtmakta ve büyülemektedir (Parish, 2002, s. 361). “Oyunla başka türlü ifade edilemeyen anlam, eylem ve ilişkiler ifade edilmektedir. Oyunun bu işlevi sıradan eylem ve nesneleri yaratıcı gerçekdışılığın konusu yapmakta; oyuncuya kendisini ve kültürünü tanıma ve ifade etme olanağı sağlamaktadır” (Emiroğlu, 2009a, s. 654-5).

Helen B. Schwartzman (1982), *Transformations: The Anthropology of Children's Play* eserinde, arařtırmacıların, Batı toplumlarının iř-oyun karřıtlıđını genel olarak eleřtirmeden kabul ettiklerini ve bu nedenle yeterince ciddi bulmadıkları oyun alanını grecek ihmal ettiklerini belirtmektedir. Oyuna ynelik kayıtsızlıđın disiplinin tarihinde aıka grlebileceđini kaydeden Schwartzman, yine de 19'ncu yzyılın sonlarından itibaren bazı antropologların ve halkbilimcilerin konuya ilgi duymaya bařladıklarını belirtmektedir. Sz konusu ilginin 1950'li yıllarda ykseliře getiđini kaydeden Schwartzman, John M. Roberts, Malcolm J. Arth ve Robert R. Bush'un (1959) *Games in Culture* ile Edward Norbeck'in (1974) *The Anthropological Study of Human Play* makalelerinin oyunun nemini teyit ederek bu alana ynelik ilginin canlanmasına yardımcı olduđunu ifade etmektedir (Schwartzman 1982, s. 5).

Roberts, Arth ve Bush (1959) alıřmalarında, hem cođrafı dađılımlarını hem de sosyo-kltrel nemlerini aıklayarak oyunları incelemek iin teorik bir ereve geliřtirmeye alıřmıřlardır. Bu makale, oyun arařtırması alanını yeniden amak iin etkili bir řekilde hizmet etmiřtir. Konuyla ilgili etnografik literatr inceleyen yazarlar, oyunların tarihsel geliřimi, tanımı, aıklaması, dađılımları ve iřlevsel nemi gibi konuları ele alan genel bir kuramın bulunmadıđını ifade etmiřlerdir. Etnografik literatrde, ok eřitli rekreasyon/eđlence etkinliklerinin "oyun" (*game*) olarak adlandırıldıđını dile getiren yazarlar, oyunu tanımlamak iin beř kriter nermiřlerdir. Buna gre oyunlar; (1) organizasyon, (2) msabaka, (3) iki veya daha fazla taraf, (4) kazananı belirlemek iin kriterler ve (5) zerinde anlařılan kurallardan oluřmaktadır. Bu tanımı karřılamayan ve rekabet iermeyen yzme gibi diđer rekreasyon faaliyetleri "eđlenceler" olarak kabul edilmiřtir. Ayrıca, etnografilerde bildirilen oyunların ođunun yetiřkinlerin katılabildiđi faaliyetler olduđunu dikkate almak nemlidir (Roberts, Arth ve Bush 1959, s. 597).

Oyunların  farklı kategoride deđerlendirilmesini neren Roberts, Arth ve Bush (1959) etnografik literatrde yer alan oyunların sonucu belirleyen unsurların dađılım ve oranlarına gre (1) fiziksel beceri, (2) strateji ve (3) řans oyunları olarak sınıflandırılabilceđini belirtmiřtir (Roberts, Arth ve Bush 1959, s. 597). Buna gre, fiziksel beceri oyunları, strateji ya da řans unsurunu ierip iermediđine bakılmaksızın kesinlikle fiziksel beceri kullanımını iermelidir. Maraton yarıřları, dvřler, hokey ve top oyunları gibi oyunlar bu kategoride deđerlendirilmektedir. Strateji oyunlarında, fiziksel beceri unsuru kesinlikle bulunmamalıdır ve strateji unsuru kullanılmalıdır; řans dahil olabilir ya da olmayabilir. *Satran*, *go*, *poker* ve Ashantilerin *wari* oyunu bu

kategorinin örneklerindendir. Şans oyunlarında ise şans unsuru bulunmalı ancak ne fiziksel beceri ne de strateji unsurları bulunmamalıdır; örnekleri bazı kart oyunları ile zar ve makosen oyunlarıdır.

Yaklaşık 100 kabileye ilişkin etnografik kayıtların içinden oyunlar hakkında veri toplayan Roberts, Arth ve Bush'a (1959) göre, oyunlar o kadar yaygın bir şekilde ortaya çıkar ki genel insan ihtiyaçlarını karşıladıkları kolay bir çıkarımdır. Ancak oyunlar kabile kültürlerine birçok şekilde entegre olurlar. Örneğin, bazı toplumlarda oyunlar din ile bağlantılıdır; başka yerlerde avlanma ya da savaşla ilişkilendirilirler. Oyunlarla toplumun ihtiyaçları arasındaki ilişkiler karmaşıktır ve bunlar hakkında genellemeler kolay bir şekilde yapılamamaktadır, ancak tüm oyunların iki genel özelliği dikkat çekmektedir. Bunlar “*ifade*” ve “*model*” özellikleridir (Roberts, Arth ve Bush 1959, s. 598).

Yazarlara göre, oyunların ifade edici karakteri açıktır. Sağ kalımla ilişkili biyolojik ihtiyaçları doğrudan karşılamazlar ve çok az belirgin çevresel ve teknolojik kısıtlama vardır. Gerçekten de, oyunların çoğu oldukça basit teknolojilere sahip insanlar tarafından yapılabilir. Japon strateji oyunu olan Go, sadece iki set “taş” ve üzerinde 19 eşitlik çizgisinin bir kenara paralel ve 19 hatta sağa doğru 19 çizgi çizildiği dikdörtgen bir tahta gerektirir. Bu basit ekipman hemen hemen her grup tarafından kolayca çoğaltılabilir, ancak oyunun kendisi karmaşıktır. Her şey, oyunların, halk hikayeleri, dramatik prodüksiyonlar, müzik ve resimler gibi etkileyici olduğunu düşündürür. Böyle bir durumda, oyunların diğer ifade edici davranışlarla bağlantıları olmalıdır (Roberts, Arth ve Bush 1959, s. 599).

Ayrıca çoğu oyunun çeşitli kültürel etkinliklerin modelleri olduğu da açıktır. Birçok fiziksel beceri oyunu, boks ve rekabetçi trap atışında olduğu gibi kavga/savaş ya da avlanmayı simüle eder. Strateji oyunları kovalama, avlanma veya savaş aktivitelerini simüle edebilir. Şans oyunları ile kehanet arasındaki ilişki (temelde dini bir etkinliktir) iyi bilinir. Bir oyunun mevcut bir kültürel aktiviteyi simüle etmediği durumlarda, oyunun atalarının daha açık modeller olduğu görülecektir (Roberts, Arth ve Bush 1959, s. 599).

Son olarak eğer oyunlar ifade edici modellerse, kültürün diğer yönleriyle ve ifade edici veya yansıtıcı mekanizmalarla şekillenen değişkenlerle ilişkili olmalıdır. Buna göre, sosyal etkileşim modelleri olan strateji oyunları, sosyal sistemin karmaşıklığına bağlı olmalıdır; doğaüstü ile etkileşim modelleri olan şans oyunları, doğaüstü görüşlerle bağlantılı olmalıdır; ve fiziksel beceri oyunlarının doğal ortamın yönleriyle ilgili olma ihtimali bulunmaktadır (Roberts, Arth ve Bush 1959, s. 599).

Bu makale üç kategorili bir oyun sınıflandırması geliştirmiş ve bu oyun türlerinin 50 toplumdaki dağılımını gözden geçirmiştir. Oyunların, çevre ya da benlik, sosyal sistem ve doğaüstü ustalıklarda egzersiz olabileceği öne sürülmüştür. Çalışma, strateji oyunlarının sosyal sistemlerle ilgili olduğunu, şans oyunlarının dini inançlarla, fiziksel beceri oyunlarının ise çevresel koşullarla ilgili olabileceğini göstermektedir. Sosyal sistem, din ve çevre, antropolojik ilginin üç önemli odaklarıdır ve bu ilişkilerin daha fazla araştırılması önerilmektedir (Roberts, Arth ve Bush 1959, s. 604).

Oyuna yönelik ilgi açısından bir diğer öncü çalışma Edward Norbeck'in (1974) *The Anthropological Study of Human Play* makalesidir. Oyunu tanımlamanın güçlüğünden söz eden Norbeck, oyuna “geçici” bir tanım önermiştir: “oyun, biyolojik olarak kalıtımsal bir uyarana ya da eğilime dayanan özelliklerin kombinasyonu ile ayırt edilen davranış olarak tanımlanır. Oyun gönüllüdür, bir şekilde zevkli-keyiflidir, hareketler oyun dışı (normal) davranışlardan geçici olarak farklılaşır; ancak aşkın (trans benzeri) davranışlardan da farklıdır” (Norbeck 1974, s. 1).

Norbeck'e (1974) göre, oyunun özelliklerinin arasında en dikkat çekici olanı, diğer davranışlardan ayrılması ve sıradan bilişsel ya da psişik durumları aşan bir niteliğe sahip olmasıdır. Oyun, zamansal, mekânsal ve davranışsal olarak ayrılan bir döneme işaret eder. Diğer bir ifadeyle, oyun etkinliğinin bir başlangıcı ve sonu vardır (Norbeck 1974, s. 2). Böylece oyun (*play*), oyunları (*games*), sporları, teatral performansları, diğer taklit biçimlerini, geniş bir sanat aralığını (resim, müzik, dans vb.), nükte ve mizahı, fantezi ve aşkın psişik durumları kapsayacak biçimde tanımlanabilir (Norbeck, 1974, s. 2).

İnsan oyununun hem biyolojik hem de kültürel bir evrensel olması nedeniyle hem fiziksel/biyolojik hem de sosyal/kültürel antropoloji açısından çalışılmaya uygun olduğunu belirten Norbeck (1974), sosyal/kültürel antropolojinin geleneksel konularından oyun ile bağlantılandırılabilir olanları listelemiş ve çeşitli araştırma soruları belirlemiştir:

Yaygın Değerlerin ve Tutumların Aynası Olarak Oyun: Her toplumun oyun biçimleri arasında belirli farklar bulunur. Toplumların oyunları, genellikle kendi alanının ötesine geçen yaygın ve örtülü tutum ve değerlerle uyumludur. Böylece, bir dereceye kadar her toplumun karakteristik bazı özelliklere sahip olduğu ve oyunlarının yapı ve özelliklerinin bu karakteristiği yansıttığı düşünülür. Oyuna yönelik bu bakış açısı Schiller'e kadar götürülebilir ancak güncel çalışmalarda pek kullanılmamaktadır. Bu düşünceye göre, karakteristik Japon oyun biçimleri, başkalarına güçlü duygusal

bağımlılık, şiddetin bastırılması ve düzenlilik gibi genel Japon tutum ve değerlerini sergilemektedir (Norbeck, 1974, s. 5).

Oyun ve Toplumsal Kontrol: Bu geniş başlık, aşağıdakileri içeren ve bunlarla örtüşen pek çok konuyu kapsamaktadır: (a) Toplumsal çatışma ve düşmanlığı ifade etmek ve çözmek için kurumsallaşmış kanallar olarak oyun (b) Toplumsal yaptırımlar olarak nükte ve mizahın işlevleri ve diğer yollarla sosyal anlamda yardımlaşma (c) Uyumlu sosyal ilişkilerin geliştirilmesinde bir güvenlik valfi olarak oyunun işlevi (d) Sosyal ve psikolojik gerginliklerin bir göstergesi olarak oyun. Max Gluckmann ve diğer antropologların çatışma konusunda yazdıkları ile Victor Turner'ın¹⁰ ritüelle ilgili yazdıkları oyun biçimiyle yakından ilgilidir ne var ki, bu çalışmalar genellikle oyunla bağlantılı olacak şekilde tanımlanmamıştır.

Oyun ve Toplumsal-Ruhsal Problemler: Bu başlık altında oyun ve şizofreni, oyun-başarı-motivasyon ilişkisi gibi konuların soruşturulmasından söz edilmektedir.

Oyun ve Dil Bilimi, İletişim, Biliş, Sembolizm: Oyunun sembolik yönleri, insanların bilinçli ya da bilinçsizce iletişim kurma yollarını (dil, jestler, yüz ifadeleri ve bedensel tutumların geniş çeşitliliğini içerecek biçimde) insan iletişimini kavramada açık bir öneme sahiptir (Norbeck, 1974, s. 7).

Din ve Oyun: Dinsel ritüel ve oyun sıklıkla benzer şekilde görülmüştür. Pek çok dini ritüel, dini bağlamda ortaya konulan oyunlar, spor, teatral drama ve psikolojik ekstazi gibi oyun türlerinden oluşmaktadır. En azından geçmişte dinin en önemli işlevlerinden biri eğlence sağlamaktı. Din ve oyun arasındaki ilişkiler geniş ve karmaşık görünmektedir ve henüz tam olarak anlaşılmamıştır. Bir tür bağlantı oldukça açıktır. İnsanlık tarihinin büyük çoğunluğunda din, bazı oyun biçimlerinin yasaklanmasına, düzenlenmesine ya da teşvik edilmesine hizmet etmiştir. Öte yandan, uzun zamandır bilinmektedir ki, dini uzmanlık için transa girebilme becerisi son derece önemlidir. Bu da oyunla yakından ilişkilidir (Norbeck, 1974, s. 7).

Oyuna yönelik ilgi açısından önemli görülen bu iki öncü çalışmanın dışında bir diğer önemli çalışma da kuşkusuz Helen B. Schwartzman'ın (1982) eseridir. Çalışmasında, oyuna ilişkin antropoloji literatürünü inceleyen Schwartzman, söz konusu

¹⁰ Victor Turner (1920-1983), İngiliz-Amerikan sosyal antropolojisinin en yaratıcı düşünürlerinden biri olarak görülmektedir. Jerry D. Moore, antropologlar arasında Turner'ın küresel bir bilgi birikimine yaslanan, büyüleyici bir yazım üslubu olan ve hiç kaybolmayan bir sağduyuya dayanan göz alıcı yazım niteliğine ulaşan çok az simanın olduğunu belirtmektedir (Moore, 2015, s. 309-310).

alışmaları kuramsal yaklaşımlarına gre sınıflandırmış ve deęerlendirmiştir. Oyunların etnografik betimlemesinin genellikle belirli bir toplumun dzenini rneklemek iin sunulduęunu kaydeden Schwartzman, bu betimlemelerin arařtırmacının kltr ve toplumsal yapıyı incelemek iin benimsedięi kuramsal yaklaşımlar tarafından şekillendirildięini belirtmektedir.

Schwartzman'a (1982) gre, 19'nc yzyılın sonlarında, kltrlerin biyolojik organizmalara benzer bir şekilde evrimleřtięi fikri, sosyal yařamın alışmasını byk lde etkilemiştir. Lewis H. Morgan ve Edward B. Tylor gibi etnologlar, kltrn eřitli ynlerinin (rneęin, aile ve akrabalık sistemleri ve din) evrimine ilgi duymaya bařlamışlardır. Bu dřnrlere, gelişim srecinin ilkelikten medenileřmeye kadar uzanan bir dizi ařamada izlenebilir olduęunu savunmuşlardır. ocuk oyunlarının incelenmesi de bu dnemde bařlamıştır. *niformitanizm, kltrel kalıntılar, ilerleme* kavramlarını ve *doęrusal evrim* modellerini benimseyen birok arařtırmacı, Batılı ocukların oyunlarını incelemiştir. Bu arařtırmacılar, oyunu daha nceki toplumlardaki yetiřkin aktivitelerinin ocuka bir formda devamı (taklidi) olarak yorumlamıştır.

20'nci yzyılın bařlarında antropologlar, *doęrusal kltrel evrimci* dřnrlerin "masa bařı" kuramlarına yanıt vererek oyun metinlerinin dikkatli ve ayrıntılı koleksiyonlarının gereklilięini vurgulamaya bařlamıştır. Bu alışmaların temel amacı, kısa zaman ierisinde yok olacaęı dřnlen gelenekleri muhafaza etmektir. Bu dřnce, arařtırmacıları srekli olarak oyunun "*en saf hali*"ni aramaya yneltiyordu ki bu amaçla arařtırma sırasında oynanan oyunlardan ok yetiřkinlerin daha nce oynadıkları oyunlar soruřturuluyordu. Arařtırmacılar, "*kurtarma etnografyası*" olarak da tanımlanan (Eriksen ve Nielsen, 2014) bu etkinlik nedeniyle fiziksel ve sosyal ortamlara yanıt olarak retilen ve geleneksel oyunları da ieren aędař oyunların nemini sıklıkla grmezden geldiler. Aslında bu oyunlar, hem geleneksel hem de Batı kltrne yorum olarak deęerlendirilebilirdi. Son olarak, oyun koleksiyoncuları verinin eřitlilięi ve miktarıyla karřılařtıklarında bu materyali bir şekilde kategorize etmeye alışmışlardır. oęunlukla, arařtırmacılar, bu metinler zerinde kendi sınıflandırma řemalarını uyguladılar ve onları, oyunun bir ya da daha fazla zellięine odaklanan seilmiş yapısal kriterler temelinde sınıflandırdılar. Bu dnemdeki alışmalar, oyun metinlerinin korunmasına odaklanmalarıyla karakterize edilir. Oyunun baęlamsal karakterine dikkat etme (rneęin, ne sıklıkta oynanır, kimin oynadıęı ve oynamadıęı, oyuncuların yaşı ve cinsiyeti, niin oynanır, oyuncuların oyun hakkında ne dřndę, kltrel baęlamla nasıl iliřkili

olduğu) bazen oyunun rapor edildiği bölgeyi ve belki de koleksiyonun tarihini anlatan kısa notlar dışında nadiren görülür (Schwartzman, 1982, s. 92-97).

1930’larda *difüzyonistler* ve *tarihsel-tikelcilerin* teoriden yoksun yaklaşımlarının yerini Alfred Radcliffe-Brown ve Bronislaw Malinowski’nin *işlevselci* yaklaşımları almaya başlamıştır. Bu iki antropolog, işlevsel analize yönelimleri farklılık göstermekle beraber; “bir bütünün parçaları, ister toplumsal bir sistem ister bir kültür olsun, o bütünün devamı için çalışmak zorundadır” temel önermesinde anlaşılmaktadır. İşlevselci yaklaşımların egemenliği döneminde, antropologlar akrabalık, din, siyaset ve ekonominin “ciddi” toplumsal sistemlerini incelediler. Bu dönemde araştırmacılar, oyunların taklit niteliğine ve sosyalleştirici yönüne vurgu yapmışlardır. Buna göre, oyunların işlevi, çocukların kültürel olarak yetişkin rollerini öğrenmelerini sağlamaktır. Bu bakış açısı, eksikliğine karşın önemlidir çünkü, oyunu işlevsiz, anlamsız ve işe yaramaz gören geleneksel bakış açısına meydan okuyabilirlerdi. Bu tür yorumlarla birlikte oyunun kendisi anlamlı bir davranış olarak görülmüştür. Ne var ki, oyunu çocukların yetişkin aktivitelerini taklidi olarak gören bu çalışmalarda, araştırmacılar ağırlıklı olarak oyunun sosyal bağlamlarını (toplumsal işlevlerini) incelediler, oyun metinlerinin analizini ise ihmal ettiler (Schwartzman, 1982, s. 133-134). Yıllar geçtikçe, bir dizi araştırmacı, sadece taklit edici karakterini ve sosyalleştirici işlevini vurgulayan bir oyun görüşünden duydukları rahatsızlığı dile getirmeye başlamış ve oyunun yenilikçi ve hiciv niteliğine işaret eden çalışmalar gerçekleştirilmiştir (Sutton-Smith 1972). Söz konusu çalışmalar, belirli oyunların yetişkin toplumunun mevcut sosyo-kültürel düzenine meydan okuduklarını ve parodisini yaptığını iddia ettikleri gibi, dönemin geçerli kuramsal yaklaşımı işlevselciliği de sorgulamakta ve eleştirmektedir (Schwartzman, 1982, s. 133-134).

1940’larda, Amerika’da Edward Sapir, Ruth Benedict ve Margaret Mead gibi isimler tarafından kültür ve kişilik arasındaki ilişkiye odaklanan yeni bir araştırma gündemi geliştirilmiştir. Bu araştırmacıların öncülük ettiği çalışmalarda, etnografların “temel kişilik yapısı” ile “birincil” ve “ikincil kültürel kurumlar” arasındaki ilişkilere ilişkin bazı soruları yanıtlamak için projektif materyalleri bilgi aldıkları kişilerden toplamaları ve yorumlamaları teşvik edilmiştir. Diğer bir ifadeyle, bu araştırmalarda belirli bir kültürel sistem ve bu kültürel sistemin ürettiği kişilik üzerine odaklanılmıştır. Kişilik örüntülerinin çözümlenmesinde kullanılan oyun, yalnızca diğer etkinliklerin araştırılması için bir bağlam olarak kullanılmıştır. Sutton-Smith (1997), bu araştırmaların,

oyun metinlerinin deęerlendirmesini göz ardı edip yalnızca bağlama dair çalıştıklarını ifade etmektedir. Bu bakımdan, kültür ve kişilik okulunun da işlevselci geleneğın oyuna bakışına benzer bir bakış açısına sahip olduęu ifade edilebilir. Schwartzman (1982) bu çalışmaların amaçlı olarak yapılandırılmış bağlamlar üzerine inşa edildiğini ileri sürmektedir. Oyunun hem kişilik açısından hem de kültürel olarak anlamlı ve üretken olduğunu belirten Schwartzman, oyunu dięer etkinliklerin araştırılması için bir bağlam olarak görme düşüncesinden uzaklaşmamanın gerekliliğini vurgulamıştır (Schwartzman, 1982, s. 207-9).

1960’larda sosyal bilimlerde yaşanan dönüşümler oyuna bakış açısında Schwartzman’ın ifade ettięi yönde bir deęişime neden olmuştur. Söz konusu dönemde, sosyal etkileşime önem veren yaklaşımların ve iletişim kuramlarının etkisinin artması, oyunun bambaşka bir biçimde görülmesine yol açmıştır. Bu çalışmalarda, oyun, kendisi ve kendisi dışındaki pek çok etkinlik hakkında yeni bilgiler sağlayan bir iletişim biçimi olarak görülmeye başlanmıştır. Bu dönemde, “gerçeklerin kendileri için konuştuęu” inancından vazgeçen sosyal bilimciler, “konuşmanın (iletişimin) gerçekleri yarattığı” düşüncesini savunmaya başlamışlardır. Buna göre, oyuna bir iletişim biçimi olarak bakmak; oyuna ve oyuncuya gerçeklerin yaratılması sürecinde aktif bir rol atfetmektir (Schwartzman, 1982, s. 245-7). Oyunun oyuncuların aktif katılımı gerektirdiğini gerçeęi ortadadır, ancak bu nokta, sıklıkla metinlerin toplanması ve sınıflandırılmasına veya bağlamların analizine odaklanan araştırmacıların gözünden kaçmıştır. Gerçek oyuncular, iletişim çalışmalarında olduęu gibi, denklemin içine yerleştirildiklerinde, oyun metinleri ve bağlamları arasında var olan ilişkiler daha net bir şekilde görünmeye başlamıştır (Schwartzman, 1982, s. 327-8).

Bu dönemde sosyal bilimciler kültürü bir simgeler, anlamlar ve deęerler sistemi olarak görmeye; insanların etraflarındaki şeylere, olaylara nasıl anlam verdiklerini ve yorumladıklarını ortak iletişimsel dünyayı veya kültürel anlam sistemlerini nasıl yarattıklarını incelemeye başlamışlardır. İnsan eylemlerini metinler olarak gören bu yaklaşımda etnografi, metinlerin yorumlanması işine dönüşmüştür. Öte yandan *metin* analojisinin yanı sıra *drama* ve *oyun* analojileri de yine bu dönemde güç kazanmıştır (Altuntek, 2009, s. 116). Clifford Geertz, söz konusu dönemde akıl yürütmenin araçlarının deęiştiğini, toplumun artık bir makine ya da organizmaya benzetilmediğini kaydetmiştir (2010, s. 35-41). Bununla bağlantılı olarak oyuna yönelik deęerlendirmeler

yapısal-işlevselci bir çizgiden dramaturjik-performatif çizgiye kaymış; oyunun işlevlerinden çok anlamı üzerinde yoğunlaşmaya başlanmıştır.

Geertz, “*Derin Oyun: Balililerin Horoz Dövüşü Üzerine Notlar*”da (1972/2010) *metin* ve *drama* analogilerinin başarılı bir sentezini gerçekleştirmiştir. Horoz dövüşünü hem performatif bir eylem hem de metin olarak gören Geertz, sosyal metinlerin sadece daha geniş sosyo-kültürel bağlamlarına bakılarak anlaşılabilirliğini göstermiştir. Geertz, çalışmasında, Balililerin horoz dövüşünü Jeremy Bentham’dan ödünç aldığı “*derin oyun*” kavramı ile tanımlamakta; ancak horoz dövüşünün “para için oynanan basit kumar” görüntüsünün ötesinde derin bir toplumsal anlamı içerdiğini kaydetmektedir. Geertz’e göre (2010, s. 473), horoz dövüşlerinin itici gücü para kazanmaktan çok, prestij, prestiji onaylama, savunma, kabullenme, kanıtlama gereksinimleridir. Geertz’in ifadeleriyle anlatılacak olursa, görünüşte eğlence ve oyun için yapılan bu etkinlik, aslında “statü için kan gölü” anlamına gelmektedir. Baliler statü sıradüzenini horoz dövüşüne taşımaktadır ve horoz dövüşü, izleyicilerinin içinde yaşadığı toplumsal düzenin, birbiriyle etkileşen, oldukça tüzel grupların -köylüler, akraba grupları, sulama örgütleri, tapınak cemaatleri, benzetimi haline getirilmektedir (2010, s. 471-472). Öte yandan, horoz dövüşü aslında hiçbir şeyin gerçekleşmesini sağlamamaktadır. İnsanlar günden güne birbirlerini “alegorik yolla aşağılayabilir ve birbirleri tarafından alegorik yolla aşağılanabilir, eğer zafere ulaşırlarsa bu deneyimden ötürü sessizce sevinebilir, zafere ulaşamazlarsa da biraz daha görünür biçimde çökebilirler”. Ama, aslında hiç kimsenin statüsü değişmemektedir. Gerçekte kimse horoz dövüşlerini kazanarak statü basamaklarını tırmanamamakta; yine bu yolla o basamaklardan inmemektedir. “Tek yapılabilecek tadını çıkarmak ya da ıstırap çekmek ve katlanmaktır” (Geertz, 2010, s. 479). Bununla birlikte horoz dövüşü, anlamları daha güçlü bir biçimde dile getirebilmekte ve anlamlar bu yolla daha kesin bir biçimde algılanabilmektedir.

Geertz’e göre, horoz dövüşü yalnızca horozlar açısından “gerçek anlamda” gerçektir; kimseyi öldürmez, hadım etmez, kimseyi hayvan konumuna indirgemez, insanlar arasındaki sıradüzensel ilişkiyi değiştirmez ya da bu sıradüzeni yeni baştan yapılandırmaz; hatta geliri bile göze çarpacak biçimde yeniden dağıtmaz. Yaptığı şey, “başka mizaca ve başka göreneklere sahip başka insanlar için *Kral Lear*’ın ya da *Suç ve Ceza*’nın yaptığı şeyin aynısıdır; bütün bu temaları -ölüm, erkeklik, hırs, gurur, kayıp, hayırseverlik, şans- alıp bütünsel bir yapıda derler ve onları bir rölyef biçiminde sunar”. Horoz dövüşünü aynı anda bir imge, bir kurgu, bir model ve bir eğretileme olarak gören

Geertz'e (2010, s. 479-80) göre, “(horoz dövüşünün) işlevi ne toplumsal tutkuları hafifletmek ne de onları çoğaltmaktır; onun işlevi, tüyler, kan, kalabalıklar ve paranın oluşturduğu bir ortamda bunları *sergilemektir*” (Geertz, 2010, s. 480).

“Yalnızca bir oyun” olduğu için yaşamdan ayrı tutulan ve “bir oyundan fazlası” olduğu için tekrar yaşama bağlanan horoz dövüşü, bu şekilde, günlük yaşamın çok çeşitli deneyimlerini odağa taşımayı başarmaktadır (Geertz, 2010, s. 485). Sonu görünmeyen bir biçimde tekrar tekrar sahnelenen horoz dövüşü, Balililerin kendi öznelliklerinin bir boyutunu tekrar tekrar yorumlamalarına olanak sağlamaktadır (Geertz, 2010, s. 487). Horoz dövüşünde, Balili, aynı anda hem kendi ruh durumunu hem de toplumun karakterini biçimlendirmekte ve tanımaktadır. (Geertz, 2010, s. 489).

1.4. “Derin Oyun”u Yorumlamak: Metin, Performans, Deneyim ve Anlam

1960’lardan itibaren kuramsal tartışmalar ve ilgi odağı, “zihinsel kültürü” tercüme etme ve açıklamadan, öznenin kendi dünyasını nasıl gördüğünü yansıtmaya kaymıştır. Saha çalışmasının ve etnografya yazımının bu niteliğinin irdelenmesinden *yorumsal antropoloji* doğmuştur. Yaklaşım, 1960 ve 1970’lerde bir dizi felsefi ve düşünsel yaklaşımın etkisi ile doğmuştur (Marcus ve Fischer, 2013, s. 66). Kültürleri metin olarak alan ve Clifford Geertz tarafından kuramsallaştırılan yaklaşım, davranış bilimciyle kültür yorumcusunun arasındaki farkı belirgin şekilde ortaya koymuştur. Bu görüşe göre, yazılı ve sözlü materyaller nasıl okunabiliyorsa, aynı şekilde toplumsal etkinlikler de gözlemci tarafından anlamları için okunabilmektedirler. Her okuma aynı zamanda etkin bir yorumlama sürecidir (Marcus ve Fischer, 2013, s. 68-9).

Hermeneutik¹¹ bir yaklaşıma öncülük eden Geertz’e göre, bir halkın kültürü, kendileri de parçalardan oluşmuş bütünler olan metin parçalarından oluşmuş bir bütündür; araştırmacılar, bu metni, “onların ait olduğu insanların omuzları üzerinden” okumaya çabalar. “Toplumlar, tıpkı yaşamlar gibi, kendi yorumlarını içermektedirler. Araştırmacının tek yapması gereken, bu yorumlara nasıl erişebileceğini öğrenmektir” (Geertz, 2010, s. 490). Geertz, yaklaşımının merkezine aktörü yerleştirmekte ve kültüre

¹¹ Hermeneutik, sosyal bilimlerde anlam ve yorumlama ile ilgili önemli bir gelenektir. Önceleri, Almanca konuşulan ülkelerdeki Mukaddes Kitabın yorumuyla ilgili tartışmalardan türetilen bu yaklaşım, anlam ve varoluş arasındaki bağlantılar üzerindeki felsefi tartışmalarla ve daha geniş yorumlama meseleleriyle giderek daha fazla ilgilenmeye başlamıştır. Hermeneutik, bir metnin anlamının tercümanın kültürel bağlamından boşanmasının imkânsız olduğunu savunmaktadır. Buna göre, bir kültürün bilgisi, her zaman o kültürün içinden gelen bilgidir (Longhurst vd. 2008, s. 33-34).

kendi mantığını veren *eylem* ile *anlam* arasındaki ilişki olduğunu savunmaktadır. (Ortner, 1984, s.130; Smith, 2001, s. 13’ten aktaran Altuntek, 2009, s. 117). Geertz, kültürü ortak anlamlı simgeler (ya da anlam kodları) olarak tanımlamaktadır. Onun perspektifinden bilgi, düşünce, duygu ve algılar ortak öznel arası bir dünyada inşa edilmekte ve simgeler dolayısıyla ifade edilmektedir (Altuntek, 2009, s. 119).

Geertz, Max Weber, Paul Ricoeur, Wilhelm Dilthey ve Hans-Georg Gadamer’in çalışmalarından önemli ölçüde etkilenmiştir. Geertz’in yorumsal yaklaşımı, Weber’in *Verstehendes Soziologie*¹² yani aktörlerin “anlaşılmasına” merkezi bir rol atfeden bir sosyoloji çağrısının ve Dilthey’in bundan önce doğa bilimleriyle karşılaştırılan insan bilimleri için hazırladığı program ana hatlarının yerine getirilmesi olarak ortaya çıkmıştır (Marcus ve Fischer, 2013, s. 71). Öznel eylemlerde aktif olduklarını ve insan eylemlerinin anlam-yönelimli olduğunu ifade eden Weber’e göre, kültürü anlamaya çalışan yorumcunun temel görevi, bir eylemin ardındaki öznelliği ortaya çıkarmaktır (Smith ve Riley 2016’dan aktaran Göktürk 2016, s. 38). Kültür ise, “insan varlığının anlam ve önemle oluşturduğu dünya işleyişinin sonsuz sayıdaki anlamsız kesitlerinin sınırlı bir parçasıdır” (Weber, 2008, s. 71). Weber’in bu tanımında kültür, kültürel varlık olarak insan aracılığıyla görünür hale gelmektedir. Weber’in kültür kavrayışında kullandığı terminoloji, “düşünceler, dünya görüşleri, değerleri ve inançlar” gibi kavramları içermektedir. Weber, kültür ve toplumsal yaşam arasındaki ilişkiye odaklanmış ve ideoloji nosyonundan sakınmıştır (Ringer, 2003, s. 65’ten aktaran Göktürk 2016, s. 39). Öte yandan Weber, kültürün özerkliğini savunmuş, toplumsal yapı üzerindeki etkisine ise görece öncelik tanımıştır. Kültüre tanınan öncelik, Weber’in zaman zaman gerçekliğin bilimi dediği kültür bilimlerine atfettiği rolde de açık bir biçimde görülmektedir (Göktürk, 2016, s. 39).

Weber’in “kültür” tanımlamasından hareket eden Geertz, kültürün, toplumsal entegrasyonu sağlayan tekdüze bir mekanizmadan çok toplumsal yaşamın aktif ve kurucu bir boyutu olduğunu savunmaktadır. Geertz, kültürü, insanların dünyalarını anlamlandırabilmesini olanaklı kılan “sembolik kalıplar” ya da “hazırlık planları” olarak görmektedir (1975, s. 216-17’den aktaran Smith ve Riley 2016, s. 277). Geertz, kültürü eylemlerin, işaretlerin, sembollerin, mitlerin, rutinlerin ve alışkanlıkların hermeneutik

¹² “Almanya’da daha Herder’le başlayan ve Alman Tarih Okulu’ndan Dilthey’a kadar uzanan bir gelenek içinde bu doğalcı anlayışa karşı tinselci ve tarihselci bir anlayış egemen olmuş; kültür bilimlerinin yasalılıklar ve nedensellikler peşindeki doğa bilimleri gibi açıklamacı bilimler değil, konularını özgül ve bir defalık haller olarak ele alan anlamacı bilimler oldukları belirtilmiştir” (Özlem 2018, s. 76).

yaklaşımı gerektiren karmaşık dokusu olarak anlamaktadır: “Kültür kavramı temel olarak göstergebilimsel bir kavram. Max Weber gibi ben de insanın kendi ördüğü anlamlılık ağında oturan bir hayvan olduğu görüşüne inanarak, kültürü bu ağların kendisi biçiminde algılıyorum; bu nedenle de kültür analizi bir yasa arayan deneysel bir bilim değil, *anlam* arayan yorumsal bir bilim” (Geertz, 2010, s. 19).

Weber için sosyolojinin somut gözlem konusu insan eylemleridir. Ancak bu somut gözlem konusu, deneyimsel ve gözlemsel düzlemde saptanamayacak olan nedenlerin sonuçları olarak önümüzdedir. Yani kültür alanında gözlemsel düzeyde saptanan şey, nedenler değil, sonuçlardır. Sonuç durumundaki insan eylemlerinin nedenleri ise, yine insan ürünü olan değerler, normlar, ekonomik örgütlenme, hukuksal, politik ve ideolojik düzenler türünden şeyler, yani olgusal değil, simgesel nedenlerdir. Öyle ki, insan toplumu, doğal etkenlerden çok simgesel etkenlerden hareketle ele alınabilir. Çünkü insan toplumunda doğal etkenlerin en fazla belirleyici olduğu ileri sürülen ekonomik düzenlemelerde bile, simgesel etkenlerin rolü yadsınamaz. Sosyolojide anlama yöntemini kaçınılmaz kılan nokta da budur (Özlem 2018, s. 83-5).

Hem Weber’in hem de Geertz’in *anlam* ve *yorum* arasındaki ilişkileri kavrayışları ile *anlama* yöntemine yönelik vurgularının temelinde, hermeneutik geleneğin önemli düşünürlerinden Wilhelm Dilthey’in görüşleri yer almaktadır. Bu bakımdan Weber’in dolayısıyla da Geertz’in anlaşılabilmesi açısından Dilthey’in düşüncelerinin tanınması son derece önemlidir. Dilthey’e göre, kültür alanı veya kültür bilimlerinin konusu olarak kültür gerçekliği, doğabilimsel açıklama modeli ve doğabilimsel nedensellik altında ele alınamaz. Çünkü kültür gerçekliğinde doğabilimsel anlamda yasalar olamaz. Kültür alanında insanın kendiliğinden ve özgür olarak belli değer, ilke, norm, kural türünden şeyler altında kendi gerçekleştirdiklerini bilmek söz konusudur. Tüm bu değerler, ilkeler, normlar, kurallar ise doğal belirleyiciler değil, yine insan yapısı şeyler, kısacası simgeler, “*anlamlar*”dır. Kültür alanında insan eylemlerini yönlendiren bu anlamlar ise, doğabilimsel yasaların tekrar ve süreklilikten çıkarılan genel geçerliğine asla sahip değildirler. İnsan eylemlerini bir doğa yasası gibi belirleyen hiçbir değer, hiçbir norm, hiçbir hukuk ilkesi, hiçbir ideoloji vb. yoktur. Dolayısıyla kültür alanında sebep-sonuç bağıntısı ancak bir *anlam-eylem*, bir *simge-eylem* bağıntısı olarak kurulabilir. Bu gerçeklik, özü gereği tarihseldir (Özlem, 2018, s. 77).

Anlamanın yöntem olarak işlevi de burada ortaya çıkmaktadır. Doğan Özlem’e (2018, s. 78-79) göre bu işlevin iki yönü bulunmaktadır: (1) Anlama yöntemi, insan eylemlerini ve dolayısıyla kültürü birey merkezli bir biçimde ele aldığından önce eylemleri güdüleyen anlam bulunmalıdır. Nitekim bu anlam, normlar, değerler ya da

kurallar gibi sembolik süreçlerle ilişkili olabilmektedir. Bu nedenle sebep-sonuç ilişkisi anlam-eylem şeklinde formüle edilmelidir. Bir başka anlatımla, anlama, insan ve kültürü, birey-kültür ilişkisini göz ardı etmeksizin *anlama* yöntemidir. (2) Kültür özü itibarıyla tarihsel bir gerçeklik oluşturduğundan, *anlama* da tüm-zamanlı bir soruşturmanın yöntemi olamayacaktır. İrdelenen kültür gibi o da tarihsel olmak zorundadır. Doğa bilimleri ve kültür arasındaki temel karşıtlığa göndermede bulunan bu vurgulamalar, Weber'in toplumbilimsel pozisyonunu anlamada anahtar rol oynamaktadır.

Geertz de etnografyanın amacının kültürel kategorilerin hiyerarşisini çözümlemek ve temel yönteminin *anlama* olduğunu şu ifadelerle dile getirmiştir; “analiz, anlam yapılarını çözümlemektir ve onların toplumsal temellerini ve önemini belirlemektir”. Dolayısıyla Geertz'in yoğun betimlemesi, tıpkı horoz dövüşü betimlemesinde olduğu gibi, bir anlaşılır kılma ve açıklama örneği, kısaca, bir *yorumlayıcı anlamadır* (Altuntek, 2009, s. 131). Özgül bağlamlar içindeki toplumsal eylemi açıklayan anlamı kavramak için çaba gösteren Geertz, incelemenin, yaşanmış deneyimin verilerine dayanması gerektiğini vurgulamaktadır. Geertz'in en önemli başarısı, kültürel yaşamın *metinsel* nitelikleri konusundaki uyarıları ve kültürel kuramcılara açıklamalarında zengin ve ikna edici ayrıntılar (*yoğun betimleme*) sunmaları yönünde çağrıda bulunmasıdır (Smith ve Riley 2016, s. 278).

Geertz'in “metin” kavrayışı, Paul Ricoeur'un görüşlerinden de önemli ölçüde beslenmiştir. 1960'lardan sonra görüngübilim ile ilgilenen Ricoeur, 1960'lardan sonra görüngübilimsel betimleme ve hermeneutik yorumu birleştirme girişiminde bulunur ve anlatı analizinin gelişmesine dikkate değer bir katkısı olur. Ricoeur'ün *The model of the Text: Meaningful Action Considered as a Text* (1971) başlıklı denemesi, Geertz'in “metin olarak kültür” düşüncesinin arka planında yer alması nedeniyle önemlidir. Ricoeur'ün bu çalışmayla yapmak istediği, metin kavramının toplum bilimlerinin çözümleme nesnesi için ne denli uygun bir model olduğunu göstermektir. Onun toplum bilimlerinin nesnesi olarak ele aldığı şey, “anamlı insan eylemleri”dir. Ricoeur, yaptığı çözümleme doğrultusunda, toplumsal eylemlerin konuşma eylemlerinin belirli niteliklerine sahip olduğunu ileri sürer. Ona göre, bir toplumsal eylemin varsayımsal bir içeriği ve bir amacı vardır; aynı zamanda kamusaldır ve olası “okuyucular”a hitap eder. Bu niteliklerinden dolayı toplumsal eylemler, yazılı bir metine veya kayıt edilmiş bir konuşmaya benzer bir şekilde ele ele alınabilirler (Kupper, 1999, s. 106'dan aktaran Altuntek, 2009, s. 126). Geertz'in yaklaşımı ile “oyunu bir metin olarak görmenin” anlamı, onu sembolik olarak

kodlanmış eylemler, yorumlanması ve okunması gereken kültürel birimler olarak görmektir. Onları okumak ve yorumlamak toplumsal ilişkiler ile ilgili bilgi üretir: Bu bilgiler pek de kurumsal boyutlarında değil, değerler ve anlamların aracıları olarak göstergebilimsel ve anlambilimsel boyutlarında görülürler. Oyun davranışları, insan ilişkilerinin toplumsal unsurunun, iletişimin kültürel zemininin kullandığı anlamlı etkileşim ve iletişim biçimleri olarak anlaşılır; metin olarak okunur ve dolayısıyla etkinlik, “yoğun betimleme” yaratmak için kullanılabilir. Geertz, kültürü “*metinler dermecesi*” olarak gördüğünden, kültür, eylemleri sembolik yapılar ve kodlar bakımından okumakla deşifre edilebilir. Geertz, bu kültürel analiz yaklaşımını horoz dövüşü betimlemesinde ve yorumlamasında etkin bir biçimde kullanmıştır (Wulf 2015, s. 270).

Geertz’in yorumsal yaklaşımını etkileyen yaklaşımlardan bir diğeri Hans-Georg Gadamer’in tarihsel hermeneutik yaklaşımıdır. Gadamer’in *diyalog* kavramı etnografik çalışmanın yöntemi konusunda ufuk açıcı bir yönelime aracılık etmiştir. Gadamer’in amacı tarihin geçmişteki ufuklarını yorumlamaktır. Ne var ki ister zaman içinde ister kültürler arasında olsun “yorumlama sorunu” aynıdır. Her tarihsel dönemin kendi varsayımları vardır ve iletişim süreci kişinin kendi döneminin (ya da kültürünün) kavramlarıyla bir başkasınıninkiler arasında bağlantı kurmasıdır (Marcus ve Fischer, 2013, s. 73).

Gadamer, *Hakikat ve Yöntem* (2008) adlı ana çalışmasında, bir metnin anlaşılmasının her zaman anlayan kişinin bakış açısından olduğunu ileri sürmüştür. Yazarların niyetleri olabilir ve metinler kesinlikle maddi yapılara sahiptir. Ne var ki anlam, metinde “değişmeyen öz” gibi var olan bir şey değildir. Anlam, her zaman metnin okunması esnasında oluşur. Dahası, Gadamer, metinlerin ve okuyucuların tarihsel ve toplumsal yerlerde birbirleriyle her zaman karşılaştıkları ve bu karşılaşmanın yerelliklerinin her zaman okuyucu ile metin arasındaki etkileşimi yönlendirdiği konusunda ısrarcıdır. Gadamer, metnin her zaman önkabul ya da önyargılarla okunduğunu iddia etmektedir. Asla okunan metin ya da bağlamı ile dokunulmamış bir saflık haliyle karşılaşmaz. Bu düşünce, anlamların metin ve okuyucu arasındaki etkileşimin sonucunda ve her zaman öznel olarak oluşturulduğu anlamına gelmektedir. Ancak bu, anlamların keyfi bir biçimde oluşturulduğu anlamına gelmemektedir. Hem metin hem de okuyucu, karşılaşmaya bir şeyler getirmektedir. Okuyucu ve metin, bir bütün ilişkisi içerisine girerek anlama katkıda bulunmaktadır. Gadamer’in düşüncesinde bir metnin anlamı her zaman yazarının ötesine geçmektedir. Bu ifade, Gadamer’in

düşüncesinin okuru neden *yeniden-üretici* değil de *üretici* olarak gördüğünü açıklamaktadır. Nitekim, yeniden-üretimde metinde *var olan* anlamın (belki küçük farklarla) basitçe yeniden üretimi söz konusudur. Oysa anlamı, metin ve okuyucu arasındaki etkileşim üretmektedir. Dolayısıyla okuyucu, anlamı üretme bakımından en az metin kadar güçlü ve etkindir. Temel güç, okuyucu ve metin arasında oluşan diyalog sürecinde yer almaktadır (Storey, 2017, s. 48).

Gadamer, anlamın üretildiği okuyucu ve metin arasındaki bu süreci, “ufukların birleşmesi” (*fusions of horizons*) kavramıyla tanımlamaktadır. Buluşma sürecinde okuyucunun “anlayış ufku”, metnin “anlayış ufku” ile karşılaşmaktadır. Anlam, anlayış ufuklarının birleşmesinde oluşmaktadır. Bu şekilde, anlama, “hem yapılandırılmış hem de özgür” bir “yaratma” süreci olarak karşımıza çıkmaktadır. Gadamer’in açıkladığı gibi, bir metnin veya sanat eserinin gerçek anlamının keşfi asla bitmez; aslında sonsuz bir süreçtir. Başka bir deyişle hem metin hem de okuyucu her zaman tarihsel olarak konumlanmıştır ve bu nedenle ikisi arasındaki karşılaşma her zaman farklı tarihsel ufukların birleşimidir (Storey, 2017, s. 49). Gadamer’in felsefi hermeneutik yaklaşımı, anlamının tarihselliği iddiasını üç farklı açıdan ele almaktadır: Deneyimin tarihselliği, nesnenin tarihselliği ve bilincin tarihselliği. Buna göre, anlamı oluşumunda etkin rol oynayan tüm unsurlar ve dolayısıyla anlamın kendisi her zaman kaçınılmaz olarak tarihsel ve değişkendir. Hermeneutik, *anlamanın* bu tarihsellik içinde gerçekleşen bir yorumlama etkinliği olduğunu kabul etmektedir. Bu bakımdan hermeneutik, bir metnin anlamının tercümanın kültürel bağlamından boşanmasının imkânsız olduğunu savunmaktadır. Herhangi bir metni yorumlamak için, tercümanın zorunlu ve kaçınılmaz olarak metne, kendi kültürlerinden önceki bazı anlayışları ya da ön-anlayışlarını getirir. Bu sohbete benzer süreç bazen “hermeneutik çember” kavramı ile tanımlanmaktadır (Gadamer, 1975, s. 235-45). Hermeneutik çemberin savunucuları, yorumlamanın metinden okuyucuya basit bir tek yönlü aktarım olmadığını, aksine metnin daha iyi anlaşılması için okuyucunun ön-anlayışlarının gerekli olduğu etkileşimli bir süreç olduğunu savunmaktadır. Böylece, Shakespeare’in Hamlet’i okuduğumuzda ya da onun bir performansını izlediğimizde, aile ilişkileri, kıskançlık ve intikam, cinsel uygunluk, vb. hakkında günümüzün kültürel anlayışlarımızı ortaya koyarız. Bu oyun, okunması esnasında ve sonucunda değiştirilir. Hermeneutik çember kavramı, sosyal bilimler ve beşerî bilimlerde birçok kültür teorisini beslenmiştir. Bunun temel nedenlerinden biri, kültürel fenomenlerin yorumlanması için bir ayrıcalıklı ya da nesnel konumun

eksikliğinin altını çizmesidir. Buna göre, bir kültürün bilgisi, her zaman bir kültürün içinden gelen bilgidir (Longhurst vd. 2008, s. 33-34). “Gadamer, *anlama*’nın insanın varoluşunun yalın eylemlerine değil, aksine her zaman tarihsel olan yaşam deneyiminin yapısına ait olduğunu kaydetmektedir” (aktaran Bilen, 2016, s. 141-4).

Bu noktada, hermeneutik geleneğinden beslenen bir diğer önemli kavram olan “deneyim”in açıklanması yararlı olacaktır. Geertz’in yorumsal yaklaşımında önemli yer tutan “deneyim” kavramsallaştırmasının temellerini Victor Turner’ın (1986) çalışmalarında bulmak olanaklıdır. Turner, “deneyim” kavramsallaştırmasını Wilhelm Dilthey’in *Erlebnis* (deneyim) kavramına dayandırmaktadır. Dilthey’in (1976, s. 161) “gerçeklik bizim için sadece iç deneyim tarafından verilen bilincin gerçeklerinde var olur” tanımından hareket eden Turner, deneyimi “nesnel gerçekliğin öznel alımlanması” olarak kullanmıştır. Turner, bireylerin kendi kültürlerini ve bu kültürel bağlamın içinde belirli olgu ya da olayları nasıl tecrübe ettikleri, yani olayların öznel bilinçlilikler tarafından nasıl algılandığıyla ilgilenmektedir. Dolayısıyla deneyim ile sadece verinin ya da bilişin değil, aynı zamanda duyguların ve beklentilerin de anlamlandırılması amaçlanmaktadır (Bruner, 1986, s. 4).

Deneyim, davranış kavramına eşdeğer değildir. Davranış, başkasının eylemlerini betimleyen bir dış gözlemciyi, sanki biri bir etkinliğe seyirci olmuş gibi göstermekte; aynı zamanda, basitçe içinden geçtiği standart bir rutini de ima etmektedir. Deneyim ise etkin bir benliğe atıfta bulunarak, eyleme girişen kişinin aynı zamanda eylemini bilinçli ve kişisel olarak şekillendirdiğini ifade etmektedir. Başkalarının davranışlarını tanımlarız ancak kendimiz ile ilgili konuştuğumuzda davranışlarımızdan çok deneyimlerimizden söz etmeye başlarız. Bu bakımdan bir kişinin “davranışlarımı anlatayım” demesi alışılmış bir şey değildir; daha çok, yalnızca eylemlerimizden değil aynı zamanda bu eylemler ve duygular ile birlikte bunlara ilişkin düşünce ve kavrayışlarımızdan, deneyimlerimizden de söz ederiz. Buradaki ayırt edici yan, deneyimden söz etmenin her zaman özgönderimsel olması ve öznelliği vurgulamasıdır.

Bununla nedenle, deneyimle ilgili zorluk, sadece kendi yaşamımızı, kendi bilincimiz tarafından deneyimleyebilmemizdir. Çok fazla ipucumuz olmasına ve çıkarımlarda bulunabilmemize rağmen, bir başkasının deneyimlerini asla bilemeyiz. Diğerleri deneyimlerini paylaşmaya istekli olabilirler, ancak herkes yaşadıklarının belirli yönlerini aktarabilir ve deneyiminin tümü hakkında (sansürleme, bastırma vb. nedenlerden dolayı) tam bir farkındalığı bulunmayabilir. Dilthey’e göre (1976, s. 230),

öznel deneyimin sınırlamalarını aşmanın ve bunlardan nesnel bir biçimde söz edebilmenin yolu “ifadelerin yorumlanması ile dar deneyim alanının aşılmasıdır”. Turner (1986), Dilthey’in “deneyimin ifadeleri” ile deneyimden kaynaklanan -ve yine deneyimi etkileyen- temsiller, metinler ve en önemlisi performansları işaret ettiğini kaydetmektedir.

Dilthey’a göre, kendi düşüncemizi de kapsamak üzere düşünceye ilişkin bilğimiz düşüncelerin kendilerini ifade (*expression*) ettiği yollara bağlıdır. Anlama ve ifade arasında yakın bir bağ vardır:

Bu bağ ifadeyi ve deneyimi bir araya getirerek söylemi oluşturan bağlara denk düşer. Her yaşanmış deneyim (*erlebnis*), bilişsel, duygusal etkinlik mutlaka bir ifade biçimiyle ifade edilir. Bu sadece içsel bir ifade tarzını değil, aynı zamanda sözcükler, jestler ve mimiklerle sıradan ifade tarzını da içerir. Çok çeşitli ifade tarzları olmakla birlikte, kimi otomatik ve istek dışı kimi ise yapay ve kurgulanmış olabilir. Fakat tinsel yaşamın temel özelliği, farklı şekillerde olsa da bir şeyin kendisini ifade etme ya da nesneleştirme yolunu bulduğudur. İfade “kendini tanıma”nın ayrılmaz bir parçasıdır. Ancak ifade ederek görüşlerimize belli bir açıklık, derinlik ve süreklilik kazandırırız. Bunu yapamadığımızda kendi içimizde neyin olup bittiğine dair bir görüşümüzün olması olanaksızlaşır. Eğer deneyimin bir ifade yolu bulma eğilimi olmasaydı, kendini-tanıma engellenmiş olacaktı. Düşündüğüm ve hissettiğim şeyleri bilmem için önce ne söylediğimi ve yaptığımı bilmem gerekiyor. Duygu ve düşüncelerim yaptığım ve söylediğim şeylerle kendini açığa vurur. İfade etme, kendi düşüncemize ait bilgimizin üzerinde inşa edilmiş olduğu temeldir (Özlem, 2018, s. 23).

İfade aynı zamanda diğer düşünceleri bilmemizde de aracıdır. Kendi kendimizi anlamada içebakışı kullanabiliriz. Ancak başkalarının düşüncelerinin anlaşılabilmesi için bu düşüncelerin fiziksel ifade yolları bulmaları gerekir. Algılayabildiğim bazı fiziksel ifadeler tarafından ortaya konmadığı sürece, bir başkasının tinsel yaşamını kendim için anlaşılabilir kılamam. İfade edilen şeyleri zihnimizde yeniden canlandırarak anlamaya çalışırız. Bu anlama biçimi tüm bildirişimin ve insanlar arası deneyim paylaşımının temelidir.

Özetle, ifadeler deneyimlerin kapsüllenmesidir. Turner (1982, s. 17), ifadeleri “insan deneyiminin kristalize salgıları” olarak görmektedir. Deneyim, tüm insan çalışmalarının konusudur. Turner, Dilthey’in salt deneyim ve deneyim arasındaki ayrımına da atıfta bulunmaktadır. Birincisi, tek bir bilinç tarafından yaşanan bireysel deneyime atıfta bulunurken ikincisi, ifadeye dönüşerek öznelarası eklemlenen deneyimdir. Deneyim ve ifadeler arasındaki ilişki önemli araştırma alanlarından biridir. İlişki, deneyim yapılarının ifadesi için açıkça diyalojik ve diyalektiktir, çünkü kendi

deneyimlerimiz ve öz-anlayışımız temelinde diğer insanları ve onların ifadelerini anlarız. Ancak ifadeler, aynı zamanda deneyimleri yapılandırır. Daha basit bir şekilde ifade edilirse; deneyim kültürel olarak inşa edilir. Dilthey'e göre, karşılıklı bağımlılığa sahip olan bu diyalojik ilişki, imkansız bir ikilem değildir, daha ziyade insan bilimlerindeki verilerin doğası için temel teşkil etmektedir. Deneyimin ifadeleri ve ifadelerin de deneyimleri yapılandırması hermeneutik bir çemberdir (Bruner 1986, s. 6).

Bruner (1986, s. 7), “sadece saf bir pozitivist, ifadelerin gerçekliğe eşdeğer olduğunu iddia eder; günlük yaşamda, deneyim ve onun sembolik dışavurumunun ifadeleri arasındaki uçurumu tanırız” sözleriyle; *gerçeklik*, *deneyim* ve deneyimin *ifadeleri* arasındaki kaçınılmaz boşluklara dikkat çekmektedir. Deneyim kavramının temel sorunsalını oluşturan bu boşluklar, özneliğin, öznelarası bir yorumlama etkinliğine dönüştürülmesi yoluyla giderilebilmektedir. Diğer bir ifadeyle, öznel deneyimlerden özne-üstü bir biçimde söz edilebilmesi, deneyimin etkin öznesinin ve diğerlerinin birlikte yorumlamasına ve deneyim ile ifadelerinden oluşan hermeneutik çemberin anlaşılmasına ihtiyaç duymaktadır.

Bu açıdan, bir ifade hiçbir zaman yalıtılmış, statik bir metin değildir. Bunun yerine, her zaman belirli bir tarihsel çağda, belirli bir kültürde, gerçek kişilerle sosyal bir durumda kökleşmiş bir fiil biçimi, bir eylemi içerir. Bir ritüel icra edilmeli, efsane ya da anlatı anlatılmalı, roman okunmalı, drama gerçekleştirilmelidir; bu performanslar, metni dönüştürücü yapan ve kültürümüzün mirasını yeniden deneyimlememizi sağlayan şeydir. İfadeler, soyut metinler değildir; metni aktaran etkinlikte kurucu ve şekillendiricidir. Bu anlamda, metinlerin deneyimlenmesi için performe edilmeleri ve üretimde kurucu olanın ne olduğu bilinmelidir. Burada, performansı deneyimin bir parçası olarak tanıyarak *performe edilen metinler*le tanışıyoruz. İfadeler ya da performe edilmiş metinler olarak, öyküler veya dramalar gibi yapılandırılmış deneyimler birimleri, toplumsal olarak inşa edilmiş anlam birimleridir. İnsanlar, yaşamın sürekliliğinden, tecrübe ve anlam birimleri yaratırlar. Her anlatım, belleğin akışına keyfi bir anlam yüklenmesidir, çünkü bazı nedenler ve olgular vurgulanmakta ve başkalarını indirgenmektedir. Başka bir ifadeyle, her anlatım kendisine yönelik yorumlayıcı bir etkinliktir (Bruner, 1986, s. 7).

Deneyimin antropolojisi, dikkati *yerli anlam* olarak deneyime ve ifadelerine çekmektedir. Kültür çalışmalarının ifadelerle başlatılmasının avantajı, temel analiz birimlerinin, araştırmacı tarafından değil, çalışılan kişiler tarafından oluşturulmasıdır. Anlatılara, dramalara, karnavallara ya da başka ifadelere odaklanarak, kuramsal

çerçevelerden türetilen kategoriler koymak yerine, soruşturma biriminin tanımını söz konusu kültürün etkin öznelerine bırakılır. Bu bakımdan ifadeler, halkların kendi deneyimlerinin dile getirdiği terimler, formülasyonlar ve temsillerdir. Her ne kadar ifadeler varoluşsal karmaşıklıklarından dolayı başlamak için kolay bir yer olmasa da, genellikle bir başlangıcı ve bir sonu olduğu için erişilebilir ve yalıtılabilir (Bruner, 1986, s. 9).

Bir ifadenin performansında, kültür yeniden deneyimlenir, yeniden yaşanır, yeniden yaratılır, yeniden anlatılır, yeniden inşa edilir ve yeniden düzenlenir. Performans, uyuyan bir metinde daha önceden hazır bulunan bir anlamın salıverilmesi değildir (Derrida, 1974; Barthes, 1974). Aksine, performansın kendisi kurucudur. Buradaki anlam her zaman *şimdidedir*, kendi geçmişi ya da yazarın niyetlerinde değildir. Sessiz metin yoktur, çünkü metin performe edildiğinde, ona katıldığımızda, ona ses ya da ifade verdiğimizde, aktif ve canlı bir metin haline gelir. Victor Turner'ın "deneyimi dolaşıma sokmak" dediği şey budur (Turner, 1986, s. 34). Deneyim antropolojisi, insanları kendi dünyalarını inşa eden tarihsel süreçte aktif ajanlar olarak görür. Buna göre, “insanlar kendilerinin yazarlarıdır”. Kültürel değişim, kültürel devamlılık ve kültürel aktarım, sosyal yaşamın deneyimlerinde ve ifadelerinde eş zamanlı olarak ortaya çıkar. Hepsi yorumlayıcı süreçlerdir ve aslında “öznenin kendisini keşfedeceği” deneyimlerdir (Dilthey, 1976, s. 203).

Buna göre, kültürel aktarım, eski bir orijinalin bir kopyası, kültürel mirasın nesilden nesile mekanik bir aktarımı değildir. Kültür canlı, bağlama duyarlı ve gelişmiştir. Herhangi bir zamanda, önceki metinler ve anlatım kuralları vardır ve bunlar daima akıştadır. Son gösteri, son performansla başlayabiliriz. Bununla birlikte, performans tamamlandığında, en son ifade geçmişe gömülür ve sonraki performanstan önce gelir. Schechner, “her toplum kendi değişmekte olan gerçek ve sahte tanımlarına sahiptir” demektedir. Buna göre, hayal edilebilecek her şey performans yoluyla gerçeklik olarak deneyimlenmektedir. Turner'ın ifadeleriyle söylenecek olursa, performans yoluyla yeni gerçekler yaratılır; kurgu yoktur yalnızca henüz performe edilmemiş gerçeklik vardır. Deneyimi ifadelere dönüştüren gerçekleşmiş gerçeklik daha açık bir ifadeyle performanstır (1986, s. 29). Victor Turner (1986), performansları, deneyimlerin dışavurumları, ifadeleri olarak değerlendirmenin gerekliliğini vurgulamaktadır.

Bu noktada Geertz'in yorumsal yaklaşımının önemli kavramlarından biri ile daha karşılaşmaktayız: *Performans*. Bir yandan toplumsal eylemi metin olarak gören ve

yorumlayan Geertz, diğer yandan bu eylemin dramaturjik ya da daha diğer bir ifadeyle edimsel (*performatif*) yönüne odaklanmıştır. Geertz (2010), metinsel yaklaşımlar (*metin olarak görmek*) ve edimsel yaklaşımların (*drama ya da performans olarak görmek*) bir arada kullanılmasının gerekliliğini vurgulamıştır. Çağdaş çalışmalarda iki yaklaşımın sıklıkla iç içe geçtiği görülmektedir (Muriel ve Crawford, 2018; Mäyrä, 2014).

Geertz'in çalışmasında dönemin önemli sosyologlarından Erving Goffman'ın sembolik etkileşimciliğe dayanan "rol yapma" kuramının ve en dikkat çekici antropologlarından Victor Turner'ın toplumsal eylemi bir drama olarak gören "sosyal drama" yaklaşımının etkileri açıktır. Günümüzde bu yaklaşımlar genellikle *performans* kavramının çatısı altında kullanılmaktadır. Diğer bir ifadeyle, *performans* kavramı, "sosyal drama" ya da "rol yapma" gibi toplumsal eylemin dramatik niteliğine vurgu yapan yaklaşımları kapsayan çatı bir kavram olarak kullanılır hale gelmiştir. Performans kuramı, oyun ve kültür arasındaki ilişkiyi daha iyi anlayabilmemize katkıda bulunacaktır (Dowey ve Kennedy, 2006; Mäyrä, 2008).

Bu amaçla performans kuramcısı Richard Schechner'in düşünceleri üzerinde durmak anlamlıdır. Goffman ve Turner'ın kuramsal mirasında yola çıkan Schechner'a göre, Goffman'ın kastettiği şey, insanların her zaman rollerine, çoklu kimliklerini inşa etmelerine ve sahnelendirmelerine aktif olarak katılmaları gerçeğidir. İnsanlar, roller aracılığıyla kişisel ve sosyal gerçeklerini günlük olarak hayata geçirmektedirler. Turner'ın buna eklediği şey ise, bu performansların genellikle ritüel ve toplumsal drama biçimini almasıdır (Schechner, 2003, s. x). Turner, hem modern hem geleneksel olarak farklı oyun tiplerini tanımlamış; ve bunların hem bireysel hem de toplumsal anlam ve değerlerini araştırmıştır. Turner, ritüellerin ve oyunun kültürel normların onaylandığı, yeniden üretildiği alanlar olarak işlev gördüğünü ileri sürmüştür. Oyunun özel bir zamanı ve özel alanı *liminal* ya da *liminoid* olarak tanımlanmıştır. Bunlar kültür içinde yerleşik egemen anlamların olduğu alanlara göre daha farklı bir karaktere sahiptir. Turner, bunları kültürel yaratıcılığın temelinde görmektedir. Kısacası, Turner'a göre ritüelleştirilmiş oyun, hem hegemonik bir işlevi yerine getiriyor olabilir hem de yeni olanaklar (hakim anlamları manipüle etmek, değiştirmek ya da baş aşağı etmek yoluyla) üretiyor olabilir. Buradan itibaren geçiş ritleri, anti-yapı ve komünitas kavramlarına göndermede bulunulabilir (Dowey ve Kennedy, 2006, s. 34).

Turner beğeni kazanmış *The Forest of Symbols: Aspects of Ndembu Ritual* başlıklı yapıtında ritüeli "mistik varlık ve güçlere inanmayı içeren teknolojik rutine teslim

edilmemiş olaylara ilişkin önceden tanımlanmış biçimsel davranışlar” olarak tanımlamaktadır (aktaran Sılay, 1996: s. 10-11). Turner ritüelin toplumsal işlevini çatışma çözme analizi bağlamında, bir düzeltme mekanizması şeklinde yorumlamaktadır (Morris, 2004, s. 382). Turner’ın analizi Max Gluckman’ın ritüel incelemesinden etkilenmiştir ancak Turner’ın çalışmaları bütünüyle çok daha ayrıntılıdır ve bir köy toplumunda çatışmaların çözüldüğü süreçleri açık hale getirmek üzere “toplumsal drama” kavramını ortaya atmıştır (Morris, 2004, s. 376).

1950’lerin en etkili monografilerinden biri olan *Schism and Continuity in an African Society* eserinde Turner, Kuzey Rodezya’daki Ndembulara odaklanmıştır. Problemi, klasik bir problem olan toplumların entegrasyon sorununu nasıl çözdükleridir. Turner’ın buna verdiği yanıt, “toplumsal drama” kavramı ışığında olmuştur. Buna göre, geçiş ritleri olma eğiliminde olan toplumsal dramalarda normların altı sembolik anlatımlarla çizilmekte ve ritüel böylelikle topluluğun sürdürülmesine katkıda bulunmaktadır (Eriksen ve Nielsen, 2014, s. 153).

Turner’ın ritüel yaklaşımını “performans kuramı”na doğru genişleten Richard Schechner, ritüelin krizle baş edebilmek için hazır yanıtlar sunduğunu ileri sürmektedir. Bireysel ve kolektif endişeler; yineleme, ritmiklik, mübalağa, yoğunlaşma ve basitleştirme nitelikleri beyni doğrudan kan akışına endorfin salgılaması için uyaran ritüellerle dindirilerek ritüelin acıyı rahatlatma, bir keyif kaynağı olma durumunu açığa çıkarmaktadır (Schechner, 2015, s. 263-264). Schechner’ın görüşleri, Turner’ın ritüel kavrayışına nörolojik bir destek niteliği taşımaktadır. Schechner’a göre ritüel eylemler, tiyatroya çok yakındır. “Tiyatroda da davranış yeniden düzenlenir, yoğunlaştırılır, mübalağa edilir ve ritmik hale getirilir” (2015, s. 260-261). Bu bağlamda, Turner’ın ritüel kavrayışında dikkate alınması gereken bir diğer yön de ritüele yüklenen yaratıcılık ve dönüştürücülük özelliğidir. Ritüel yaratıcı bir edimdir. Turner’ın gösterdiği gibi, ritüel sürecinin *yapı-karşıtı oyunculuk* için bir zamanı/uzamı açığa çıkardığı göz ardı edilmemelidir (Schechner, 2015, s. 263-264). Schechner (2015, s. 258) ritüellerin, kabul edilen fikirlerin güvenli kasası değil, pek çok durumda yeni malzemeler üreten ve geleneksel edimleri yeni biçimlerde tekrar bir araya getiren dinamik performatif sistemler olduğunu belirtmektedir. Turner sosyal geçiş ve değişime eşlik eden dini davranışları ritüel, politik ve yasal kurumların büyük önem taşıdığı ve görece sabit durumlara eşlik eden davranışları ise tören [seremoni] olarak tanımlamaktadır. Turner’a göre, ritüel

dönüştürücü, tören ise onaylayıcıdır. Turner, ritüele ilişkin Durkheimci kavrayış¹³, süreç yaklaşımı ile uyumlu hale getirerek ritüel kavramını farklı bir yöne doğru genişletmiştir. Turner'ın özgün ritüel kavrayışının temellerinde Arnold Van Gennep'in "geçiş ritleri" konsepti yer almaktadır (Erickson ve Murphy, 2013, s.368). Geçiş ritleri, Durkheim'in çağdaşı Van Gennep'in (1909) statü değişiklikleri ve bunlara eşlik eden ayine ilişkin kullandığı bir terimdir. Evrenin kendisinin insan yaşamında etkileri olan bir dönemsellik tarafından yönetildiğini ve tüm toplumlarda bireyin yaşamının bir dizi dönemsel geçişten (doğum, erginlik, evlilik ve ölüm vb.) ibaret olduğunu söyleyen Van Gennep, geçiş içeren tüm ayinler arasında dikkate değer bir benzerlik olduğunu ve pek çok ayinin erginleme ritleriyle aynı kavramsal örüntüyü izlediğini belirtmektedir¹⁴ (Özbudun, 2009a, s. 326-7).

Eşikte olma sürecinde günlük ve sıradan olan davranışlar törensel bir yaklaşım içinde tersine çevrilir. Örneğin, cinsel tabular daha belirginleşebilir ya da tümüyle göz ardı edilir. Özel kıyafetler ya da vücut boyaları bireylerin günlük yaşamdan ayrı tutulduğunu gösterir. Bütün geçiş törenlerinde en temel süreç eşikte olma sürecidir. (Kottak, 2014, s. 477-8). Bu evrede cemaatin normal kuralları askıya alınabilmektedir. Turner, tam da bu geçiş anlarında ortaya çıkan "toplumsal ruh halini" *communitas* olarak tanımlanmaktadır. Latince "yoldaşlık" anlamına gelen "comitatus"tan türettiği *communitas* "cemaat, [süreksiz] yoğun toplumsal dayanışma ve birlik hissi" olarak tanımlanabilir (Turner, 1991, s. 109; Kottak, 2014, s. 473; Gordon ve Grundlingh, 2016, s. 26-27). Turner'ı *communitas* kavramına götürenin "eşikselliğe" duyduğu ilgi olmuştur. Turner, geçiş ritlerindeki eşiksellik evresinin simgeselden çok toplumsal yönlerini keşfetmeye çalışır. Türdeşlik, eşitlik, anonimlik, mülksüzlük, cinsiyetler arasındaki ayrımın en aza indirgenmesi ya da belirginleşmesi, hiyerarşisizlik, dış görünüme önem vermeme, servete bağlı ayrımlardan yoksunluk, cömertlik, genel boyun eğcilik, yalınlık, acı ve ıstırapın kabulü gibi özelliklerle belirlenen eşiksellik evresini paylaşılanların bir *communitas* oluşturduklarını belirtir (Özbudun, 2009a, s. 326-327). Turner,

¹³ Durkheimci yaklaşım ritüeli, bireylerin bir araya gelerek sergiledikleri dayanışma performansı olarak görmektedir. Bu kavrayışta ritüel, toplumsal uyumu yaratmaya hizmet etmektedir (Erickson ve Murphy, 2013).

¹⁴ Van Gennep, geçiş ritlerini, "her türlü mekan, durum, sosyal statü ve yaş değişikliğine eşlik eden ritler" olarak tanımlamaktadır. Turner, "geçiş" ve "durum" kavramları arasında karşıtlık bulunduğunu ifade etmektedir. "Durum" kavramının "statü" ve "konum" gibi kavramları da içerdiğini belirten Turner'a göre, "durum", kültürel olarak tanımlanmış bütün sabit ve yineleyen koşul ve yapıları işaret etmektedir. Van Gennep, geçiş ritlerinin ya da geçişin üç aşamadan oluştuğunu belirtmektedir: ayrılma, geçiş ya da eşiksellik, bütünleşme (Turner, 1991, s. 94). Hem Van Gennep hem de Turner, bunlar arasında "eşikte olma" anına özel önem vermişlerdir.

*communitas*ın karşıtını ise yapı olarak tanımlamaktadır. Bu bakımdan *communitas*, bir tür karşı-yapıdır. Eşdeyişle, eşiksellik, toplumsal yapının “yapısız”, hatta “anti-yapı” alanıdır (Turner, 1990, s. 97’den aktaran Özbudun, Şafak ve Altuntek, 2014, s. 312-313). Turner bu kavramı kullanarak, toplum dışı ve kutsal bu durumun toplumsal düzenin sınırlandırılması ve yönlendirilmesi gereken özel ve tehlikeli bir güç içerdiğini vurgulamıştır. Ancak bu ara konum, geçişin tamamlanması ve kültürün yeniden can bulması için zorunludur. (Emiroğlu, 2009b, s. 555-556).

Turner, geçiş ritlerinin bütün toplumlarda bulunduğunu ancak en üst düzeyde ifadesinin “değişimin teknolojik yeniliklerden çok biyolojik, meteorolojik ritimlere bağlı olduğu küçük ölçekli ve görece sabit toplumlarda” bulunduğunu belirtmektedir.¹⁵ Bu tür ritler, “durumlar-arası” geçişi işaret eder ve yapılandırır. Turner, “durum” kavramı ile “yasal statü, uzmanlık, görev, mevki ve dereceler gibi toplumsal sınırlılık ve değişmezlikleri içeren görece sabit ve durağan koşulları” işaret ettiğini kaydetmektedir (Turner, 1970, s. 93-94). Turner’ın bu yaklaşımı onu, toplumsal yapıyı statik ve değişimsiz, ritüeli ise akışkan ve yaratıcı bir süreç olarak görmeye yöneltmiştir (Özbudun, 2009a). Ritüel, yapılar-arası geçişte ortaya çıkan bir edimdir ve “değişim” ritüeller aracılığıyla yönetilmektedir. Ritüeller, birer köprü, insanları “tehlikeli suların” diğer tarafına taşıyan güvenilir eylemlerdir. Bu bakımdan pek çok ritüelin “geçiş ayini” olması tesadüf değildir (Schechner, 2015, s. 260-261).

Schechner’e göre (2003), *performanslar* sosyal eylemlerdir. Sanatın, ritüelin ya da günlük yaşamın performansı, *yenilenen davranışlardan* oluşmaktadır. Performatif eylemler, insanların eğitildikleri ve prova ettikleri, tekrarladıkları eylemlerdir. Sanat icrasında bunların bulunduğu açıktır. Ne var ki günlük yaşam da yılların alıştırma ve pratiğini içermektedir. Kültürel olarak uygun davranışlar öğrenilmekte; kişinin toplumsal rolü ve toplumsal-kişisel durumlarla bağlantılı olarak icra edilmektedir. Uzun bebeklik ve çocukluk dönemleri insan türüne özgüdür ve bu dönem yetişkinlik yaşamının başarılı bir performansı için *tekrar* ve *prova* dönemidir (Schechner, 2013, s. 28). Bu bağlamda

¹⁵ Turner, mekanik ve organik dayanışmaya dayalı toplumlarda eşikselliğin iki farklı görünümünden söz etmektedir: Liminal ve Liminoid. Liminal görüngü mekanik dayanışmaya dayanan toplumlarda görülürken, liminoid görüngü, “organik dayanışma” gösteren toplumlarda ortaya çıkmaktadır. Turner’a göre liminal görüngü ortaklaşacıdır ve takvime ve karşı yapısal ritimlere ilişkindir. Liminoid görüngülerin ortaklaşacı nitelikler göstermesi olasılığı vardır fakat bunlar ortaklaşacı veya kitleye yayılmış etkiler taşıdıklarında bile daha çok bireysel ürünlerdir. Liminal görüngüler bütün öteki yönleriyle bütünlüklü bir oluşum göstererek toplumsal sürecin merkezinde topluca yer alırlar. Liminoid görüngü, tersine, “merkezdeki ekonomik ve siyasal sürecin dışında, marjinalde, merkezde yer alan ve işleyen kurumların doku çatlaklarında gelişir. Nitelik olarak çoklu, parçalı ve deneyseldir” (Sılay, 1996, s. 11).

çocukların oyun davranışının yetişkinlere ait dünyadan belirli ilkeleri yansıtmaması son derece olağandır. Kamusal yaşamın etkinlikleri de bazen çalkantılı bazen sakin, bazen açık bazen maskelenmiş kolektif performanslardır. İnsan yaşamının herhangi ya da tüm etkinlikleri *performans* olarak çalışılabilir. En küçüğünden en kapsayıcısına değin tümü *yinelenen davranışlardan* oluşur. Bir etkinlik, yeni ya da özgün bir durum olabilir ancak doğru analiz edildiğinde, bileşenlerinin *yinelenen davranışlardan* oluştuğu görülecektir. Başka bir ifadeyle, performanslar *yinelenen davranışlar* olsa da her bir performans icra esnasında öncekinden farklılaşır. Çünkü insan performansı çelişkiler içerir; olasılıklar üzerine inşa edildiği için uygulamada sabitlik elde etmek çok zordur (Schechner, 2013, s. 29).

Öte yandan performans kuramı, metinleri, mimarileri, görsel sanatları, sanat eserleri ve kültürün diğer nesnelerini kendileriyle değil, oyuncuyla devam eden ilişkisi olarak ve performanslar olarak ele alır. Çalışılan her neyse; pratikler, etkinlikler ve davranışlar olarak ele alınır, nesne ya da “şey” olarak değil. Medya metinleri ve arşiv materyalleri ile bile anlaşılan bu “canlılık” niteliği, performans çalışmalarının kalbinde yer alır (Schechner 2013, s. 2). Performans kuramı, insan eylemlerini; ritüelden oyuna, spordan popüler eğlencelere, sanat icrasından günlük yaşamın edimlerine; sosyal ve profesyonel rollerden cinsiyet, ırk, sınıf rollerine, şamanizmden cerrahiye ve iyileştirme eylemleri ile medya ve internet üzerinden dolayımlanan davranışlara dek kapsayacak biçimde geniş bir çeşitlilik ve sürekliliği içinde ele almakta, açıklamaktadır (Schechner, 2013, s. 2).

Schechner (2003), *performans kuramının* etoloji, antropoloji, iletişim ve estetiği birbirine bağladığını; *performans* kavramının hayvan oyununu insan oyununa, ritüeli spora ve dramayı sanata bağladığını kaydetmektedir. Buna göre, *performans*, kapsayıcı bir terimdir. Tiyatro, yalnızca bir düğümdür bu hat üzerinde. Bu hat, insan ve hayvanların ritüellerinden, günlük yaşam performanslarına (selamlaşma, duyguların gösterimi, aile sahneleri, profesyonel roller vb.), oyuna, spora, tiyatroya, dansa, seremonilere, ayinlere ve büyük performanslara kadar uzanmaktadır (Schechner, 2003, s. xvii). Bu hat üzerinde ritüel, oyun, spor ve estetik türler birbirine yaklaşır; öyle ki bazı durumlarda bunları herhangi bir sınırlayıcı adla çağırarak imkânsız hale gelir. Bu etkinlikleri birbirlerine yaklaştıran ortak nitelikler şunlardır: (1) zaman özel bir biçimde düzenlenir; (2) nesneye özel bir değer atfedilir; (3) mal cinsinden üretken değildir; (4) kuralları vardır ve (5) bu faaliyetleri gerçekleştirmek için genellikle özel yerler- sıradan olmayan yerler- ayrılır ya da inşa edilir. (Schechner, 2003, s. 8).

Schechner (2013), performatif edimler olarak gördüğü, oyun (*play*), [kurallı/yarışmacı] oyun (*game*), spor, tiyatro ve ritüel arasındaki ilişkileri performans çizelgesi üzerinden özetlemektedir. Buna göre, tiyatro, [kurallı/yarışmacı] oyun (*game*) ve sporla, oyun ve ritüelden daha çok şeyi paylaşmaktadır ve daha fazla ortaklığa sahiptir. Bununla birlikte, oyun açıkça tüm bu diğer aktivitelerin ontojenik kaynağıdır: Çocukların yaptığını, büyükler düzenler. Bir yanda kurallı/yarışmacı oyun (*game*), sporlar ve tiyatro diğer yanda oyun ve ritüel arasındaki tanımsal kopuş, farklı niteliklerini ve etkinliği yöneten kuralların kullanımı tarafından gösterilir. Beş aktivite, üç gruba oldukça düzgün bir şekilde bölünebilir:

Oyun (*play*) $\leftrightarrow$ Kurallı oyunlar (*games*), Sporlar, Tiyatro $\leftrightarrow$ Ritüel

Bunların ilki olan *oyun (play)*, oyuncunun kendi kurallarını belirlediği “serbest etkinlik”tir. Freud’un terimlerle oyun, zevk ilkesini, öznel fantezi dünyasını ifade eder (Freud, 2014). Sınıflandırmanın en sağında yer alan *ritüel* ise dar/kesin bir biçimde yapılandırılmış/programlanmıştır; kişinin bireyin “daha büyük” olanı veya en azından “ötekini” zorla kabul ettiği durumları işaret etmektedir. Ritüel durumunda gerçeklik ilkesi kabul edilmektedir ve verilen kurallara uymak zorunludur. Kurallı oyun, spor ve tiyatro (dans, müzik) bu iki uç nokta arasında arabuluculuk yapmaktadır. Bu üç gruplaşma, birbirinden kesin sınırlar ile ayrılmamakta; aksine birçok örtüşme ve etkileşime sahip bir süreklilik, sürgülü bir ölçek oluşturmaktadır¹⁶ (Schechner, 2003, s. 14-15).

¹⁶ Performans çizelgesinin, Sigmund Freud’un (2014) *Haz İlkesinin Ötesinde* eserinde dile getirdiği *Eros* ve *Thanatos* karşıtlığı ya da haz ve gerçeklik ilkeleri ayrımı üzerinden düşünülmesi gerektiğinden söz eden Schechner, çizelgenin “oyun” ucunun yönetici ilkesinin *haz* olduğunu, kuralların oyuncuya bağlı olduğunu, oyunun tümgüçlülük deneyimi sunduğunu ve Freud’un yapısal modelinde *id*’i temsil ettiğini ifade etmektedir. Diğer uçta yer alan “ritüel”, *gerçeklik* ilkesi tarafından kontrol edilmekte, kurallar otorite (toplum vb.) tarafından sıkı bir biçimde belirlenmekte ve Freud’un modelinde *superego*’ya karşılık gelmektedir. Çizelgenin ortasında yer alan kurallı oyunlar, spor ve tiyatro ise *haz* ve *gerçeklik* ilkelerinin dengesini sağlayan *ego*’ya benzer bir biçimde işlemekte; “*yapabilirsin*” ve “*yapamazsın*” çerçeveleri üzerinden kurallandırılmaktadır (Schechner, 2003, s. 7-19; Freud 2014). Kurallı oyun (*game*) dörtgen bir alışveriş içinde oyuncular, yöntemleri, izleyicileri ve yorumcuları içermek suretiyle performatiftir çünkü her katılımcı genellikle tutkuyla peşinde olduğu kendine ait, sıklıkla da çelişen amaçlarının olduğunu iddia edecektir. Nitekim oyun davranışı, sıklıkla çok sayıda ve karşıt amaçları simültane olarak sunmaktadır (Schechner, 2015, s. 41). Schechner’a göre, oynama edimi “performansın kalbinde yer almaktadır”. Buna göre performans, oyun tarafından koşullanan *ritüelleştirilmiş davranıştır*. Ritüel ciddiyete sahiptir, otoritenin çekişi başıdır. Oyun ise daha gevşek, daha izin verici ve esnektir, kurallı oyunlar (*games*) ise tiyatro ve sporlarla birlikte bu iki uç arasında bir köprü görevi üstlenmektedir (2013, s. 121). Diğer bir ifadeyle, kurallı oyunlar (*games*) bir yönüyle serbest oyunu diğer yönüyle de ritüeli içermektedir (Turner, 1983, s. 233-234).

Schechner (2013, s. 93), “performans olarak oyun”a yaklaşım noktasında *deneyim* boyutunun öne çıktığını belirtmektedir (2013, s. 93). Diğer bir ifadeyle, oyuna performans olarak yaklaşmanın merkezi noktası, katılımcıların performans ve deneyimlerinin betimlenmesi ve bu performanslar ile deneyimleri şekillendiren ve yine bunlar tarafından şekillendirilen toplumsal anlamın ortaya çıkarılmasıdır. Her zaman öznel deneyimler tarafından oluşturulan bu anlamın ortaya çıkarılması ise çözümlenen etkinliğin özneliyle belirli bir duygudaşığa dayanan yorumlayıcı etkinliğe bağlıdır. Buna göre, oyun hem kültürel bir metin hem de bu metnin kurucu performansı olarak ele alınabilir. Böylesi bir çözümlemenin merkezinde ise aktif öznel deneyimleri ve deneyimlerine ilişkin kavrayışları yer almalıdır. Diğer bir ifadeyle, öznel deneyimlerden evrensel kategoriler ve nesnel betimlemelere ulaşmak hermeneutik bir etkinlik ile olanaklı hale gelmektedir.

Öte yandan on dokuzuncu yüzyılın başından neredeyse geçtiğimiz yüzyılın son yarısına dek antropoloji ve halk biliminin ilgilendiği oyunların coğrafi olarak görece sınırlı ve “geleneksel” oyunlar olduğunu belirtmek önemlidir. Çalışma açısından önemli görülen horoz dövüşü çalışmasında Geertz, geleneksel bir oyunla yerel toplum arasındaki ilişkiyi betimlemiş ve söz konusu oyunun ilgili toplumun *yerel ethosunun* dramatik bir ifadesi olduğu sonucuna ulaşmıştı. Ne var ki, son 40 yıldır ekonomik, politik, kültürel ve teknolojik alanlarda yaşanan hızlı dönüşüm, oyunu da büyük ölçüde değiştirmiştir. Oyun, yaklaşık yarım asır önce temelleri atılan adımlarla birlikte sayısal bir teknolojiye dönüşmüş ve hızla küresel bir medya biçimini almıştır. Küresel bir ölçekte üretilen, dağıtılan ve tüketilen bu oyunlar kısa bir süre içinde, oyun oynamanın baskın biçimi haline gelmiştir. Yeni iletişim teknolojileri ve küresel medya düzeninin yükselişiyle yakından ilişkili olan bu oyunlar, geleneksel oyunları tahtından ederek oyuna yönelik akademik ilginin odağına yerleşmiştir.

İKİNCİ BÖLÜM

2. VIDEO OYUNLARIN YÜKSELİŞİ VE MEDYA ÇALIŞMALARI

2.1. Küresel Oyun Yerel Anlam

Kırk yıldan kısa bir sürede video oyunlar, basit zıplayan blok grafiklerden çok büyük oranlarda küresel bir endüstriye dönüşmüştür. Küresel eğlence sektörü haline gelen oyun endüstrisi, son yıllarda finansal açıdan sinema endüstrisini aşmış ve oyunlar toplumun her kesimine nüfuz etmiştir (Quandt vd., 2014, s. 23). Geçtiğimiz on yılda, video oyunlar, geleneksel çekirdek oyuncu segmentinin dışında bile yaygın olarak kabul edilen bir medya eğlencesi haline gelmiştir. Oyun endüstrisi, yaratıcı endüstrilerin diğer sektörleriyle karşılaştırıldığında ekonomik açıdan hızlı bir şekilde gelişmektedir ve son yıllarda küresel eğlence endüstrisinin merkezi bir parçası haline gelmiştir. Bu oyunlar, dünya çapında yüz milyonlarca insan tarafından oynanmaktadır. Özellikle sanayileşmiş ülkelerde yaşayan insanların yaşamlarında önemli bir role sahip olan video oyunlar, önemli bir kültürel güç halini almıştır. Oyun geliştirme ve yayınlama endüstrisi küresel pazarda hızla büyümektedir (Mäyrä, 2008, s. 4). Dolayısıyla günümüzde oyun oynama ediminin en yaygın fenomeninin video oyunlar olduğu belirtmek olanaklıdır. Bu bağlamda video oyun kültürüne yönelmek, oyuncu deneyimlerini ve bu deneyimin ifadeleri ile oluşan toplumsal anlamı çözümlemek açısından olduğu kadar küresel-yerel ilişkisinin soruşturulmasına sağlayacağı katkı bakımından da önemlidir.¹⁷ Video oyunlar yeni iletişim teknolojilerinin tümü gibi küresel anlamda sınır tanımamakta ve küresel ölçekte dağıtılmaktadır. Bu bağlamda video oyunlar, küreselleşmenin bir cephesi olarak karşımıza çıkmaktadır.¹⁸

¹⁷ Küreselleşme tanımı, “dünya çapında birbiriyle ilişkili olma durumu, doğal kaynakların, ticari malların, insan gücünün, sermayenin, bilginin ve bulaşıcı hastalıkların küresel hareketleri” (Haviland vd., 2008, s.91-92) biçiminde özetlenebilse de Ted Lewellen küreselleşme tanımlarının neredeyse alanda çalışan uzmanlar kadar çok olduğunu belirtmektedir. Daha kapsamlı bir tanım denemesinde bulunan Lewellen’in başlangıç noktası olarak aldığı küreselleşme tanımı şu şekildedir: “Çağdaş küreselleşme, ticaret, finans, kültür, düşünceler ve insanların sofistike iletişim ve ulaşım teknolojilerini yoluyla ve neoliberal kapitalizmin dünya çapında yayılması yoluyla artan akışını; bunun yerel ve bölgesel adaptasyonlarını ve bu akışa karşı direnişlerini işaret etmektedir” (Lewellen, 2002, s. 8). Küreselleşmenin olgusal bir gerçeklik, bir teori ya da bir ideoloji olarak kavramsallaştırılabildiğini kaydeden Lewellen, gerçekte, küreselleşmenin bu üçünün bir karışımı olduğunu ancak farklı araştırmacıların birini ya da diğerini vurgulama eğilimi sergilediklerini ifade etmektedir (Lewellen, 2002, s. 8).

¹⁸ Küreselleşmenin temelleri, coğrafi keşifler ve sömürgecilik faaliyetlerinin başladığı 14’ncü yüzyılda atılmıştır (Lavenda ve Schultz, 2003, s. 184). Bu bakımdan küreselleşmenin yirminci yüzyılın son

Jet uçaklarının ortaya çıkmasından ve televizyonun, dünyanın pek çok yerinde yaygın hale gelmesinden itibaren, hatta yakın zamanlardaki internetin yükselişi olgusundan bu yana, zamanda ve mekânda, kültürel hareketlilik üzerindeki sınırlamalar önemli ölçüde azalmıştır. Modern iletişim teknolojileri, belirli kültürel olguların, mekândan bağımsızlaşmasına iki yolla katkıda bulunmuştur:

Birincisi, bir yığın olgu - ‘gençlik kültürü’nün çeşitli yönlerinden video oyunlara, Coca Cola’dan pop müzik cd’lerine ve kot pantolonlara, popüler filmlere ve çevre krizi gibi siyasal problemlere kadar- aynı anda hem küresel (her yerde) ve hem de yerel olarak (belirli yerlerde) mevcuttur. İkincisi, jet uçakları, artan sayıdaki bir insan kitlesi için, dünyanın her yerine çok hızlı ve konforlu bir şekilde gidip gelmeyi mümkün kılarken, telefon, faks makinesi, İnternet ve bilgisayarlı video sistemleri de ilkesel olarak, dünyanın her yerindeki insanlarla her an iletişime geçebilmeyi sağlayıcı olmuştur. Artık mekânın, “kültürler” arasında açık bir tampon oluşturabileceğinden söz etmek zordur (Eriksen, 2012, s. 460).

Modern elektronik ve dijital teknolojilerin her yere erişebilme özelliği yeni bir küresel medya çevresinin oluşumuna yol açmıştır. Radyo ve televizyonla birlikte internet, artık dünya çapında kitlesel iletişimin en yaygın aracıdır. Bugün fiber optik kablolar ve dünyanın yörüngesindeki iletişim uyduları sayesinde gerçekleşen küresel bilgi akışı, tamamen dijital-elektronik niteliktedir (Haviland vd. 2008, s. 814). Buna bağlı olarak bugünün kitlesel-küresel kültürü, özellikle iş örgütlenmeleri, ulaşım ve medyanın da dahil olduğu iletişim dünyasındaki çağdaş yaşamın maddi şartlarındaki önemli değişiklikler nedeniyle eskisinden çok daha hızlı şekilde ortaya çıkmakta ve yayılmaktadır. Spor dalları, video oyunlar, filmler, televizyon şovları ulusal ve uluslararası kültürün güçlü unsurları haline gelmiştir. Geleneksel olarak, kültürel pratikler ve gelenek-görenekler coğrafi yörelerle bağlantılı olarak düşünülse de durum artık böyle değildir: “küreselleşme, kültür ile mekân arasındaki ilişkiyi zayıflatmıştır”¹⁹ (Inda ve Rosaldo, 2008’den aktaran Kenny ve Smille, 2015, s. 254).

Dünyanın küreselleşme süreçlerine bağlı olarak giderek daha küçük ve tek-tipleşen bir yer haline geldiği kavramsallaştırması, sıklıkla tekrarlanan bir düşüncedir. “Tek-dünya kültürü”, “kültürel emperyalizm” ya da “Batı ve diğerleri” kavramsallaştırmaları,

çeyreğine ait görmenin yanıltıcı olacağı belirtilmektedir (Özbudun, 2009b, s. 538). Ne var ki, son on yıllar boyunca, küresel ölçekte, daha önce benzeri görülmemiş bir ölçüde yoğun bir insan, mal, fikir ve imgeler hareketliliği yaşandığı da gerçektir. Çok geniş bir çeşitlilikte imaj, pratik, fikir ve insan kategorilerinin karşılaşmaları (sosyal, kültürel, dini, politik, coğrafi sınırların ötesine geçerek) rutinleşmiştir (Lavenda ve Schultz, 2003, s. 196).

¹⁹ Jonathan Inda ve Renato Rosaldo’nun da söylediği gibi artık “kültür fazlasıyla hareketlidir” (2008, s.11’den aktaran Kenny ve Smille, 2015, s. 251).

dünyanın kültürel çeşitliliğinin tükenme tehdidi altında olduğunu ve iletişim sistemlerinin, ulaşımın ve modernleşme girişimlerinin ilerlemeye devam etmesi halinde, herkesin aynı giysileri giyeceği, aynı yemekleri yiyeceği ve aynı tip evlerde yaşayacağı zamanların uzak olmadığını ima etmektedir. Batı, özellikle de Amerikan kültürü dünyanın kültürel çeşitliliğini emiyor gibi görünmektedir. Ancak ayırt edici kültürel nitelikler ödünç alındığında, yerel koşullara “uymak” adına genellikle büyük bir değişim geçirmektedirler. Nitekim insanlar her zaman dünyayı yorumladıkları kendi kültürel perspektiflerine sahiptirler (Kenny ve Smille, 2015, s.255; Morley, 2006).

Diğer bir ifadeyle, tüm bu unsurların bir araya gelerek tüm dünyayı tektipleştirdiği; ortak beklentiler, deneyimler ve bölge, sınıf, resmi dinler, siyasi eğilimler, cinsiyet, etnik köken ve yaşam alanı gibi konulardaki farklılıkları gölgede bırakan bir davranış şekli oluşturduğu ileri sürülmektedir (Kottak, 2014, s. 509). Ne var ki, “küreselleşme, hepimizin giderek birbirimize benzediğimiz anlamına gelmemekte, daha ziyade, eskiden olmayan şekillerde birbirimizden farklılaştığımızı ifade etmektedir” (Eriksen, 2012, s. 455). Bu bakış açısı, insanların, nerede olurlarsa olsunlar anlamın paylaşılan üretimine nasıl katılabileceklerini, aynı bilgiyi nasıl yeniden yorumlayarak kendilerine benzettiklerini/uyarladıklarını soruşturmayı içermektedir (Eriksen, 2016, s. 467). Kültürün küreselleşmesi, grupların ve bireylerin kültürel olarak benzeş olmaları anlamına gelmemekte, daha çok, küresel ve yerel arasındaki bölgede, yeni kültürel farklılık türlerinin büyümesine yol açıldığını ifade etmektedir (Eriksen, 2012, s. 475).

Küresel imajlar yeni topluluklara sirayet ederken, kendileri de yerli özellikler edinmekte, bir bakıma yerlileşmekte; yerel kültüre uymak için değişimden geçmektedirler. İnsanlar küreselleşmenin etkisiyle kendi anlam, bilgi birikimi, imgelem ve ürünlerini geliştirdikçe kültürlerini devamlı olarak yeniden şekillendirmektedir. Herkesin kendi bağlamında geliştirdiği anlam, kültürel geçmişini ve deneyimlerini yansıtmaktadır (Appadurai, 1990; Fiske 2011; Wilk, 2006’dan aktaran Kottak, 2014). Mekâna dönük kültürel bağların zayıflamasına ya da kültürün “*yersiz yurtsuzlaşmasına*” karşın, kültürde her daim bir mekân ya da “ayağı toprağa basma” unsuru var olacaktır. Çünkü insanlar yerel çevrelerde yaşarlar ve faaliyetler yürütürler. Kültür de bu çevrelerde hareket etmekte, değişmekte ve deneyimlenmektedir (Inda ve Rosaldo, 2008).

“Genellikle yerel topluluklara veya iyi kötü açıkça çizilmiş sınırlara sahip sosyo-kültürel sistemlere yoğunlaşmış olan antropoloji için, bütün bu değişimler hem teorik hem de metodolojik düzeyde yeni ve karmaşık meydan okumalar anlamına gelmektedir”

(Eriksen, 2012, s. 460). Diğ er bir ifadeyle, k reselle me, kısmen de olsa geleneksel antropoloji ile  nemli bir kopu u temsil eder,   nk u geleneksel antropolojinin odağı, ka ınılmaz olarak, antropoloğun bir yıl ya da iki yıl i inde kalarak derinlemesine kapsayabileceğı kadar toprak miktarı olarak tanımlanan “yerel” olmu tur. Yeni d nemde ise en  nemli g rev, k resel ve yerel; makro ve mikro kesi im ve etkile imi ortaya  ıkarmaktır (Lewellen, 2002, s.190).

 ağda  toplumun ana  r nlerinden biri olan video oyunlar, k resel ve yerel arasındaki dinamik ili kiyi somutla tıran  nemli  rneklerden biridir. İleti im  ağı’nın (Lull, 2018) en “ideal medya bi imi” olarak kabul edilen video oyunlar, k resel  l ekte sınır tanımaksızın yaygınla makta; y kselen bir k lt rel g c  temsil etmektedir (M yr , 2008, s. 4). Video oyunlar, 21’nci y zyılın “tipik medyası” (Pearce, 2009, s. 51), “di ital k lt r n prototipik k lt rel formu” (Kirby, 2009, s. 167), “k lt rel ve hegemonik olarak baskın bir etkile imli medya” t r n  (Pearce, 2009, s. 168) i aret etmektedir. Medya akademisyenleri Daniel Muriel ve Garry Crawford (2018), video oyunları dikkate almaksızın  ağda  toplumun anla ılmasının g c  olacağından s z etmektedir. Video oyun k lt r n n, b y k  nem taşıyan toplumsal konuların  alı ılmasında g c l  olanaklar sunduğunu kaydeden Muriel ve Crawford (2018, s. 20-60), k lt r, k resel-yerel ili kisi,  znellik, kimlik, deneyim, politika, toplumsal pratikler, topluluk olu umlarının yapıları ve s re leri gibi konuların bunların ba ında geldiğini belirtmektedir. Muriel ve Crawford (2018), video oyunlarının, ge -modernite i erisinde *ya am ve k lt r n bir ifadesi* olarak anla ılması gerektiğini kaydetmektedirler. Yazarlar, toplumsal ya amın hemen her k  esine n fuz eden, video oyunu pratiklerinin, deneyimlerinin ve anlamlarının kurumsalla ması olarak anla ılan, b y yen bir video oyunu k lt r nden s z etmektedirler. Toplumun “*video-oynula tığı*”nı ifade eden yazarlara g re, bu durum toplumsal ya amın pek  ok y n n n video oyunların bakı  a ısından anla ılabileceğı anlamına gelmektedir. Buna g re, video oyunları sadece daha geni  sosyal sorunları yansıtmakla kalmaz, aynı zamanda bu sosyal meseleleri  ekillendirir ve d n   mlerini y nlendirir. Sosyal ger eklik, bir (video) oyuna d n   t r l r ve bunu yaparken de video oyunu k lt r  toplumu bir b t n olarak  nemli  l  de etkiler. T m bu nedenlerden dolayı, yazarlar, daha geni  sosyal ve k lt rel de i imleri ve s re leri anlamada bir *odak* ve *ara * olarak video oyunlarının de erini savunmaktadır. Bu yakla ımda, video oyun k lt r , *verili bir k lt rde* video oyunlarının ve *g rece  zerk bir k lt r* olarak video oyunlarının ke fidir (Muriel ve Crawford, 2018, s. 5).

“Kültürde oyun” ve “oyun kültürü” biçiminde özetlenebilecek bu kavramsallaştırma, Roger Caillois’in yaklaşımının uzantısı niteliğindedir. Video oyunların, daha geniş sosyo-kültürel bağlamları içerisinde değerlendirilmesi çağrısı da Clifford Geertz’in yorumsal yaklaşımına uygun görünmektedir. Ayrıca, “video oyun kültürü”ne ilişkin şu tanımlama Geertz’in Max Weber’den devralarak geliştirdiği “bir anlam sistemi olarak kültür” kavramsallaştırmasını temel almaktadır: “Video oyun kültürü, daha geniş bir kültürel manzara içinde yer alan, kurumsallaşmış (belirli ölçülerde sistemleşmiş) bir dizi pratik (ya da performans), deneyim ve anlamlardan oluşmaktadır.” (Muriel ve Crawford, 2018, s. 18). Öte yandan tek ve birleşik bir “video oyun kültüründen” söz etmek olanaksızdır. Platformlar, oyun türleri, oyunlar, araçlar, toplumsal gruplar (demografik, ekonomik vb.), ülkeler gibi değişkenler bağlamında farklı video oyun kültürlerine atıfta bulunulması zorunludur. Bu bakımdan video oyun kültürünün kompleks sürekli değişen bir yapıda olduğunu anımsamak önemlidir. Kaldı ki, yalnızca video oyun kültürü değil, “kültür”den söz ettiğimiz her alan aynı şekilde karmaşık ve dinamik bir yapıya sahiptir. Özetle, hem “kültürde oyun” hem de “oyun kültürü” olarak video oyun kültürü, çağdaş toplumun anlaşılması adına güçlü mercekler sağlamaktadır (Muriel ve Crawford, 2018, s. 2). Böylesi bir bakış açısı, “oyun, yerel *ethosun* dramatik bir ifadesi/sahnelenişidir” biçiminde özetlenebilecek görüşü, video oyunlar açısından da savunulabilir bir pozisyon haline getirmektedir. Dolayısıyla üretim ve dağıtım yapısıyla küresel bir görünüm arz eden video oyunların, yerel *ethosun dramatik ifadesine* nasıl ve ne ölçüde aracılık ettiğinin irdelenmesi; video oyunlara etrafında oluşan kolektif anlamların betimlenmesi küresel – yerel ilişkisini anlamada önemli bir konu olarak karşımıza çıkmaktadır.

2.2. Video Oyunların Yükselişi

Video oyunlar, temel olarak “video ekranında oynanan oyunlar” olarak tanımlanmaktadır. Bir yazılımın oyun olarak kabul edilme derecesi değişken ölçütlere bağlı olmakla birlikte, “video” kavramı daha az sorunlu görünmektedir. En dar anlamda “video”, raster tabanlı görüntüleri üretmek için bir televizyon setinde ya da bilgisayar monitöründe kullanılan bir tür görüntü tüpü olan katot ışın tüpünde görüntülenen analog yoğunluk/parlaklık sinyallerini işaret etmektedir (Rogers, 2010, s. 3).

Ancak toplumda, kültürde ve endüstride “video oyunu” teriminin popülerleşen kullanımı, söz konusu orijinal teknik tanımın ötesine geçmiştir. Çok daha gevşek biçimde

kullanılan video terimi, çağdaş kullanımda belirli bir görüntüleme teknolojisine bağımlı değildir. Pek çok görüntüleme teknolojisinde oynatılan görüntüler için aynı kavram kullanılmaktadır. Bu kullanım nedeniyle literatürde, “video oyun”, sıklıkla “dijital oyun” ya da “bilgisayar oyunları” kavramları ile eşanlamli olarak kullanılabilmektedir.²⁰ Ne var ki video oyun, 1980’lerin ortalarından bu yana hem popüler kültürde hem de ticari oyun endüstrisinde daha genel bir terim halini alırken, “bilgisayar oyunu” genellikle oyunların kişisel bilgisayar sürümleri için; “dijital oyun” ise oyun oynanabilecek teknik olanaklara sahip sayısal teknolojilerin tümünü işaret etmek için kullanılmaktadır. Yine de bu kavramların son derece geçirgen olduğu unutulmamalıdır. Bu geçirgenlik video oyunun tarihinde de açıkça izlenebilmektedir (Wolf, 2008a, s. 5-6).

Yarım yüzyılı aşan bir geçmişe sahip olan video oyunu, 1950’li yılların başlarında ortaya çıkmıştır. Video oyununun doğuşuna pek çok yeni iletişim teknolojisinde olduğu gibi askeri amaçlarla gerçekleştirilen çalışmalar öncülük etmiştir. 1946 yılında, ABD ordusu, karmaşık verileri hesaplamak üzere elektronik ve sayısal bir işlemci olan bilgisayarın geliştirildiğini kamuoyu ile paylaşmıştır. Ancak 1950’li ve 1960’lı yıllarda, bilgisayarlar günümüzdeki bilgisayarlara göre devasa büyüklükteydi ve son derece maliyetliydi. Dolayısıyla az sayıda işletme bir bilgisayar satın almayı başarabilirdi. Bilgisayarların pek çoğu varlıklı araştırma kuruluşları ya da askeri kurumlar tarafından sahiplenildi. İşlemci güçleri ve bellek boyutları, bugünün cep telefonu ya da el cihazlarının özelliklerine göre bile son derece ilkel. Veri girişi, delinmiş kartlar ya da kağıt bantlar aracılığıyla gerçekleşiyordu ve oldukça zahmetliydi.

Devasa büyüklükteki bu makinelerin üretildiğinin duyurulmasından çok kısa bir zaman sonra ilk video oyunlar olarak tanımlayabileceğimiz yazılımlar ortaya çıkmaya başladı. 1952’de Cambridge Üniversitesi’nde doktora öğrencisi olan Alexander Douglas, EDSAC²¹ bilgisayarında yürütülen bir oyun yazdı. Bu oyun, ilk video oyun olarak kabul edilen OXO²² isimli oyundu (Bryce ve Rutter, 2003’den aktaran Kirriemuir, 2006, s.19). Altı yıl sonra, 1958’de Brookhaven Ulusal Laboratuvarında çalışan fizikçi William

²⁰ Bazı araştırmacılar “video oyunlar” ve “bilgisayar oyunları” arasında ayrım yapsalar da oyunlar genellikle bir platformdan diğerine yeniden yazılmış, farklı bilgisayar dillerine ya da sistemlerine yeniden yazılan, pazarlarını genişleten ve çoklu olarak kullanılabilen gösterim modlarıdır (Wolf, 2008b, s. 16).

²¹ Electronic Delay Storage Automatic Calculator (EDSAC): 1951 yılında Cambridge Üniversitesi’nde geliştirilen ve dünyanın ilk bilgisayarlarından kabul edilen bilgisayardır.

²² EDSAC bilgisayarını için geliştirilmiş olan bir *tik tak to* oyunudur. Türkiye’de SOS olarak da bilinen oyun iki kişi tarafından oynanan bir kâğıt kalem oyunudur. 35x26 piksellik bir video aygıtı ile arayüz sağlanır. EDSAC üniversiteye özgün bir bilgisayar olduğu için dünyaya yayılmamıştır.

Higinbotham, laboratuvar osiloskopunda ²³ çalışan bir tenis oyunu geliştirdi. Laboratuvara gelen ziyaretçilerin ilgi odağı haline gelen *Tennis for Two*'nun ünü hızla yayıldı. İlk video oyunları arasında yer alan oyun, ayrıca ilk spor temalı video oyunu olarak video oyun tarihine geçti. 1962'de Massachusetts Institute of Technology'de (MIT) geliştirilen *Spacewar* oyunu da öncülleri gibi PDP-1 olarak bilinen büyük bir araştırma bilgisayarı üzerinde çalışıyordu. İki oyunculu oyunun amacı, rakibin gemisine ateş ederken ekranında tam ortasında yer alan güneşe çarpmaktan kaçınmaktır. Oyun, birkaç yıl boyunca bir dizi akademik kurumda kopyalandı ve değiştirildi. Bu, *Spacewar* oyununu tek bir araştırma enstitüsünün dışında bulunabilen ilk oyun haline getirdi (Kirriemuir 2006, s. 22).

1960'lar boyunca, artan sayıda insan, basit video oyunlar yarattı ancak bunlar için ticari finansman veya satış noktaları bulmak olanaklı değildi. Örneğin, 1967'de Sanders Associates, televizyonda oynanan bir hokey simülasyonu oyunu geliştirdi, ancak televizyon yapımcıları ya da içerik sağlayıcılarından ticari bir çıktı ya da finansman elde etmeyi başaramadı. Erken oyunlar, *OXO* (1952), *Spacewar!* (1962), ve *Colossal Cave* (1976) son derece basit oyunlardı ve grafik anlamda ilkel bir teknolojiye sahiptiler. Küçük siyah ekran ve beyaz osiloskop ekranlar üzerinde gösteriliyordu. Utah Üniversitesi bilgisayar laboratuvarında çalışan Ted Dabney ve Nolan Bushnell, 1971'de *Spacewar!*'dan ilham alarak ilk arcade²⁴ video oyunu olan *Computer Space*'i yarattılar (Rogers, 2010, s. 4-5).

²³ Elektriksel işaretlerin ölçülüp değerlendirilmesinde kullanılan aletler içinde en geniş ölçüm olanaklarına sahip olan osiloskop, işaretin dalga şeklinin, frekansının ve genliğinin aynı anda belirlenebilmesini sağlar. Dalga şeklini grafik olarak ekranda gösterir; elektrik dalga sinyali çizer.

²⁴ Arcade, oyun salonlarında oynanan oyun türlerine ve bunların oynandığı salon makinelerine verilen addır. Oyuncu metalik jetonu makineye atarak doğrudan oyuna başlar. Oynanış tarzı bakımından eylem ön plandadır. Kaydetme ve tekrar yükleme seçenekleri yoktur.: Jetonla çalışan arcade oyunları belki de en iyi bilinen video oyunları çeşididir ve video oyunlarını halka getiren ilk ve en önemli adımdır. Her biri farklı türde bir etkileşime izin veren birkaç farklı arcade oyunu türü vardır: standalone (upright) konsollar, coctail konsolları, sit-inside tarzı oyunlar. Standalone konsolu, en yaygın türdür; video ekranını ve oyunun kontrol panelini barındıran uzun, kutu benzeri dik bir kabine sahiptir. Oyunun denetleyicileri arasında joystick, trackball, paddles, düğmeler, tetikli silahlar, direksiyon simidi ve benzeri araçlar yer alabilmektedir. Tek oyunculu oyunlar en yaygın olmasına rağmen, bazen birden fazla oyuncu için kontroller vardır. Kokteyl konsolu, cam bir masa üstü üzerinden yukarı bakacak şekilde küçük bir masa gibi tasarlanmıştır. Çoğu zaman bu tür oyunlar iki oyuncu için tasarlanmıştır ve kontroller, aralarındaki ekran ile tablonun her iki ucunda da ayarlanır. Bu tür bir konsol, masaüstünde içkilerini kurarken patronların bir video oyunu oynayabilecekleri ve oynayabilecekleri bar veya restoranlarda popülerdi. Kokteyl konsollarındaki iki oyunculu oyunlar genellikle ekranın her iki taraftan görülebilmesi için tasarlanmıştır ve genellikle bir oyun alanının (örneğin yukarıdan izlenen bir futbol maçı) genel görünümü olan oyunlar içerir. Sit-inside konsolları, genellikle oyuncunun bir aracın sürülmesini veya uçuşmasını simüle etmek için genellikle birinci şahıs perspektif bakış açısıyla oyuncunun vücudunun fiziksel hareketini bile içerebilir. Bu oyunlar sadece ekranın önünde bir koltuğa sahip olmaktan, oyuncuyu bir kutuya kapatmaktan veya oyun sırasında oturmuş

Video oyununun ticari olarak piyasaya sürülmesinden beş yıl sonra, Ralph Baer'in *Magnavox Odyssey* isimli ev oyun konsolu görüldü. *Magnavox Odyssey* ilk ticari ev video oyun sistemi²⁵ oldu. 1972'de lanse edilen ürün, yıl içinde 100.000 ünite satıldı. Konsol, denetleyiciler ve yarı saydam ekran kaplamaları ile geldi. Bu kaplamalar, oynanan oyuna göre göre kullanıcı tarafından değiştiriliyordu.

1972'de Nolan Bushell, ATARI olarak bilinen şirketi kurdu. Video oyun tarihinin en tanınmış şirketi olan ATARI'nin ilk ürünlerinden biri, son derece basitleştirilmiş bir tenis simülasyonu olan *Pong*'un arcade versiyonuydu. Takip eden birkaç yılda, düzinelerce şirket, oyun salonlarında ya da evlerde kullanılmak üzere kopyalar üretti. *Pong* oyun endüstrisinin başlangıcına işaret etti. 1977'de ATARI, 2600 olarak bilinen Video Bilgisayar Sistemini (VCS) piyasaya sundu. Konsol, şık görünümü ile son derece popüler oldu ve önemli sayıda satılarak ticari bir başarıya imza attı. Konsol, video oyun endüstrisinde hala sıkça kullanılan bir iş modeli ile pazarlandı. Bu modelde cihazın fiyatı düşük tutulurken gelirlerin çoğu oyun satışından elde ediliyordu. Konsolun düşük fiyatı hem satışların artmasını hem de kullanılan yazılımın yaygınlaşmasını beraberinde getirdi (Kirriemuir, 2006, s. 23-4).

1977'den 1980'e dek geçen sürede *Space Invaders*, *Zork*, *Pacman*, *Asteroids* ve *Battlezone* gibi pek çok popüler oyun piyasaya sürüldü. 1981 yılına gelindiğinde yalnızca Amerika Birleşik Devletleri'nde oyun alanlarına ve ev video oyun sistemlerine yılda 5 milyar dolar harcanıyordu. *Asteroids*, *Battlezone* ve *Star Castle* gibi erken atari oyunları vektör grafiğinde (çizgilerden oluşturulan görüntüler) oluşturuldu. Renk raster grafikleri (piksel olarak tanımlanan noktalardan oluşturulan görüntüler) getirildikten sonra, çizgi filminden ilham alan video oyunu karakterleri ortaya çıktı. *Pac-Man* (Namco, 1980) ve *Donkey Kong* (Nintendo, 1982) gibi karakterler neredeyse bir gecede pop kültür simgeleri

olan oyuncunun hareket ettirmesine kadar uzanmaktadır. Sürüş ve yarış oyunlarında, ayak pedalları ve sopa vardiyaları da bazen dahildir. (Wolf, 2008b, s. 13-4).

²⁵ Arcade oyunları ile uyumlu olan ev video oyun sistemleri 1972'de Ralph Baer tarafından tasarlanan *Magnavox Odyssey Model ITL-200* sisteminin piyasaya sürülmesiyle ortaya çıktı. Ev video oyun sistemleri genellikle grafik görüntüleri için bir televizyon kullanır. Grafiklerini televizyonda görüntüleyen ev oyun sistemleri, konsol tabanlı, kartuş tabanlı veya lazerdisk tabanlı sistemler olabilir. PONG, Wonder Wizard veya Atari Tank gibi konsol tabanlı sistemler, oyunlarının onlara kablolu olarak bağlandığını ve konsol açıldığında başlamaya hazır dı. Çok erken evdeki video oyun sistemlerinin birçoğu konsol tabanlıydı ve tenis, hokey ve masa tenisi gibi oyunlar oynanırlardı. Birçok ev video oyun sistemi, bilgisayarların içinde yerleşik olmasına rağmen, tek amacı oyun oynamaya yönelik sistemlerdir. 1970'lerin sonunda ve 1980'lerde başlayarak, ev bilgisayarları kullanılabılır hale geldi ve sayıları hızla arttı. Erken video oyun sistemleri, PONG ve Atari 2600 gibi erken ev oyun sistemleri, insanların evlerine giren ilk bilgisayar ürünleri olduklarından, onları kullanmaya yardımcı oldu. Pratik olarak, her tür ev bilgisayarında disket, teyp sürücü, kartuş, disket veya CD-ROM üzerinde oyun yazılımı vardı (Wolf, 2008b, s. 15).

oldular. 1980'lerin başlarında, arcade oyun makineleri oyun salonlarını domine etti. (Rogers, 2010, s.4-5). 1980'lerin ortalarında, ATARI'nin ürettiği oyunların popülerliği hızla kaybolmaya başladı. 1980'lerin sonunda şirket art arda el değiştirmek zorunda kaldı. ATARI ile birlikte pek çok şirket el değiştirmek ya da birleşmek zorunda kaldı, bazıları ise iflas etti (Kirriemuir 2006, s. 25). Bu dönemde ev sistemleri, arcade oyunlarında görülen grafiklere ulaştı ve en sonunda bunları aştı. Bu gelişmeyle birlikte arcade video oyunların altın çağı bitti. Arcade salonlarının yerini, kısa bir süre sonra, internet kafeler gibi yeni türde kamusal video oyun alanları aldı.

Aynı dönemde ev kullanımına uygun olarak üretilen bilgisayarlarda büyük bir patlama yaşandı. Bunlar klavye teknolojisinin ilk kez kullanıldığı bilgisayarlardı ve kasasında bulunan kaset okuyucu ile program girişine izin vermekteydi. Pek çoğu eğitim ve iş amaçlı kullanıma önerisi ile satın alınmış olsa da kısa sürede video oyun makineleri haline geldiler. İngiltere ve Avrupa oyun geliştirme evlerinin liderlerinin çoğu, bu makineler için genellikle evden ve kendi başlarına çalışarak oyun yazarak kariyerlerine başladı (Kirriemuir 2006, s. 25).

1981'de IBM'in 8088 işlemci tabanlı PC'si piyasaya sürüldü. Bu bilgisayarlar başlangıçta orta ve büyük ölçekli işletmelerin alabileceği şekilde fiyatlandırılırsa da kişisel bilgisayarlar giderek artan oranda evlerde görünmeye başladı ve oyun geliştiricileri için çekici bir platform haline geldi. Pazarın genişlemesiyle farklı donanım üreticileri tarafından çeşitli PC-klonları²⁶ üretilmeye başlandı. Kişisel bilgisayarlar (ya da PC'ler) 1970'lerin sonlarında popüler hale geldikçe hem video oyun programlama hem de video oyun oynama daha yaygın hale geldi. Bu ilk oyunlar, teyp sürücüler ve disketler üzerinde saklandı. Bilgisayar video oyunları, oyun salonlarında bulunan oyunlara öykünme girişiminde bulunurken, klavyenin eklenmesi, metin macera oyunu da dahil olmak üzere benzersiz oyun türlerine yol açarak daha fazla kullanıcı kaynaklı veri girişine izin verdi. Bilgisayarda harcanan uzun süreler daha uzun oyun deneyimleri ve simülasyonları anlamına geliyordu; inşaat, yönetim ve strateji oyunları popüler olmaya başladı. Bilgisayar donanımı, bellek ve depolama CD ve DVD ortamına dönüştükçe, bilgisayar oyunları daha ayrıntılı ve daha karmaşık hale geldi (Rogers 2010, s. 8).

1980'lerin sonlarında doğru ev bilgisayarları ve video oyun konsolları arasındaki çizgi hızla bulanıklaştı. Günümüzde “bilgisayar oyunları” ve “video oyunları” kavramları

²⁶ IBM PC'ler için geliştirilmiş yazılımları işleyebilecek makineler.

sıklıkla birbirinin yerine kullanılabilir. 1983'te Japon oyun firması Nintendo, Japonya'da *Famicom*'u²⁷ yayınladı. *Famicom*, şirket ile eşanlamli hale gelen bir Nintendo karakteri olan Mario'nun prototipini yaratmayı başardı. Nintendo, Japonya'daki başarısının ardından *Famicom*'un ABD versiyonu olan ve *NES* olarak bilinen *Nintendo Entertainment System*'i yayınladı. Nintendo, oyun pazarına 1980'lerin ortalarına kadar hâkim olmayı sürdürdü. Bunun nedeni *Famicom* ve *NES*'in 100 dolar civarında bir perakende etiketiyle satışa sunulmasıydı. Ancak 1980'lerin son yarısında şirket pazardaki hâkim konumunu kaybetmeye başladı. Bu, oyun oynayabilmenin ötesinde farklı programları ve uygulamaları da çalıştırabilen PC'lerin fiyatlarındaki düşüş ve satışın artmasından kaynaklandı. Nintendo'nun pozisyon kaybetmesi bir başka Japon şirketi olan SEGA'nın ilerlemesini beraberinde getirdi. SEGA, 1985'te *Master System* 'i yarattı. Bunu 1989'da *Genesis* izledi. 1993 yılında, ATARI'nin ilk 64 bitlik konsolu olan *Jaguar*'ı piyasaya sürüldü. Konsol, birçok oyuncu için çok pahalıydı. Mevcut konsollar ile karşılaştırıldığında sınırlı yazılım yelpazesi ile satışları hayal kırıklığı yarattı ve ATARI, oyun endüstrisinin donanım imalatından geri çekildi. İki yıl sonra, SEGA 32-bit *Satürn* ile cevap verdi. Bu konsol, halefi *Dreamcast* gibi, temel internet erişimini sağlayan bileşenleri içeriyordu (Kirriemuir, 2006, s. 27).

1990'ların başlarında Sony ve Nintendo bir oyun konsolu üretmek üzere birleştiler ve video oyun endüstrisi için donanım geliştirme konusunda ortaklığa girdiler. Ancak ortaklık kısa süre içinde bozuldu ve Sony, konsolu tek başına üretmeye karar verdi. 1994 yılında piyasaya sürülen Sony *PlayStation*, platforma özel olarak geliştirilen oyunların etkisiyle kısa sürede büyük satış rakamları yakaladı. *PlayStation*'daki özel çipler, üç yüksek performanslı alt sistem tarafından desteklenen bir R3000A 32-Bit RISC CPU'yu içeriyordu. Bu, *PlayStation*'ın on binlerce dolara mal olan iş istasyonlarına rakip olacak sofistike 3 boyutlu geometrik grafikler yaratmasına izin verdi. Sistem ayrıca tam hareketli video oynatabilirdi. *PlayStation* tamamen CD tabanlıyken, oyuncular ilk defa, oyun verilerini kaydetmelerine izin veren harici hafıza kartlarını takabilirdi. Sony, 9 Eylül'de Amerikan *PlayStation*'ı piyasaya sürdü. 100 bin ön sipariş alan konsol, o güne dek bir konsolun ulaştığı en yüksek satış rakamlarına ulaştı²⁸ (Herman, 2008, s. 164-5).

Yüksek profilli oyunlar ve karakterler, özellikle de *Crash Bandicoot* ve *Tomb Raider*'in Lara Croft'u, konsolun daha önce oyun endüstrisi için dışarıda olan yeni

²⁷ Family Computer (Aile Bilgisayarı) için kullanılan kısaltma

²⁸ 1994-2006 arasında üretilen *PlayStation*, toplamda yaklaşık 103 milyon ünite satıldı.

oyunculara çok sayıda satmasına yardımcı oldu. Konsol, önümüzdeki on yılın ilk dönemlerinde PS One olarak etkili bir şekilde öne sürüldü ve gün geçtikçe daha güçlü konsolların ortaya çıkmasına rağmen satışa devam etti (Kirriemuir, 2006, s. 28).

1990'ların kapanış yıllarında, *PlayStation*'ın yanı sıra, *Nintendo 64*²⁹ ve *SEGA Dreamcast*³⁰ dikkat çekiyordu. Sony ve Nintendo ticari başarısını 2000'li yıllara taşımayı başarırken SEGA, oyun konsolu üretiminden çekildi ve yalnızca diğer konsollar için oyun üretmeye başladı (Kirriemuir 2006, s. 28). 2000'li yıllarda ise pazarı kontrol eden üç önemli video oyun konsolu bulunmaktaydı: *PlayStation 2*³¹ (Sony), *Xbox*³² (Microsoft) ve *GameCube*³³ (Nintendo). Sony'nin dünya çapında satılan 150 milyonu aşkın birimi ile

²⁹ Nintendo, 1996'da 64 bitlik oyun sistemi Nintendo 64'ü piyasaya sürdü. Sistem Japonya'da 23 Haziran'da ve Eylül 1997'de Kuzey Amerika'da satışa çıkarıldı. Satış rakamları PlayStation ile kıyaslandığında bir başarısızlık olarak düşünülse de Nintendo 64, tarihte en çok satılan beşinci video oyun konsolu oldu. *Super Mario 64*, *GoldenEye* ve *Zelda: Ocarina of Time* konsolun önemli bir kullanıcı tabanına ulaşmasına yardımcı oldu (Herman, 2008, s.164-5). N64, sadece iki oyun olmasına rağmen Kuzey Amerika'da 500,000 ön sipariş sattı (*Pilot Wings* ve *Super Mario 64*). Bu, Sony'nin üç ay boyunca sattığı ve Sega'nın bir yıl boyunca sattığı rakamla aynıydı. Konsol iyi satıldığı için, Nintendo, Japonya ve Avrupa'ya tahsis edilen birimlerden ilave tedarik alarak mevcut konsolların miktarını ikiye katlamaya karar verdi (Herman, 2008, s. 165).

³⁰ SEGA'nın Dreamcast isimli yeni sistemi, 27 Kasım 1998'de Japonya'da ve 9 Eylül 1999'da Kuzey Amerika'da piyasaya sürüldü. Dreamcast, sadık oyuncular arasında hemen "hit" oldu ve çevrimiçi oyun olanağı sunan ilk konsol oldu. Sistem, dahili bir 56k çevirmeli modemle satıldı ve isteğe bağlı olarak bir geniş bant Ethernet modemi mevcuttu. Sistem ayrıca çevirmeli İnternet erişimine izin veren bir Web tarayıcı yazılımı içeren bir disk ile de geldi. Sega, oyuncuların İnternet üzerinden başkalarına karşı oynamalarını sağlayan çevrimiçi bir hizmet olan SegaNet'i başlattı. İlk çevrimiçi oyunlar arasında *ChuChu Rocket*, *NFL 2K1* ve *Phantasy Star Online* vardı. Dreamcast'ın satışları başlangıçta iyiydi ve Sega'nın konsolu, N64'ten önce ikinci sıraya yerleşti. Ancak, Sony, Mart 2000'de PlayStation 2'yi (PS2) piyasaya sürdüğünü açıkladığında satışlar durmaya başladı. İnsanlar Sony'nin sunmayı planladığını öğrendiğinde birçok sıradan oyuncu kendini yeni bir konsola teslim etmeden önce beklemeye ve görmeye karar verdi (Herman, 2008, s. 166).

³¹ PlayStation 2 (PS2), Sony'nin önceki konsoluna ardılı. Konsolun satışları, çağdaş rakiplerine göre muhtemelen rakipsiz bir potansiyele sahip olduğu ölçüde büyüdü. Konsolun önemli bir özelliği, orijinal PlayStation için geliştirilen oyunları oynama yeteneğidir. Buna ek olarak, diğer kurumlardan daha fazla geliştiricinin desteği ve *Grand Theft Auto*, *FIFA* ve *Gran Turismo* gibi birkaç önemli oyun serisinin devamı oldu.

³² Xbox, Microsoft tarafından geliştirilen ve pazarlanan konsoldur. Xbox bir oyun konsolu için bir sabit disk içerdiğinden alışılmadık bir durumdur. Bu, müziğin ve oyun bileşenlerinin oyun içinde saklanmasına ve kullanılmasına izin verir. Microsoft, Xbox'ı herhangi bir konsol lansmanının en büyük pazarlama ve reklam kampanyasıyla tanıtmıştır. Avrupa'da satışların hız kazanması ve Japon pazarının hala önemsiz olmasına rağmen, lansman ABD'de başarılı oldu. Japon toprakları ve kültürü geleneksel olarak daha küçük, daha kompakt cihazlara daha fazla uyum sağladığından, bu bölgede alışılmadık büyüklükte konsolun yavaş satışları için verilen nedenlerden biri oldu. Xbox'ın piyasaya sürülüşünü ilk kez benimseyen önemli bir faktör, oyun endüstrilerinin ve medyasının neredeyse her çeyreğinden büyük beğeni toplayan oyun *Halo*'ydu.

³³ GameCube, Nintendo'nun N64'e ardılıydı. Xbox ve PS2'nin aksine, GameCube, CD'ler veya DVD'leri oynatma özelliğine sahip değil, bunun yerine özel bir disk formatı kullanıyordu. Hayatının ilk döneminde bu sınırlama, iş analistleri tarafından rakiplerine karşı geleceğini sıklıkla olumsuz olarak tahmin etmek için kullanıldı. Ancak, GameCube, Mario ve *Zelda* gibi Nintendo oyun karakteri markalarını ve franchise'larını güçlü bir şekilde kullanmıştır ve daha sonra konsol pazarında makul bir başarı elde etmiştir. *Resident Evil* serilerindeki başlıklar gibi yetişkinlere yönelik bir pazara yönelik daha fazla oyunun geliştirilmesi, konsolun yalnızca bir okul çocukları izleyicisine yönelik olmadığını gösterdi (Kirriemuir, 2006, s.29-30).

PS2, konsol savaşlarında tartışmasız liderdi. Microsoft, 24 milyon Xbox sattı. Nintendo, 21 milyon adet satıldı ve Sega'nın yaptığı gibi donanım pazarından vazgeçeceği yönünde spekülasyonlara yol açtı. Nintendo, GameCube'un yerini alacak bir sonraki sistem üzerinde çalıştığını duyurarak bu söylentiye reddetti (Herman, 2008, s. 168-9).

1990'lı yılların son yıllarından itibaren konsol oyunları, oyun endüstrisindeki en önemli alan haline dönüştü. 2010'lu yıllara gelindiğinde, konsol oyunları PC oyunlarını ekonomik olarak büyük ölçüde geride bıraktı. Oyunun geleneksel çekirdek oyuncular grubunun dışında da yaygınlaşması, kullanımı daha kolay olan ve oturma odasında kullanılmak üzere tasarlanan daha rahat konsol sistemlerinin başarısına bağlanabilir (Kröger ve Quant, 2014, s. 147). Playstation sonrası dönemde, oyun konsolları ev içi medya ekonomisinin yaygın bir parçası haline geldi (Dowey ve Kennedy, 2006).

Göreceli olarak kısa ticari geçmişinde, konsol ve PC video oyunları, prototipik masa tenisi simülatörü olan *Pong*'taki (1972) mütevazı kökenlerini kuşatan bir sosyal ve kültürel etki düzeyine ulaştı. Elektronik Yazılım Derneği (2015) tarafından yayınlanan yakın tarihli bir rapor bugün oyunların yaygınlığını göstermektedir: ABD'deki hanelerin yüzde 80'i video oyunları oynamak için kullanılan bir cihaza sahiptir ve Amerikalıların yüzde 48'i haftada en az 3 saat video oyunları oynamaktadır. Dahası, oyun, diğer eğlence türlerini yerinden oynatmaya başlamıştır (Electronic Software Association, 2015). Finansal olarak, gişe rekorları kıran video oyunları sadece video oyunu satış rekorlarını değil aynı zamanda tüm eğlence ürünleri için rekor kırmaktadır. Popüler suç odaklı video oyunu *Grand Theft Auto V*, piyasaya çıktıktan sadece 3 gün sonra 1 milyar dolarlık satış rakamını aşarak, en hızlı gişe rekoru kıran eğlence ürünü olmuştur (Kuo, Hiler ve Lutz 2017, s. 101).

İlk başarılı ticari video oyunu *Pong*'tan bu yana bilgisayar ve elektronik teknolojilerinin baş döndürücü bir hızda gelişmesi, video oyun sektörünün dev bir endüstriye dönüşmesinin önünü açmıştır. Video oyun teknolojilerindeki gelişmelerle birlikte, oyunlar teknolojik olarak ilkel, grafik açıdan basit denilebilecek bir seviyeden aşamalı olarak daha iyi grafiklere ve daha kompleks anlatılara doğru gelişmiştir. Diğer bir ifadeyle, bilgisayarların veri işleme kapasitesinin gelişmesi, video oyunlarının görsel olarak daha gerçekçi, dinamik; anlatısal olarak daha güçlü ve karmaşık hale gelmesini sağlamıştır (Oates ve Brookey, 2015, s.17; Mäyrä, 2008, s. 11). Bu gelişmelerle birlikte oyunlar, öncüllerine göre kültürel olarak daha çok şey ifade eder hale gelmiştir. Bu duruma, oyunların kısa sürede kitleselleşmeleri ve elde ettikleri ticari başarıların da

eklenmesi, video oyunlara yönelik akademik ilginin oluşmasına zemin hazırlamıştır. Akademisyenler için ilgi çekici bir alana dönüşen video oyunlar, teknolojiler, üretim süreçleri, metinler, psikolojik ve toplumsal çıktılar, ekonomi politik bağlam, ideolojiler ve cinsiyet temsilleri gibi geniş bir kavramsal çerçevede soruşturulmaya başlanmıştır.

1980’lerde ilk adımları atılan, 1990’larda yükselişe geçen video oyun çalışmalarına bakıldığında geniş bir çeşitlilik göze çarpmaktadır. 2000’li yıllardan itibaren önemli bir ivme yakalayan video oyun çalışmalarında gerçekleştirilen yayınlar pek çok disipline yayılmıştır. Disiplinler boyunca genişleyen ve büyüyen video oyun araştırmaları disiplinler ve metodolojik perspektifler arasında iş birliği için büyük potansiyeller sunmuştur. Bu durum alanda zengin bir çeşitliliğin oluşmasına yol açmıştır. Wolf ve Perron’un ifade ettiği gibi: “Video oyun kuramının ortaya çıktığı alanın kendisi, film ve televizyon teorisini, semiyotiği, performans kuramını, oyun çalışmalarını, edebiyat teorisini, bilgisayar bilimini, hipermetin kuramını, interaktiviteyi, kimliği, postmodernizmi, ludolojiyi, medya kuramını, anlatıbilimi, estetiği ve sanat teorisini, psikoloji ve simülakra teorileri ve diğerlerini kapsayan geniş çeşitlilikteki yaklaşımların bir yakınsamasıdır” (2003, s. 2). Bu geniş çeşitliliğin birbirini dışladığını belirtmek doğru değildir. Bunun yerine araştırmacının keşfetmek istediği özel alana uygun yaklaşım ve yöntemlerden yararlanması gerekmektedir. Video oyun endüstrisinin ekonomik modelini anlamak isteyen biri için, etnografik tarzda katılımlı gözlem yoluyla oyun topluluklarını incelemek ve oyun oynamak çok az yardımcı olacaktır (Bryce ve Rutter, 2006, s. 12).

Bununla birlikte, medya çalışmaları açısından video oyun uzun yıllardır bir sınır noktası olarak görülmüştür. Ne var ki, başlangıcından bu yana her zaman geniş bir çeşitliliği içeren video oyun araştırmaları daha ilk yıllarında bile geleneksel medya ve iletişim araştırmalarına gevşek bir şekilde bağlı olmuştur (Quandt ve Kröger, 2014, s. 4). Öte yandan, son yıllarda video oyun çalışmalarında oyuncuyu merkeze alan çalışmaların artışı, medya çalışmalarının alandaki önemini ve etkisini güçlendirmiştir. Oyuncuyu anlamaya odaklanan çalışmalar, medya çalışmalarının (özellikle izleyici araştırmalarının) kuramsal mirasının oyun çalışmaları içindeki ağırlığının artmasına neden olmuştur.

2.3. Medya Metni Olarak Video Oyun

Video oyunlarla ilgili erken araştırmalarda “medya etkileri” kuramlarının belirleyiciliği göze çarpmaktadır. Söz konusu çalışmalarda temel olarak “oyunlar ve bağımlılık”, “oyunlar ve saldırganlık”, “oyunlar ve ideoloji” gibi başlıklar üzerinden

“medyanın oyunculara ne yaptığı” sorusu irdelenmiştir.³⁴ Son yıllarda gerçekleştirilen çalışmalar ise “etki” odaklı yaklaşımların ötesine geçmektedir. Oyuncuları merkeze alan bu çalışmalarda, oyunların kullanımları, tüketim pratikleri ve bunlar etrafında oluşan kültürler ve anlamlara odaklanılmaktadır. Diğer bir ifadeyle, söz konusu çalışmalarda tek yönlü etkinin irdelenmesi terk edilmekte; oyunlar ile oyuncular arasındaki karmaşık ilişkiler soruşturulmaktadır. Kuşkusuz bu dönüşümde çağdaş medya kuramlarının, özellikle kültürel çalışmalar ve izleyici çalışmaları geleneklerinin izleyici/okuyucu kavrayışı son derece önemli rol oynamıştır. Medya çalışmalarının oyun çalışmalarında giderek artan ağırlığı, video oyunun bir “medya metni” olarak değerlendirilip değerlendirilemeyeceğine yönelik tartışmaları da beraberinde getirmiştir.

Söz konusu soruyu tartışan ilk kapsamlı çalışmalardan biri, John Dowey ve Helen W. Kennedy tarafından kaleme alınan *Game Cultures Computer Games as New Media* (2006) başlıklı eserdir. Medya çalışmaları ve antropolojinin kuramsal mirasının video oyunlar açısından son derece kullanışlı olduğunu ileri süren yazarlar, özellikle medya çalışmalarının geleneksel çerçevelerinin video oyun araştırmalarında başlangıç noktası olarak hizmet etmeye devam edeceğini belirtmektedir. Buna göre, ekonomi politik, metin çözümlemesi, temsil kuramı ve hayran kültürleri ile izleyici araştırmaları gibi medya çalışmalarının sık kullanılan çerçeveleri, video oyun araştırmalarında temel olmayı sürdürmelidir. Bununla birlikte, yazarlar, söz konusu çerçevelerin yalnızca temel olduğunu ifade etmektedirler. Yeni medya araçlarının geleneksel olanlardan önemli farklılıklara sahip oldukları göz önünde bulundurulmalıdır: “Oyunları, yalnızca film ya da diğer kitle iletişim araçlarından türetilen yöntemleri kullanarak analiz edersek, bilgisayar oyunlarını yanlış anlama ve yanlış yorumlama riskiyle karşılaşırız” (Dowey ve Kennedy, 2006, s.3).

³⁴ Etki araştırmaları, medya araçlarının izleyiciler üzerindeki etkilerinin ölçülmesini ve değerlendirilmesini odağına alan yaklaşımlara verilen genel başlıktır. Bu gelenek içerisinde, izleyici/okuyucuların medya ile ne yaptığına değil; medya araçlarının insanlara ne yaptığı sorusu üzerinde durulmaktadır. Her bir araç, zararlı etkileri olabileceği korkusu yaratmıştır; özellikle, çocuklar, kadınlar ve eğitimsiz kişilerinki gibi, zayıf kabul edilen zihinler üzerinde. Bu tür “ahlaki telaşlar”, film, çizgi roman, TV ve videonun ortaya çıkışına eşlik etmiştir. Doğrudan ya da dolaylı olarak bu telaş, şu ya da bu aracın etkileriyle ilgili araştırmaların çoğuna da bu “endişeler” kaynaklık etmiştir. Gerçekten, kitle iletişim araştırmalarının varlığı en azından kısmen, bazen abartılı ve yanlış şekilde ortaya konan medya etkileri anlayışlarına borçludur. Kitle iletişim araştırmaları, medyanın kullanım etkilerinin gücü hakkındaki çok değişik anlayışlardan yola çıkıp, yıllar içinde yine çok değişik anlayışlara vardı. Basmakalıp görüşe göre, bu anlayışlar dairesel bir gelişim içinde, güçlü etkiler fikrinden güçsüz etkiler fikrine geldi, sonra tekrar eskiye döndü. Ancak, bu doğruysa, etkilerin niteliğiyle ilgili anlayışların da değiştiğini eklemek gerekir -genel olarak, kısa dönemli, doğrudan ve özel etkilerden, uzun dönemli, dolaylı ve yayılmış etkilere doğru bir değişim yaşandı. Aynı zamanda, medyadan etkilenen bireyin güçlü mesajların pasif alıcısı olarak anlaşılmasından, medya içeriğinin daha etkin ve seçici kullanıcısı olarak anlaşılmasına doğru bir değişim yaşandı (Jensen ve Rosengren, 2005, s. 57).

Kuşkusuz bu “yanlış yorumlama endişesi” Espen Aarseth’in (2001) oyun çalışmaları alanında sıkça alıntılanan ifadelerinin izini taşımaktadır. Aarseth, *Game Studies*’in ilk baskısında şunları söylemektedir: “Oyunlar bir tür sinema ya da edebiyat değildir, ancak her iki alanın da sömürgeleştirme girişimleri şimdiden gerçekleşmiştir ve hiç şüphesiz tekrar olacaktır. Ta ki bilgisayar oyunu çalışmaları açıkça kendini sürdüren bir akademik alan olarak ortaya çıkana kadar” (Aarseth, 2001). Aarseth’in ilgili ifadeleri, araştırmacıların dikkatini, yeni düşünce tarzlarına ihtiyaç duyan bilgisayar oyununun özgüllüğüne ve bir ölçüde mevcut geleneklerle çatışmaya çağırmaktadır. Bu ifadeler, video oyun çalışmalarında *oyunbilim* (*ludoloji*) olarak anılan yaklaşımın görüşlerini özetlemektedir.

Oyun çalışmalarının en köklü tartışmalardan biri *anlatıbilim* (narratoloji) ve *oyunbilim* (*ludoloji*) tartışmasıdır.³⁵ *Anlatıbilim*, oyunlara edebi ve beşerî çalışmaların metni anlamaya yönelik geliştirdiği mevcut yöntemleriyle yaklaşılabileceğini ifade etmektedir (Dowey ve Kennedy, 2006, s. 22). Öncelikle oyunların bir “metin” olarak analiz edilmesine odaklanan anlatıbilime göre, oyunlar, edebiyat ve medya çalışmalarından ödünç alınan kuramsal araçlarla anlaşılabilir. Bu yaklaşım sadece oyunun “anlatısı”na değil aynı zamanda ideolojilerine, söylemlerine, yorumlama tarzlarına ve benzeri boyutlarına da odaklanmaktadır (Gosling ve Crawford, 2011, s. 137-8).

Oyunbilim yaklaşımı, video oyunların metinden çok oyunlarla ve sporlarla daha yakın olduklarını ve daha çok bunlara benzer bir aktivite olduğunu ileri sürmektedir (Dowey ve Kennedy, 2006, s. 22). Bu bakımdan *oyunbilim* yaklaşımı içerisinde oyun davranışının kökenleri ile oyun kuramına ve oyunun tarihine özel bir yer verilmiştir. Oyunun anlamını soruşturmaya yönelik bu özel ilgi, bilgisayar oyunlarının kültürel tarihleri ve bağlamlarını da kapsayacak genişletilmiştir. Video oyunu anlamak isteyen düşünürler, oyunun kültürdeki rolüne yönelik yaklaşımları ve çerçeveleri anlamaya çalışmışlar, bu geniş bağlamdan video oyununa yönelik bir soruşturma hattı çekmişlerdir (Dowey ve Kennedy, 2006, s. 23).

Oyunbilim, video oyunun anlaşılmasında edebiyat ve medya kuramlarının kullanımına ve özellikle “anlatı” kavramına karşı çıkanlarca gündeme getirilmiştir. Oyunbilimsel yaklaşımlar, oyunun ve oyun örüntülerinin etkinliklerine daha çok odaklanmakta ve sıklıkla Johan Huizinga ve Roger Caillois’in çalışmaları gibi klasik

³⁵ Günümüzde bu tartışma eskimiş olsa da çağdaş oyun çalışmalarını şekillendirmede önemli olduğu için bu tartışmaya değinmek yerinde olacaktır.

oyun kuramlarını kullanmaktadır (Crawford ve Gosling, 2011, s. 137-8). Oyunbilimsel yaklaşımların eleştirilerinin başında, anlatıbilimsel çalışmaların video oyunların geleneksel anlatı temelli medya biçimlerinden farkını dikkate almadıkları gelmektedir. Bu eleştiriye göre, video oyunlar etkileşimli ve simülasyon temelliysen geleneksel anlatı temelli medya biçimleri bu özelliklerden yoksundur. Bu çalışmalarda, oyuncuların oyunu ile “pasif” ve “geleneksel olmayan” ile “geleneksel” medya izleyicilerinin doğası arasında net bir ayrım çizilmektedir. Bunlara göre, bir filmi izlediğimizde ya da kitap okuduğumuzda pasif olarak gözlemliyoruz; bir video oyun oynadığımızda ise oyunun yarattığı fantezi dünyasına aktif olarak katılmaktayız. Ne var ki, video oyun oynamak, film izlemek ya da kitap okumaktan farklı olsa da diğer medya izleyicilerinin pasif olduğunu ileri sürmek medya çalışmaları içerisinde konumlanan bir dizi araştırma geleneğini gözden kaçırmak anlamına gelmektedir.

Video oyun çalışmalarının başlangıcından bu yana, *oyunbilim* ve *anlatıbilim* sıklıkla karşılıklı kamplar gibi sunulmuş ve çalışmaların temel programlarının temelden farklılaştığı ima edilmiştir. Ne var ki, *oyunbilim* yaklaşımının en önemli isimlerinden olan Aarseth (2014), bu karşılaşmanın başından beri büyütüldüğünü ve yanlış anlaşıldığını ileri sürmüştür. Buna göre, *oyunbilim*, sıklıkla ve hatalı bir biçimde *anlatıbilim*’e karşıt bir terim olarak kullanılmaktadır. Bu yanlış anlaşılmanın nedeni ise oyun çalışmalarının henüz emekleme çağında bile olmadığı ilk yıllarda gerçekleştirilen “naive” ve “teorik çerçeveden yoksun” “anlatıbilimsel” yaklaşımların eleştirisidir. Diğer bir ifadeyle, Aarseth (2014), *oyunbilimsel* eleştirinin tüm *anlatıbilimsel* yaklaşımlara değil bazı yanlış uygulamalarına yönelik olduğunu kaydetmektedir (Aarseth, 2014, s. 185).

Oyunbilim yaklaşımının tanımlanışına ilişkin önemli düzeltmelerde bulunan Aarseth, kavramın son derece muğlak bir kullanıma sahip olduğunu kaydetmektedir. Aarseth’e göre kavram (1) genel olarak oyunların çalışılmasını, (2) oyun araştırmalarına yönelik özel bir yaklaşımı, (3) 1998-2001 yılları arasında yürürlükte olan bir hareketi işaret edebilir (Aarseth, 2014, s. 185). *Oyunbilim*, video oyun çalışmalarına Gonzalo Frasca (1999) tarafından “oyunları ve oyun yapılarını anlamlandırma gereksinimine yönelik metodolojik bir yaklaşım ve anlatıların yapısal araştırılması olan anlatıbilime paralel ve kardeş bir disiplin” önerisi olarak sokulmuştur. Bu önerinin bağlamının, oyun çalışmalarının son derece erken bir aşamasında -2000’li yıllardan önce- geçtiğini anımsamak önemlidir. *Oyunbilimin* bir disiplin ya da paradigma olmadığını kaydeden

Aarseth (2014), yaklaşımın çoğunlukla yetersiz ve indirgemeci yaklaşımlar ile savunulamaz pozisyonlara eleştirel bir tepki olarak ortaya çıktığının altını çizmektedir.

Her iki yaklaşımın birlikte kullanılmasının zorunluluğunu ortaya koyan Aarseth, bu amaçla *ludo-hermeneutik* yaklaşımı önermektedir. Aarseth'in *ludo-hermeneutik* önerisi, *anlatıbilimsel* bir yaklaşım olarak görülen hermeneutiğin, oyun aktivitesinin ludik yönlerine odaklanan *oyunbilime* entegre edilmesinin en dinamik örneklerinden biri olarak karşımıza çıkmaktadır. *Ludo-hermeneutik* yaklaşımın temellerinde Gadamer'in düşünceleri yer almaktadır. Gadamer, oyunun öz-niteliğini, oyunun öznesi tarafından sınırlandırılan süreçler olarak görmektedir. Bu nedenle oyuncuların oyundan, oyunun da oyunculardan bağımsız gibi davranma özgürlüğü bulunmamaktadır (Aarseth, 2014, s. 188). Dolayısıyla oynama etkinliği oyun ve oyuncu(lar) arasındaki etkileşimin ve bütünleşmenin sonucu olarak ortaya çıkmaktadır. Etkinliğin anlamı ise yine bu tarafların referans çerçevelerinin, ön-anlayışlarının ve tarihselliklerinin kısacası bağlamlarının anlaşılması ile ortaya çıkarılabilecektir. Diğer bir anlatımla, oyunun anlamı konusunda oyuncu, en az (yapılandırılmış olan) oyunun kendisi kadar etkin ve güçlüdür. Gadamer'in oyun kavrayışının video oyunlara uyarlanmasıyla, yani hermeneutik ve anlatıbilimsel bir yaklaşımla çözümlendiğinde, video oyun bir metin olarak yalnızca statik ve verili bir anlamın doğrudan aktarıcısı gibi görülmesi olanaksızlaşmakta ve savunulamaz bir pozisyona dönüşmektedir. Böylesi bir kavrayış gerçekten de ludo-hermeneutik gibi melez bir yaklaşımı zorunlu kılmaktadır. Video oyunlara bu çerçeveden yaklaşmak, medya çalışmalarının güncel kuramsal yönelimlerini ve araştırma gündemlerini son derece kullanışlı hale getirmektedir.

Anlamın metin ve okur ile bağlamları arasındaki etkileşim süreci sonucunda oluştuğu düşüncesi çağdaş medya kuramcılarının düşünceleriyle uyumludur. İzleyici çalışmaları, televizyon izlemenin ya da roman okumanın pasif bir edim olmadığını; izleyicilerin programları aktif bir biçimde yorumladıklarını ortaya koymuştur. Medya Çalışmaları içindeki çoğu çalışma, kitle iletişim süreçlerinin, diğer günlük "pratikler" in entegre bir yüzü olduğunu savunur. Pratikler, kısaca, anlamlı sosyal etkinlikler olarak tanımlanabilir. Bu kavram hem bireylerin müdahale alanını, hem de sosyal eylemin yönlendirilmesinde anlamın rolünü tanıyarak, sosyal hayata bütünselci bir bakış açısı getirir. Bu yaklaşımda, kitle iletişim araştırmalarının merkezi, medyanın dışındadır; medya ve izleyiciler, geniş bir sosyal ve kültürel pratikler alanı içinde yer almaktadırlar (Jensen ve Rosengren, 2005, s.61).

Bütün metinlerin okuyucuların özne konumlarına ve bakış açılarına bağlı olarak çoklu okunabileceği vurgusu, medya çalışmaların çok önemli katkılarından birini oluşturur. Birbirlerinden uzak gruplara ait kişiler, metinleri de farklı biçimde okuyacaklardır; bu noktada medya çalışmaları, çeşitli izleyicilerin medya kültürünü neden ve nasıl farklı biçimlerde tüketip, farklı metin okumaları üretebildiklerini anlatabilir (Kellner, 2008, s.162). Bu düşünceye göre, anlatıların sayfa ya da ekranın ötesinde olduğunu ve sayfa ya da ekranın ötesinde bir metin anlamını ve hayatını veren okuyucudur. Dolayısıyla, metin ve anlatı kesinlikle durağan yapıları işaret etmemektedir (Crawford ve Gosling, 2009, s.62-3). Bu, medya izleyicilerinin mutlaka pasif tüketiciler olmadıklarını, ancak kitle iletişim araçlarını aktif olarak kullanabileceklerini ve (yeniden) yorumlayabileceklerini kabul ettikleri için önemlidir. Bu kavrayış, video oyunlar ve saldırgan davranışlar arasında bağlantı kurmaya çalışan basit medya etkileri tartışmalarından uzaklaşılmasına yardımcı olmaktadır (Crawford ve Rutter, 2006, s.153-4). İzleyici ve alımlama üzerine yapılan vurgu, yalnızca metne bağlı kalınarak yapılan çözümlemelerin tek boyutluluğunu ortadan kaldıran mükemmel bir iyileştirme (Kellner, 2008, s.167).

Medya izleyicisinin tanımlanışındaki bu iyileştirme, metnin kendi başına verili bir anlama sahip olmadığını ima etmektedir. Buna göre, anlam ancak iletişimsel süreç içerisinde var olabilir (Longhurst vd., 2008, s.25). Metin ile toplumun buluşması, okuma sürecinde ya da eyleminde gerçekleşmektedir. Etnografik çalışmalar bu süreci araştırmak ve metinlerin göstergebilimsel ya da yapısal okumalarını insanların gerçekte yaptıkları okumalarla karşılaştırarak, bu okumaları sınamak amacıyla geliştirilmişlerdir. Radway (1984), Morley (1986), Hodge ve Tripp (1986) çalışmaları bu dönüşümün öncü çalışmaları olarak karşımıza çıkmaktadır (Fiske, 2013, s. 276). Gerçekte anlamlar, yalnızca dolaşımları içinde ortaya çıkmaktadırlar. Öyleyse iletişim, toplumsal dolaşımları içerisinde anlamları araştırmaktır. Bu dolaşımın ise üç momentten oluştuğu belirtilebilir. Bunlar, makro toplumsal yapılar, metin ve mikro düzeylerdir. Metin bir bakıma makro yapılar ile mikro düzeyi birleştiren bir merkez konumundadır. Makro toplumsal yapılar, toplumsal sistemdeki iktidarın ve kaynakların dağılımını işaret ederken mikro düzey, içinde yaşanan ve deneyimlenen gündelik yaşama göndermede bulunmaktadır (Fiske, 2013, s. 284).

Anlamlar, metin ve izleyici arasındaki etkileşimler içinde üretilmektedirler. Anlam üretimi, her iki ögenin de eşit biçimde katkıda bulunduğu dinamik bir edimdir. Metin ve

izleyici kaynaşmış bir kültürün ya da alt-kültürün üyeleri oldukları zaman bu etkileşim daha sorunsuz görünmektedir (Fiske, 2013, s. 288). Aynı kültüre ait olmaktan söz edildiğinde “ortak anlamlar ya da ortak kavramsal haritalar” işaret edilmektedir. Aynı kültürün üyeleri, dünyayı kabaca benzer şekillerde yorumlamakta; ortak anlamlar haritası oluşturabilmekte ve ortak bir sosyal dünya inşa edebilmektedir. Hall, bu nedenle “kültür”ün “ortak anlamlar ya da ortak kavramsal haritalar” olarak tanımlanmasının yerinde olduğunu kaydetmektedir (2017b, s. 27). Basitçe belirtmek gerekirse, kültür “paylaşılan anlamlar”la ilgilidir. Alternatif olarak kültür kelimesi bir grup ya da toplumun “paylaşılan değerleri”ni tanımlamak için de kullanılabilir (Hall, 2017a, s. 8). Bu yaklaşım, *anlamın* şeylerin doğasında ve dünyada sabit, değişmez ve verili bir biçimde yer almadığı konusunda hermeneutik yaklaşımla tamamen uyusmaktadır. Anlam, bir anlamlandırma pratiğinin (anlam üreten, şeylerin anlamlı olmasını sağlayan bir pratiğin) sonucudur (Hall, 2017b, s. 34).

Özetle, medya çalışmalarının *metin* kavrayışı, video oyunun bir *metin* olmadığı yönündeki itirazları geçersiz kılmaktadır. Çünkü, burada *metin* kavramıyla ifade edilen tıpkı Geertz’in yorumsal yaklaşımın tanımına benzer şekilde asla durağan ve cansız bir yapı değildir. Aksine, *metin* son derece dinamik, kaotik ve ancak seslendirildiğinde (ya da icra edildiğinde) anlam kazanan bir kavramı işaret etmektedir. *Metin* kavramı bir kez böyle tanımlandığında, oyunbilimsel yaklaşımların *metin* analojisine yönelik eleştirileri ortadan kaldırılmış olmaktadır. Aarseth’in (2014) *ludo-hermeneutik* çağrısı tam da böylesi bir çözümlemeye davet niteliği taşımaktadır.

Video oyunların medya metni, oyuncuların da bir bakıma izleyiciler olarak düşünülebileceği fikri Victoria Gosling ve Garry Crawford’un (2011) çalışmalarında önemli bir yer tutmaktadır. Video oyunlarının medya metni, oyuncuların ise izleyiciler olarak düşünülmesi gerektiğini savunan yazarlar, önceki çalışmalarda (Crawford, 2006; Crawford ve Gosling, 2005, 2009; Crawford ve Rutter, 2007) savunulan bu pozisyonu sürdürmektedir (Gosling ve Crawford, 2011, s. 136).

Televizyon ya da sinema izleyicileri ile gazete ya da roman okuyucularını “izleyici” olarak düşünmek son derece olağan kabul edilmektedir. Ne var ki, oyun izleyicisi fikri son derece tartışmalıdır. Bu düşüncenin reddi, oyun çalışmalarına edebi/anlatı temelli yaklaşımın reddine ve aynı zamanda video oyunların temelde farklı olduğu fikrine bağlıdır. Bu temel farklılığın ise, video oyunların geleneksel medyaya göre etkileşimli bir doğaya sahip oldukları düşüncesidir. Ancak bu etkileşimin hem teknoloji tarafından hem

de tasarımcıların ve üreticilerin amaçları doğrultusunda sınırlandırılabilceğini hatırlamak önemlidir. Bu durumun hatırlanması, yeni medya araçlarının da etkileşimin “sınırsız” ve “açık” bir dünya yaratmadığının kavranmasına yardımcı olmaktadır (Crawford, 2009, s. 59-60). Öte yandan Lev Manovich (2001) ve Espen Aarseth (2003) farklı bağlamlarda sürdürdükleri tartışmalarda, halihazırda çevremizin büyük bölümünü oluşturan medya metinleriyle büyük ölçüde interaktif bir ilişkimizin olduğunu ileri sürmüşlerdir. Bu düşünce, medya tüketiminin aktif bir süreç olduğunu ifade eden (Hall, 1980; Fiske, 1987; Jenkins, 1992; Hills, 2002) görüşlerle benzerlik ve uyum içindedir.

İnteraktif olma durumu, bireyin karşısında gördüğü imaj ve metinlere doğrudan müdahalede bulunabilmesini ve değiştirebilmesini ifade etmektedir. Bu bakımdan yeni medya kullanıcılarının, görsel kültür, film ya da TV izleyicilerine ve edebiyat okuyucularına göre daha interaktif bir konumda bulundukları açıktır. Bu kullanımda interaktivite, iki ya da daha fazla katılımcının birbirleri üzerinde karşılıklı etkiye sahip olan bilgileri değiştirmesi şeklinde gerçekleşen eylem olarak tanımlanmaktadır. İnsan deneyimi olarak etkileşim, tüm bedeni, duyu ve duyguları kapsayabilir.

İnteraktivitenin video oyunlar ya da diğer yeni medya biçimlerine özgü daha teknik tanımı ise, çoğunlukla bir insan ve bir bilgisayar arasındaki iletişimi ifade etmektedir. Kişi, bir bilgisayar sistemini, onlar için anlamlı olan bir şeyi yapmak üzere kontrol eder; Sistem, kullanıcının girdisinden dolayı etkileşimini değiştirir ve bunlara yanıt verir ve bilgi değişiminin bir döngüsü vardır (Landay, 2014, s. 173). Etkileşimin ilk tanımı üzerinden düşünüldüğünde geleneksel medyanın da belirli ölçülerde etkileşimsel olacağını kabul eden Dowey ve Kennedy, etkileşimin ikinci (daha teknik) olan tanımı üzerinden düşünüldüğünde ise geleneksel ve yeni medya arasında önemli bir ayrımın oluştuğunu kaydetmektedirler. Dowey ve Kennedy’ye (2006) göre, ilki “aktif yorumlama” ikincisi ise “interaktivite” olarak kavramsallaştırılmalıdır. İnteraktivite, aktif yorumlamayı içeren ve aşan bir kavramdır. Aktif izleyici ve aktif yorumlama geleneksel medya için geçerliken interaktivite yeni medya için geçerlidir. Dolayısıyla yazarlara göre, Manovich ve Aarseth’in yaptıkları gibi “interaktivite” ve “aktif yorumlama” kavramlarını harmanlamamız metinler arasında ayrım yapmak konusunda bize yardımcı olmayacaktır. Eğer halihazırda bütün medya metinleriyle tamamen interaktif olarak etkileşime geçtiğimizi kabul edersek bunun ardından filmler, TV programları ile bilgisayar oyunları ve web sitelerini birbirlerinden ayırmak olanaksızlaşacaktır. Buna göre, geleneksel medyadaki yorumlayıcı aktivite, yeni medyadaki materyal olarak

müdahalede bulunma, onun görünüşünü ve sesini değiştirme işinden ayrıdır ki interaktivitenin bu kavranışı insan makine arayüz tasarımı tarihinden alınmıştır. İnteraktivite kavramı burada devam ettikleri esnada bilgi/veri işleme (computing) sürecini kontrol etme ona müdahalede bulunma ve işlem yönünü değiştirebilme kapasitesine atıfta bulunmaktadır. Bu müdahale ve bilgisayarı kontrol etme yeteneğinin giderek gelişen görsel arayüzler sayesinde geliştiği açıktır. Dolayısıyla geleneksel medya ve yeni medya arasında istikrarlı bir ilerlemeden çok diyalektik bir gerilim vardır (Dowey ve Kennedy, 2006, s. 6-49). Gosling ve Crawford (2011), video oyunların belirli açılardan farklılığını kabul etmekle beraber, oyuncuların etkileşimsellik bakımından diğer medyaların izleyicisi ile kıyaslanamayacak ölçüde farklı olduğu düşüncesini abartılı bulmaktadır. Günümüzde ortaya çıkan etkileşimli dizi ve filmler göz önüne alındığında bu ayrımın giderek silikleştiği ortadadır. Yazarlar, oyunların da diğer tüm medya formları gibi, okuyucularına belirli fırsatlar ve sınırlamalar getirdiğini belirtmektedirler.

Öte yandan, video oyunlar “medya metinleri” olarak görülecekse; kültürün ve anlamın yaratımında önemli olanın, metin-oyun ve oyuncu arasındaki kompleks etkileşimi işaret ettiği gözden kaçırılmamalıdır. Diğer bir ifadeyle anlam ancak ve ancak bu etkileşim sonucu oluşmaktadır. Video oyunda *metin*, *gameplay* kavramı ile de tanımlanabilecek etkileşim anında ortaya çıkmaktadır. Eylem anına ve burada ortaya çıkan ilişkiselliğe özel önem atfedilmesi, video oyunlarını bir medya metni olarak incelemenin önemli koşullarından biridir. Böylesi bir kavrayış içinde video oyunların “daha interaktif” medya metinlerine, oyuncuların da “daha interaktif” izleyicilere dönüşmesinde herhangi bir sakınca bulunmamaktadır.

Oyuncuların bir izleyici kitlesi olduğu fikri de Eskelinen ve Tronstad (2003) tarafından şiddetle eleştirilmiştir. Bu argüman, özellikle video oyunlar ve sporlar arasında paralellikler çizerek desteklenmiştir. Video oyunların bir televizyon programı ya da tiyatro oyunu gibi bir seyirciye ihtiyaç duymadıklarını öne sürülmektedir. Crawford ve Gosling (2009) ise bu düşüncenin eksik yönünün, oyun performansları sayesinde oyuncuların aynı zamanda izleyici oldukları gerçeğinin unutulması olduğunu kaydetmektedirler. Yazarlara göre, oyuncular bazı durumlarda geleneksel anlamda izleyici olarak bile anlaşılabilirler. Video oyun deneyimleri sıklıkla bir televizyon ortamı etrafında kalabalık bir grubun eşliğinde, gruplar tarafından paylaşılmaktadır. Avrupa İnteraktif Yazılım Federasyonu için gerçekleştirilen çalışmalar, oyuncuların yüzde 60’ının diğerleriyle birlikte oynadığını göstermektedir (aktaran Gosling ve Crawford,

2011, s. 141-3).

Özetle, video oyun çalışmaları ve medya çalışmalarının belirli gelenekleri arasında bir devamlılık değilse bile belirli iş birliği olanaklarının bulunduğu görülmektedir. Bu olanakların başında, medya metinlerinin alımlanması konusunda gerçekleştirilen araştırmaların oyuncuların oyuna attıkları anlamlar ve deneyimlerinin çözümlemesine sağlayacağı katkı gelmektedir. Diğer bir ifadeyle, medya çalışmalarının izleyici konusunda söylediklerinin dikkate alınmasının video oyun oyuncularının anlaşılmasına son derece önemli katkılar sağlayacağı açıktır. Burada, Geertz'in metinsel ve edimsel yaklaşımların birlikte kullanılmasına yönelik vurgusunu hatırlamak önemlidir. Geertz'in (2010) örnek çözümlemesini, video oyunlar bağlamında bir model olarak uygulamanın yolu ancak bu birliğin sağlanması yoluyla geçmektedir. Yine bu birlikteliğin Aarseth (2014) tarafından dile getirilen *ludo-hermeneutik* çağrısında vurgulanmış olması ayrıca önemlidir. Buna göre, video oyun çalışmalarında oyuncunun deneyimleri, performansları, anlam dünyası ve oyunun etrafında oluşan kültür iç içe geçmiş durumdadır. Bir bakıma metinsel ve edimsel olan arasında herhangi bir çizgi bulunmamaktadır. Anlamlar, ancak metinlerin seslendirilmesiyle oluşmaktadır.

Video oyuna böyle bakmak, sunduğu sosyal, kültürel ve iletişimsel zenginliğin ayırdına varılmasını beraberinde getirmektedir. Video oyunların geniş sosyal etkileşim olanakları sundukları açıktır. Video oyunlarda sosyal etkileşim birçok oyuncu için çok önemlidir (De Vocht, Van Looy, Courtois ve De Marez, 2011) ve sosyal temas, oyun oynamak için en önemli motivasyonlardan biri olarak görülmektedir (De Pauw ve ark., 2008; Kolo ve Baur, 2004). Video oyunları çevreleyen bu sosyal deneyim, sosyal etkileşim için çeşitli olanaklar içeren çok katmanlı bir kavramdır. İlk olarak, çevrimiçi oyun ortamlarında başkalarıyla iletişim kurma olasılığı vardır. Bu çevrimiçi iletişimin en temel anlayışı, gündelik olabilen “sohbet” anlamındadır, ancak aynı zamanda karakterler arasındaki (rol-içi veya olmayanlar) evlilikler, ya da düzenli arkadaşlık ve topluluk oluşumu gibi uzun süreli anlamlı ilişkilere de yol açabilir (Taylor, 2003). Bu kişilerarası bağlantılar, oyuncuları bir grup canavara saldırmak için klanlar ya da loncalar ile başka gruplar oluşturmaya da teşvik edebilir (Ducheneaut, Yee, Nickell ve Moore, 2007). Sosyal oyunda ikinci bir tür etkileşim, çevrim dışı sosyalleşme olasılığıyla ilgilidir. Bu, oyuna dahil olan çevrimdışı ilişkilerle belirli bir şekilde iletişim kurmayı ve zaman geçirmeyi ifade eder (Taylor, 2003). Aynı fiziki yerdeki insanlarla aynı oyunu birlikte oynama ya da izleme olanağı vardır. Dahası, insanlar aile üyeleri, arkadaşlar veya ortaklar

gibi iyi tanıdıkları kişilerle ve yabancılarla da oynayabilirler. Oyun oynamada üçüncü ve son etkileşim türü çevrimiçi, oyun dışı sosyalleşmeyi içerir. Oyuncular oynamadıkları zaman bile, genellikle tartışma forumlarında ve web sitelerinde oyun hakkında yorumlar yazarak ya da okuyarak, kısacası tartışarak oyunla ilgilerini sürdürebilirler (Vermeulen ve Van Looy 2014, s. 59). Sosyal oyunun dikkate alınması gereken bir başka yönü de diğer oyunculara karşı rekabet etme olasılığıdır. Sweetser ve Wyeth'in (2005) belirttiği gibi, diğer insanlara karşı rekabet etmekten duyulan memnuniyeti ifade eden bir motivasyon olarak sosyal rekabet de oyunun önemli bir yönüdür (Vermeulen ve Van Looy, 2014, s. 61).

Video oyunlar, sundukları geniş sosyalleşme olanakları sayesinde zengin iletişimsel eylemlerini ve yeni anlam haritalarını (dolayısıyla kültürü) oluşturma becerisine sahiptir. Video oyunlar hem mevcut sosyo-kültürel çerçevelere bağlılıkları nedeniyle “kültürel eserler” olarak hem de topluluk ve kimliğin oluşturulmasında yeni eklemlenme olanaklarının ortaya çıkmasını sağladıkları için “kültür” biçimleri olarak görülebilir. Dolayısıyla “kültürde oyun” ve “oyun kültürü” soruşturmaları oyun-toplum (ya da topluluk) ve kültür ilişkisinin açıklanmasına katkı sağlamaktadır (Hand ve Karenza, 2006, s. 179-180). Bunun anlamı video oyunun, hem oyun çevresinde bir kültür oluşturma becerisine sahip olduğunu hem de verili bir kültürün, dünya görüşünün ya da değerlerin sahnelenmesine de aracılık edebileceğidir.

Bu tür bir yaratıcılığın ve ifade/sahnelemenin en iyi örnekleri spor video oyunlarında bulunabilir. Crawford, spor video oyunlarının sosyal etkileşime güçlü bir biçimde aracılık ettiğini kaydetmektedir. Oyun oynamak arkadaşlar ve aile ya da diğer oyuncularla ortak buluşmalara, sohbetlere, rekabetlere aracılık edebilir. Dolayısıyla oynamak, bireylerin sosyal ağlarını, performanslarını ve diyaloglarını üzerine kurabilecekleri ek bir kaynak olabilmektedir (Crawford, 2004, s. 153). Ayrıca spor video oyunlarına sıklıkla gerçek spor olayları gibi bir seyirci grubu eşlik etmektedir. Bir televizyon setinin etrafında toplanan oyuncu ve izleyici grubu oyunun derinliğine ve yoğunluğuna katkıda bulunmaktadır. Oyuncular arasında oluşan bu yoğun sosyal çekim, spor video oyununu sosyal olarak etkili kılmakta ve oyunu tüm hayatı kapsayan bir etkinliğe dönüştürebilmektedir (Crawford ve Gosling, 2009).

2.4. Spor Video Oyunları

Spor video oyunları türü, video oyun tarihinde önemli bir rol oynamıştır. Video oyun tarihinin en önemli oyunları spor türü üzerine kurulmuştur. Örneğin ilk ev video oyun sistemi olarak kabul edilen Ralph Baer'in *Magnavox Odyssey*'in pek çok oyunu ve ilk başarılı ticari video oyunu olarak görülen Nolan Bushnell'in *Pong*'u spor üzerine kuruludur. Video oyun sistemlerinin yaygınlaşmasında ve bir endüstriye dönüşmesinde önemli rol oynayan spor video oyunları, video oyunun doğuşundan bu yana en kârlı oyun türlerinin başında gelmektedir. Bu bakımdan spor video oyunları, video oyun pazarının tarihinde önemli bir yer tutmaktadır (Baerg, 2014; Oates ve Brookey, 2015, s. 1-2). Tür, endüstrinin ve video oyun ortamının gelişiminde yaşamsal bir konum işgal etmeyi sürdürmektedir. Video oyun endüstrisi yıllar içinde yalnızca çok sayıda spor video oyunu geliştirmekle kalmamış; aynı zamanda spor endüstrisinin markaları ve işletmeleri ile güçlü ilişkiler kurmuştur.

Öte yandan spor video oyunları, giderek artan önemine rağmen akademik açıdan yeterince soruşturulmamıştır (Oates ve Brookey, 2015; Baerg, 2014). Medya ve Kültürel Çalışmalar kuramcısı David Leonard, spor oyunu türüne akademik ilginin “bilginin çorak alanını” temsil ettiğini iddia etmektedir (aktaran Baerg, 2014, s. 267-268). Bununla birlikte son yıllarda bu durumun değişmekte olduğu söylenebilir. Spor video oyunları, spor endüstrileriyle kurdukları ilişkilerden, tüketim pratiklerine dek geniş bir yelpazede soruşturulmaya başlanmıştır.

Steven Conway (2007) spor oyunlarını üç alt türe ayırmaktadır: (1) Yönetim simülasyonları (2) Ekstrem simülasyonlar ve (3) Aksiyon simülasyonları. Bunlardan *ilki* olan *yönetim simülasyonları*, ağırlıklı olarak gerçekçi istatistiksel sonuçlara odaklanarak spor olayını simüle eder. Birçok yönetim simülasyonu, nispeten ilkel grafiklere sahiptir. Bu alt-türün kökleri yirminci yüzyılın ortalarına kadar olan kart-ve-zar tabanlı spor tahta oyunlarına uzanmaktadır (Baerg, 2014). Bazı istisnalar olsa da çoğu yönetim simülasyonu kullanıcıların genel müdür ya da teknik direktör olarak oynanmasını sağlar. Kullanıcılar nadiren, bireysel sanal sporcuların doğrudan kontrolünü ele alırlar. Bu şekilde, oyunun bu alt türdeki odağı taktiksel zekâ ve karar verme üzerinedir. Bu alt türdeki örnekler *Football Manager*'in (Sports Interactive, 1992 – günümüz) ve *Out of the Park Baseball*'in (Out of the Park Developments, 1998 – günümüz) serilerinin yıllık versiyonlarını içermektedir.

Bu türlerden *ikincisi*, *ekstrem simülasyonlardır*. Bu ikinci alt tür, yönetim simülasyonlarından farklı olarak istatistiksel sonuçlarla ilgilenmeyi neredeyse tamamen reddeder. Bu tür oyunlar, hızlı tepki verme gibi yeteneklere dayalıdır. Oyunların içeriği genel olarak ekstrem sporlardan oluşmaktadır. Bu oyunlarda, sporların aşırı simüle edilmesi ve fizik yasalarını genişletme eğilimiyle karakterize edilmektedir. Bu türün içindeki sporcular, gerçek dünyadakinden çok daha hızlı koşabilir ve çok daha yükseğe atlayabilir. Ekstrem simülasyonların en eski versiyonları Epyx'in *World Games* (1986) ve *California Games* (1987), 720 (Atari, 1986) ve *Skate or Die!* (Electronic Arts, 1987) gibi oyunlardır. Aşırı simülasyonun popüler örnekleri arasında *NBA Jam* (Midway, 1993) ve *SSX* (Elektronik Sanatlar Kanada, 2000, 2002, 2003, 2005, 2012; Electronic Arts Montreal, 2007, 2012) snowboard serileri yer almaktadır (Baerg, 2014, s. 267).

Spor oyunlarının *üçüncü* ve en popüler alt türü *aksiyon simülasyonlarıdır*. Aksiyon simülasyonları, yönetim simülasyonları tarafından sunulan niceliksel realizmi, ekstrem simülasyonların sunduğu doğrudan kontrol ile birleştirmeye yönelik bir girişimi temsil etmektedir. Kullanıcılar, hem doğrudan takımları ya da sporcuları kontrol ederler hem de karşılaşma zamanı dışında (örneğin bir futbol maçı öncesi) bir takım karar verme süreçlerine dahil olurlar. Girdikleri mücadeleler sonucunda ise anlamlı ve gerçekçi niceliksel veriler elde ederler. Aksiyon simülasyonları, gerçek dünya ile yakın ilişkiler kurmak konusunda son derece başarılıdır. Sporcular, formaları, ekipmanları ve stadyumları gibi gerçek dünyanın yansımalarıyla donatılmakta; ayrıca televizyonun temsil tarzı büyük ölçüde taklit edilmektedir. Aksiyon simülasyonları, kullanıcıların oyun deneyimini yaşayabilecekleri çeşitli kamera açılarına sahiptir. Aksiyon simülasyon kategorisindeki spor oyunları, FIFA Futbolu (Electronic Arts, 1993 – günümüz), Madden Futbolu (Electronic Arts, 1993 – günümüz), NHL (Electronic Arts, 1991 – günümüz) ve NBA 2K (1999 – günümüz) gibi oyunlardan oluşmaktadır (Baerg 2014, s. 267-268).

Garry Crawford ve Victoria Gosling (2009) çalışmalarında, spor ve video oyunların kamuoyunda birlikte kullanıldığı beş temel duruma işaret etmektedir. Buna göre, bu ilişki beş başlık altında değerlendirilebilmektedir. *Birincisi*, oyunların sağlık açısından zararlı etkilere sahip oldukları düşüncesi üzerine kuruludur. *İkincisi*, elektronik spor organizasyonları gibi oyunun kurumsallaşmış rekabet biçimleri hakkındadır. *Üçüncüsü*, video oyun türünün en çok satan türlerinden biri olması nedeniyle endüstriyel boyutuna ilişkindir. *Dördüncüsü* lisanslar ve sponsorluklar gibi kavramların etrafında spor video oyunları ile sporcular ve spor organizasyonları arasındaki yakınsama ilişkisini

soruşturmaktadır. *Beşincisi*, video oyunları teknolojilerinin spor katılımı ve spor-yorumculuğu olanaklarını ve alanlarını genişletmiş olmasıdır (Crawford ve Gosling 2009, s. 53).

Andrew Baerg (2014), spor video oyunları türünün üçe ayrılması gibi, spor video oyunu üzerine gerçekleştirilen çalışmaların da üç başlıkta sınıflandırılabilirliğini kaydetmektedir. Bunlar *endüstri*, *metin* ve *oyuncular* olarak sıralanabilir. Bu sınıflandırmanın spor video oyunlarına özgü olmadığı açıktır. Bu üç alan medya çalışmalarında sıklıkla kullanılan ve dolaşımın üç momentini temsil eden *üretim*, *metin* ve *tüketim* başlıklarını imlemektedir. Buradaki *metin* kavramının önceki bölümlerde aktarılan *metin* kavramıyla karıştırılmaması gerekmektedir. *Metin* burada üretim ve tüketim arasında yer alan medya ürününün yalın halini işaret etmekteyken önceki bölümlerde aktarılan *metin* kavramı esasen tüketim anına göndermede bulunmaktadır.³⁶ Spor video oyunlarının, metinlerine odaklanan çalışmalar, oyun metninde yer alan ideolojik kodları irdelemektedir. Bu çalışmalarda, ideoloji, hegemonya, temsil, ırk, cinsiyet, sınıf gibi eleştirel kuramın önemli kavramları merkezi yer tutmaktadır. Baerg (2007) tarafından gerçekleştirilen bir çalışmada *Fight Night Round 2* (Electronic Arts, 2005) başlıklı boks oyununun metinsel analizi gerçekleştirilmiştir. Baerg, oyunda bedenlerin temsilini cinsiyet ve hegemonya kavramları ışığında irdelemiştir.

Spor video oyunlarına yönelik araştırmaların diğer boyutu *endüstridir*. Endüstri çalışmaları, spor video oyun araştırmalarının en az gelişen yönünü temsil etmektedir. Alana yönelik kapsamlı bir bakış açısı sağlayan tek çalışma Christopher A. Paul'un (2012) *Wordplay and the Discourse of Video Games: Analyzing Words, Design, and Play* başlıklı çalışmasıdır. Paul (2012) çalışmasında spor video oyunlarının *planlı eskitme* ekonomik modeli üzerinden hareket ettiğini belirtmektedir. *Planlı eskitme* modelinin spor video oyunu geliştirme ve pazarlama sürecinin en önemli unsuru olduğu ileri süren Paul'a göre, oyun her yıl yeni sürümüyle daha "mükemmel" olacağı vaadiyle pazarlanmakta ve satın alınmaktadır. Bu durum, sadece spor video oyunlarının gelişimini şekillendirmekle

³⁶ Burada ifade edilen *metin* kavramının önceki bölümlerde aktarılan kullanımdan farklı olduğu unutulmamalıdır. Bu başlıkta *metin*, üretim ve tüketim momentleri arasında ortaya çıkan medya ürününün kendisini işaret etmekte, okuyucu/izleyici tarafından nasıl yorumlandığına bakılmamaktadır. Metni bu kavrayışla ele alan yaklaşımlar, medya ürününe ideolojik üretimleri bağlamında yönelmekte ve bu okuma genellikle araştırmacıların kendisi tarafından gerçekleştirilmektedir. Önceki bölümlerde aktarılan *metin* kavramı ile ise okuyucunun/izleyici medya ürünüyle buluşma anına göndermede bulunmaktadır. İlkinde *metin* kavramı ayrı bir moment olarak ele alınırken ikincisinde esasen tüketim pratikleri içerisinde değerlendirilmektedir.

kalmamakta, pazarlamanın doğasını da belirlemektedir. Kullanıcıların eski ve yeni oyun arasındaki farkları fark etmelerini ve bu farkları yeni bir satın almayı teşvik edecek kadar önemli görmelerini sağlamak için her yıl büyük bir pazarlama çalışması yapılmaktadır. Spor video oyunlarının endüstriyel boyutu açısından öne çıkan bir diğer kavram da *lisanslamadır*. Lisanslama kavramı ile spor oyunlarının, profesyonel spor organizasyonlarından isim, marka, amblem gibi kullanımı lisansa dayalı hakları satın alması ve oyunda bunlara yer vermesi ifade edilmektedir. FIFA serisinin yapımcısı Electronic Arts, 1983'te sporcularla, 1990'da ise organizasyonlarla lisans anlaşmaları gerçekleştirmeye başlamıştır (Baerg, 2014, s. 270-271).

Spor video oyunlarına yönelik araştırmaların son ve en güncel boyutu *oyuncu çalışmaları* başlığı altında sınıflandırılmaktadır. Bu başlığın en dikkat çekici araştırmaları, Garry Crawford'un çalışmalarıdır. Spor video oyun türü üzerine pek çok çalışma gerçekleştiren Crawford'un odak noktası oyuncu deneyimleri olmuştur. Crawford (2005a) konuyla ilgili ilk denemelerinden birinde, video oyunlar, spor ve cinsiyet arasındaki ilişkiyi ele almıştır. Crawford bu projesinde, spor video oyunlarının gerçek spor faaliyetlerini olumsuz etkilemediğini ortaya koymuştur. Veriler, spor video oyunlarını oynamanın sporun etrafında sosyal etkileşimi beslediğini ortaya çıkarmıştır. Spor video oyunu, gerçek dünya spor katılımı olasılığını arttırmaktadır. Bu bulgu, Crawford'un (2005b) oyuncuların oyunlarını çevrelerinde kimlikler ve bilgi toplulukları oluşturmak için spor oyunlarını nasıl kullandıkları üzerine yoğunlaştırdığı ek bir çalışma ile teyit edilmiştir.

Crawford, spor oyunu oyuncularını hakkındaki diğer makalesinde (2008), spor filmleri ve spor video oyunlarının alımı arasındaki farklılıkları detaylandırmaktadır. Çalışmasında Ricoeur'un "*anlatısal kimlik*" kavramını kullanan Crawford, iki medya türünü *anlatısal kimlik* bakımından sundukları olanakları açısından değerlendirmektedir. Crawford, spor video oyunlarının, filmlerin yapamadığı ölçüde anlatısal kimliklerin oluşumuna katkı sağladığını öne sürmektedir. *Anlatısal kimlik*, bireyin içsel diyalogu, başkaları tarafından anlatılan anlatılar ve daha geniş sosyal ve kültürel anlatılardan oluşturulan ve bir kişinin "kendini anlatan benliğidir". Kitaplar, televizyon şovları, video oyunları ve diğer medya türleri, anlatısal kimliği etkileyebilmektedir. Bununla birlikte, spor video oyunlarından benzersiz olan, bu oyunların sosyal anlatılar olarak nasıl kullanıldıkları ve oyun-dışı zamanı nasıl etkiledikleridir. Bu benzersizliğin temel nedeni, neredeyse mükemmel düzeyde yaşam benzeri gerçekçilik seviyesidir. Oyuncuların, kendi

seçtikleri sporlar, takımlar ya da sporcular hakkında daha fazla veriyle etkileşime girmeleri sonucu oyunda kurulan ilişkiler kolaylıkla oyun-dışı zamana (gerçek yaşama) aktarılabilir. Aynı şekilde gerçek yaşamda edinilen bilgiler de oyuna yönelik ilgiyi artırabilir (Crawford ve Gosling, 2009; Gosling ve Crawford, 2011; Conway, 2010'dan aktaran Markovits ve Green, 2017, s. 719).

Spor oyunlarından çıkan anlatıların oyuncu kimliğini ve sosyal performansları oluşturmak için etkin bir biçimde kullanıldığını saptayan Crawford ve Gosling (2009), spor video oyunların, günlük yaşamın, anlatısal kimliklerin ve sosyal etkileşimlerin önemli bir bileşeni olduğu sonucuna varmaktadırlar: “Spor video oyunları, ilişkili anlatılar için önemli bir kaynak ve çaprazlama alanı sağlamaktadır” (Crawford ve Gosling, 2009, s. 63). Spor video oyunun, gerçek yaşama etkisini artıran bir diğer unsur da bu oyunlarının yoğun bir sosyalleşme olanağı sunmasıdır. Video oyunlar sıklıkla asosyalliğe yol açmaları gibi olumsuzluklar öne sürülerek eleştirilse de Crawford, video oyunların sosyal etkileşime aracılık edebileceğinden söz etmektedir. Oyun oynamak arkadaşlar ve aile ya da diğer oyuncularla ortak buluşmalara, sohbetlere, rekabetlere aracılık edebilir. Dolayısıyla oynamak, bireylerin sosyal ağlarını, performanslarını ve diyaloglarını üzerine kurabilecekleri ek bir kaynak olabilmektedir (Crawford, 2004, s. 153). Ayrıca spor video oyunlarına sıklıkla gerçek spor olayları gibi bir seyirci grubu eşlik etmektedir. Bir televizyon setinin etrafında toplanan oyuncu ve izleyici grubu oyunun derinliğine ve yoğunluğuna katkıda bulunmaktadır (Witkowski, 2014, s.158). Oyuncular arasında oluşan bu yoğun sosyal çekim, spor video oyununu sosyal olarak etkili kılmakta ve oyunu tüm hayatı kapsayan bir etkinliğe dönüştürebilmektedir (Crawford ve Gosling, 2009). Basitçe ifade edilirse, FIFA 2018 oynayan bir kişinin yaşamının diğer kısımlarında futbola ilgi duyması son derece olağandır. Oyuncunun daha önce pek çok kez oynadığı bir karşılaşmanın gerçeğini izlemek istemesi şaşırtıcı olmayacaktır (Markovits ve Green, 2017, s. 723). ABD’de FIFA video oyun serisinin yükselişi ile futbolun popülerleşmesi arasında anlamlı bir ilişkinin varlığından söz edilmektedir.³⁷

Spor video oyunlarının bu niteliği, oyunların bir alt-kültür yaratma anlamında ne kadar becerikli olduğunun kanıtı olarak yorumlanabilir. Steven Conway (2010), spor video oyunu *Pro Evolution Soccer 2008* (Konami, 2008) üzerine gerçekleştirdiği

³⁷ <https://www.forbes.com/sites/kurtbadenhausen/2014/07/13/ea-sports-fifa-video-game-helps-fuel-interest-in-the-world-cup/#517667ca724d> [Erişim Tarihi: 31.12.2018].

araştırmada, oyun deneyiminin bu yönünü ve oyuncular tarafından yaratılan alt-kültürü irdelemiştir. Katılımlı gözlem yöntemini kullanan Conway (2010), oyunda ve oyunun çevresinde oluşan kültürü, kıyafetler, beden dili, argo (gruba özgü dil), kişilerin sosyal çevrelerinde kendilerini nasıl konumlandıklarını başlıkları üzerinden soruşturmuştur. Bu kategorilerin birleşerek “sosyal oyun”u ortaya çıkardığını kaydeden Conway (2010), oyun oynama deneyiminin yalnızca oyun ekranında gerçekleşmediğini aynı zamanda ortam, sosyal senaryo, kontrol arayüzü ve grup dinamiği ile yakından ilişki olduğunu ortaya koymuştur. Oyun konsolunun her şeyden önce bir sosyalleşme aracı olarak hareket ettiğini ileri süren yazar, oyuncuların sosyal statülerini oyun üzerinden kurduklarını belirtmektedir. Buna göre, spor video oyunu çeşitli kültürel, sosyal ve psikolojik çıkarların ve keyiflerin birleştirilmesi ve giderilmesinde bir bağ olarak hareket etmektedir (Conway, 2010, s. 351-3). Öte yandan Emma Witkowski (2014) spor video oyunlarının sunduğu rekabet ve iş birliği olanakları dolayısıyla da son derece ilgi çekici olduklarını belirtmektedir. Witkowski’ye (2014) göre, yoğun bir sosyal etkileşim yaratma kapasitesine sahip olan spor video oyunları, eş-konumlu³⁸ olarak oynanabilen az sayıda konsol oyun türlerinden biridir. Bu nedenle, spor video oyunlarına yönelik gerçekleştirilecek niteliksel çalışmalar, oyun oynama deneyiminin ve oyunda sosyal etkileşim içerisinde anlamların nasıl yaratıldığının daha iyi anlaşılabilmesi açısından son derece elverişlidir.

2.5. FIFA 19 ve Futbol Video Oyunları

FIFA 19, Electronic Arts’ın FIFA serisinin bir parçası olarak geliştirilen futbol simülasyon video oyunudur. Dünya çapında 300 milyonu aşkın kayıtlı oyuncusu ile dijital oyun endüstrisinin en büyük aktörlerinden biri olan ve merkezi Kaliforniya’da bulunan Electronic Arts’ın (EA) Kanada ve Romanya departmanları tarafından geliştirilen ve yine aynı şirket tarafından dağıtılan FIFA serisinin 26’ncı oyunu FIFA 19 (EA Sports, 2018), 28 Eylül 2018 tarihinde piyasaya sürülmüştür.³⁹ PlayStation4, X Box One, PC (Microsoft Windows), PlayStation3, Nintendo Switch ve Xbox 360 sistemlerine uyumlu olan oyun, Türkiye’de platform ve kurlara bağlı olarak değişmekle birlikte ortalama 450-500 TL

³⁸ Oyuncuların aynı fiziksel alanı ve –genellikle- tek bir ekranı paylaştıkları oyun deneyimi.

³⁹ <https://bleacherreport.com/articles/2735656-how-fifa-crushed-pes-to-become-the-undisputed-king-of-football-video-games> [Erişim Tarihi: 19.11.2019].

olarak satışa sunulmuştur.⁴⁰ Avrupa’da 2018 ve 2019 yıllarında fiziksel kopyası en çok satan oyun haline olan FIFA 2019, yaklaşık 5 milyon ünite satışıyla PS4 platformunun 2018’de en çok satan üçüncü oyunu olmuştur. FIFA 20’nin çıktığı Eylül 2019 tarihine gelindiğinde FIFA 19, PS4 platformunda toplam 9 milyonluk bir satışa ulaşmıştır. Tüm platformlarda 12 milyonu aşkın satış rakamına ulaşan FIFA 19, 2018 yılında tüm platformlarda 180 milyon kopya oyun satın alındığı göz önüne alındığında önemli bir başarıya imza atmış görünmektedir. ⁴¹ Bu başarılı grafikte, futbol video oyunları alanındaki tek rakibi Tokyo merkezli Konami şirketini ve Pro Evolution Soccer' (PES) 19’u (Konami, 2018) toplam satış rakamlarında 20’ye katladı. PES 2019 tüm platformlarda ancak 500 binlik bir satış elde edebildi. Çeyrek asırlık FIFA-PES rekabetinde, FIFA yarışmayı satış rakamları bazında hep önde götürse de daha önce makas bu denli açılmamıştı. Diğer bir ifadeyle, 2009’dan beri yükselen rekabet daha önce bu boyutta bir farka sahne olmamıştı. Hem tüm platformlar genelinde hem de PlayStation 4 özelinde küresel satış rakamlarına bakıldığında tüm zamanların en çok satan futbol video oyunlarından biri olan FIFA serisinin 2019 versiyonu bu başarının zirve noktalarından biri olarak görülebilir. Bu bakımdan FIFA 19, 2016’dan bu yana yükselen grafiğin zirvesi olurken, PES 19, 2013 yılından bu yana düşen grafiğin en dip noktası haline geldi.⁴² Oyunun bu başarısında oyuncunun oyunu giderek daha fazla beğenmesi ve tercih etmesinin yanı sıra oyun ve spor endüstrilerinin başarılı bir yakınsamasını gerçekleştirebilmesinin etkisi son derece büyüktür. FIFA serisi başlangıcından bu yana PES’e göre, spor endüstrileriyle iş birliğini çok daha üst düzeyde tutmaktadır. Ancak 2017’den itibaren oyun motorunda yapılan değişiklikler ile birlikte, oyun hem grafik açıdan hem de oynanış açısından daha cazip hale gelmeye başlaması söz konusu iş birliğinin yansımaları çok daha görünür ve işlevsel hale getirmiştir. Oynanış ve grafik açısından tatmin edici olmayan bir oyunun sadece birtakım lisansları elinde bulundurmasının yeterli görülmesi olanaksızdır. Ne var ki FIFA’nın çeyrek asırlık ilerleyişi istikrarlı ve sürekli olarak gelişerek süren bir yolculuk olarak görmek yerinde olacaktır. 2014’den itibaren özellikle grafik ve oynanış açısından yapılan iyileştirmeler ve değişiklikler, FIFA 15 ile oyuncunun dikkatini zaten çekmeye başlamıştır. Bu durum 2017’de çok daha belirgin hale gelmiş ve oyunun 2019 sürümü ile “taçlanmış”tır. Oyun

⁴⁰ https://store.playstation.com/tr-tr/product/EP0006-CUSA11609_00-FIFAFOOTBALL2019 [Erişim Tarihi: 19.11.2019]

⁴¹ <https://twinfinite.net/2019/01/top-10-best-selling-ps4-games-2018/4/> [Erişim Tarihi: 19.11.2019]

⁴² <https://www.sports-king.com/fifa-19-vs-pes-2019-sales-2665/> [Erişim Tarihi: 19.11.2019]

2019 yılında daha önce PES serisinin elinde bulunan UEFA Şampiyonlar Ligi, UEFA Avrupa Ligi ve UEFA Süper Kupa turnuvalarının lisanslarını da satın almıştır.⁴³ Bu değişiklik ile 2019 sürümünün teması Şampiyonlar Ligi olurken sloganı “Şampiyonlar yükseliyor” şeklinde belirlenmiştir. Oyunun kapak fotoğrafı için o dönem Real Madrid’de oynayan yıldız futbolcu Cristiano Ronaldo ile anlaşılmış ve oyun tanıtımları dağıtılmaya başlanmıştır. Ne var ki, Ronaldo’nun sürpriz şekilde Juventus’a transfer olması sonucu, oyunun kapak ve tanıtım düzenlemelerinde Paris Saint German’dan Neymar, Manchester City’den Kevin de Bruyne ve Juventus’tan Dybala yer almıştır.

Dünyanın en büyük futbol federasyonu olan FIFA’nın lisanslarını uzun süredir elinde bulunduran Electronic Arts, Avrupa Futbol Federasyonları Birliği’nin (UEFA) lisanslarını da alınca, spor endüstrisi ile iş birliği açısından rakibi Konami ile arasında kolay kolay kapanmayacak bir fark oluşturmuştur. Bu lisanslar ve isim haklarının getirisi, dünyanın önde gelen ligleri ve kulüpleriyle yakın bir iş birliği oluşturabilme olanağı sunmasıdır. Dünya çapında 30 lig, 700’ün üzerinde takım ve 15 bini aşkın futbolcuyu barındıran oyun, 102 stadyumun da lisansını da elinde bulundurmaktadır.⁴⁴ Söz konusu lisansların sağladığı en önemli açılımlardan biri, EA’nın önde gelen futbol kulüpleriyle iş birliği olanaklarıdır. *FIFA World Tour* başlığıyla yıldız futbolcu, basketbolcu ya da şarkıcılara FIFA 19 karşılaşmaları düzenlemesinden tutun, futbolcuların oyundaki güçlerini ve özelliklerini gösteren FIFA kartlarının, yine aynı oyuncuların rol aldığı tanıtım materyalleriyle tanıtmasına dek pek çok pazarlama faaliyetinde lisanslar önemli bir rol oynamakta ve FIFA’yı PES’ten ayırmaktadır. Yine bu prodüksiyonların, ilgili futbol kulüpleri tarafından bizzat paylaşılması kuşkusuz etkiyi artıran bir unsur olarak karşımıza çıkmaktadır. Özetle, iş birlikleri sayesinde oyunun resmi tanıtım ve pazarlama materyallerinde dünyanın en popüler futbolcuları yer alabilmekte, bu da oyuncuların dikkatini FIFA’ya yönelten bir unsur olarak değerlendirilmektedir. Öte yandan oyunun tüm başarısını bu iş birliklerinde yattığını söylemek olanaksızdır. Oyun mekanikleri anlamında da gelişkin bir altyapıya sahip olan FIFA 19’un teknik özelliklerine ve mekaniklerine yakından bakıldığında FIFA 19’un, 1) *aktif temas sistemi*, 2) *dinamik taktikler*, 3) *zamanlamalı bitiricilik*, 4) *50/50 mücadeleler*, 5) *gerçek oyuncu hareketi teknolojisi* yeniliklerini içerdiği görülmektedir.

⁴³ <https://www.thedrum.com/news/2018/05/25/playstation-commits-the-uefa-champions-league-further-three-years> [Erişim Tarihi: 19.11.2019].

⁴⁴ <https://www.ea.com/tr-tr/games/fifa/fifa-19> [Erişim Tarihi: 19.11.2019].

Aktif temas sistemi, topu alma, tutma, sürme ve vurma davranışlarında yakın ve hassas kontrol olanağı tanımakta, bu sayede oyunun akıcılığını ve yaratıcılık olanaklarını artırmaktadır. Söz konusu sistem sayesinde futbolcular oyunda farklı kişilik yapılarına uygun hareketleri ve kendilerine has dokunuşları gerçekleştirebilmektedir. Bununla birlikte topu almanın ve dokunmanın ya da top sürmenin yolları zenginleşmekte, bu da oyun tarzlarının çeşitlenmesi ve gerçekçiliği bakımından katkı sağlamaktadır. Yakın kontrol olanağı ile topuk hareketleri, çalımlar, şaşırtma hareketleri geniş bir çeşitliliğe ulaşmakta, bu durum oyuncu becerileri ve kişiliğinin daha iyi yansıtılmasına olanak sağlamaktadır.

Dinamik taktikler ile taktik ve stratejik boyutunun yeniden tasarlanması ifade edilmektedir. Bu sistem sayesinde oyunun taktik ağırlığının daha iyi yönetilebilmesi amaçlanmıştır. Yeniden tasarlanan sistem, oyuncuların taktik yaklaşımlarını oluşturabilmelerine olanak sağlarken, maç sırasında pratik bir biçimde taktik müdahaleler yapabilmenin önünü açmaktadır.

FIFA 19'un oyun mekaniği yeniliklerinden bir diğeri de *Zamanlamalı Bitiricilik*'tir. Bu mekanik zamanlamanın ve dokunuş şiddetinin çok daha hassas bir durumda tutulmasını ifade etmektedir. Bu mekanik ile zamanlama kilit öneme sahip hale geliyor ve şut sistemini gerçekçiliğe bir adım daha yaklaştırmaktadır. Söz konusu değişiklik ile tuşa basma süresinin uzunluğu yani şiddeti kadar basma anı da yani zamanlama önemli hale gelmiştir. Bu bakımdan şut çekmeye ilişkin unsurlar çeşitlenmiş, bu sonucun da çeşitlenmesine katkıda bulunmuştur.

50/50 Mücadeleler özelliği sayesinde sahanın her noktasında top mücadelelerin önemini artıran, her alanda oyuncular arasında top mücadelesinin sürmesi sağlanmıştır. Boşta kalan top mücadelelerin sonucunu kullanıcının gösterdiği reaksiyonlar ve futbolcunun özellikleri tarafından belirlenmektedir. Buna ek olarak takım arkadaşı zekâsı ve yapay zekanın sahanın neresinde, hangi bölgesinde olduğuna ilişkin farkındalığını artıran mekânsal farkındalık özelliği ile mücadeleler daha gerçekçi, daha zorlu ve önemli hale gelmiştir. *Gerçek oyuncu hareketi teknolojisi* ile ise yeni animasyon sistemi devreye sokulmuş oyuncu kişiliği ve hareket keskinliği artırılmıştır⁴⁵.

FIFA 19'un oyun modlarına bakıldığında ise geniş bir çeşitliğe sahip olduğu görülmektedir. Oyun modlarını başlıca çevrimiçi ve çevrimdışı olarak ikiye ayırmak ve

⁴⁵ <https://www.ea.com/tr-tr/games/fifa/fifa-19/features> [Erişim Tarihi: 19.11.2019].

bu kategorilerin alt başlıklarına bakmak, karışıklığı önlemeye yardımcı olacaktır. Tüm modlar çok oyunculu olarak oynanabilmektedir. Yalnızca hikaye modu olan “Yolculuk” kısmen çok oyunculu olarak oynanabilmektedir. “Yolculuk” modu ilk kez FIFA 17’de görünmüştür, Alex Hunter karakterinin altyapıdan yıldızlığa uzanan futbolculuk serüveni hem bir futbol video oyuncusunun alışkın olduğu şekilde hem de bir hikaye gibi oynanmaktadır, kariyerindeki pek çok aşama oyuncu tarafından yönlendirilmekte, tercihler oyuncuya bırakılmaktadır. 2019’da Alex Hunter’ın hikayesinin üçüncü ve son parçası oyuncularla birlikte olmuştur. Yolculuk özellikle futbolla ilişkisi görece düşük olan ABD gibi ülkelerde çok daha fazla ilgi toplamış, futbolun popülerleşmesine katkıda bulunmuştur. Sadece “Yolculuk” modu üzerine gerçekleştirilecek çalışmalar, Hunter’ın hikayesinin Türkiye’de nasıl deneyimlendiğinin ve anlamlandırıldığının saptaması açısından ilgi çekici olabilir. Ancak çalışmanın konusu eş-konumlu sosyal oyun olduğundan yalnızca çevrimdışı ve eş konumlu karşılaşmalara olanak tanıyan modlar üzerine gerçekleştirilmiştir. Diğer modlar hakkında kısaca bilgi vermek çözümleme de yer yer karşılaşılabilecek olmalarından dolayı yerinde olacaktır.

Çevrimdışı modlar, antrenman modu, arena, santra, klasik maç, kuralsız maçlar, Şampiyonlar Ligi, Şampiyonlar Ligi finali, ikili maç, maç serileri, turnuvalar, oyuncu ve menajer kariyer modlarından oluşmaktadır. Bunların içinden de kariyer modları dışında tümü tek kişi ile oynanabildiği gibi karşılıklı eş-konumlu sosyal oyuna olanak tanıyan modlardır. Oyunun çevrimiçi olarak oynanabilen modları ise, FIFA 19 Ultimate Team ve online sezonlardır. Oyunun çevrimdışı olarak oynanan ve eş-konumlu sosyal oyuna olanak tanıyan modlar ise şunlardır: santra, klasik maç, kuralsız maçlar, ikili maç, maç serileri, turnuvalar.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

3. FUTBOL VIDEO OYUN KÜLTÜRÜNE İLİŞKİN ÇÖZÜMLEMELERİN BULGULARI VE YORUMLARI

3.1. Literatürdeki İlgili Çalışmaların Değerlendirilmesi

Çalışmanın bu bölümünde; Türkiye’de, video oyun araştırmaları bağlamında gerçekleştirilen “oyuncu merkezli” ve etnografik desenli bilimsel çalışmalar değerlendirilmiştir. Böylesi bir seçimin nedeni, literatürde Türkiye’de spor video oyunları üzerine gerçekleştirilen bir bilimsel çalışmaya rastlanılmamasıdır. Bu bakımdan literatür taraması, çalışmanın diğer özelliği olarak görülen “oyuncu merkezli” ve etnografik bir yönelime sahip olması üzerinden gerçekleştirilmiştir. Gerçekleştirilen literatür taraması sonucunda, bu çalışmayla örtüşen bir çalışmaya rastlanılmasa da video oyunlara ve oyunculara yönelik oyuncu merkezli ve/veya etnografik desenli çalışmaların varlığı gözlemlenmiştir.

Bu araştırmalar, Sait Gülsoy’un *Dijital Oyuncu Kimliğinin İnşası ve Sunumu* başlıklı çalışması, Ceyda Yolgörmez’in *Sanal Dünyada Gündelik Gerçeklik Kurulumu: “World of Warcraft” Vakası* başlıklı çalışması, İpek Sucu’nun *Kullanımlar ve Doyumlar Yaklaşımı Açısından Sosyal Medya Sanal Dünya Oyunu Olarak Second Life Örneği* başlıklı çalışması ve Kadriye Uzun’un *Second Life Sanal Yaşam Dünyasında Kendini Sunum Davranışlarının Belirlenmesinde Etnografik Bir Yaklaşım* başlıklı çalışmasıdır. Sözü edilen çalışmalar, araştırmanın sorunsalı ve yöntemi açısından irdelenmiş; PlayStation Salonları özelinde FIFA 19 (Electronic Arts, 2018) oyunu etrafında oluşan performans, deneyim ve anlamları, oyuncu merkezli bir yaklaşımla soruşturan bu araştırma ile benzerlik ve farklılıkları değerlendirilmiştir.

Gülsoy’un (2017) çalışması, oyuncuların diğer oyuncular ve oyunlar ile etkileşimini, *kimlik*, *benlik* ve *kişiliğe* ilişkin yaklaşımlar çerçevesinde irdelenmiştir. Etnografi ve dijital etnografi yöntemlerinin bir arada kullanıldığı çalışmada, araştırma bulguları, kimlik kuramları ve klasik oyun kuramıyla birlikte tartışılmıştır. Çalışmada elde edilen araştırma bulguları sonucunda, dijital oyunların, oyunun “uzamını genişlettiği ancak içeriğini değiştirmediği” saptamasında bulunulmuştur. Çalışmada, oyuncu kimliğinin oluşma sürecinde sosyalleşme biçimi olarak dijital oyunların etkili olduğunu saptanmıştır. Dijital oyuncuya ilişkin en temel bulgu ise “gerçek karakter bileşenlerinin

ve üslubunun dijital oyun evrenine de yansıma eğiliminde olduğu” biçiminde ifade edilmiştir. Araştırmanın sonuç kısmında oyunlara ilişkin bir sınıflandırma önerilmiş; oyuncuların benliklerini nasıl sunduklarını tartışılmıştır.

Yolgörmez’in (2016) çalışmasında, *kitlesel çok oyunculu çevrimiçi oyun* türünde değerlendirilen World of Warcraft (Blizzard, 2005) oyununda gündelik gerçeklik işleyişinin nasıl kurulduğunu ve nasıl sürdürüldüğü soruşturulmuştur. Araştırmacı, gündelik gerçekliği oluşturan sanal dünya dinamiklerini gözlemlemek için dijital etnografya yönteminden yararlanmıştır. Gündelik gerçeklik dinamiklerinin World of Warcraft oyununda nasıl sürdürüldüğünü irdeleyen çalışmada, sanal olsun olmasın her sosyal oluşumun katılımcıların rutin pratiklerini ve kavramlarını bir araya getirdiği bulgusuna ulaşılmış; sanal alanların “kaçış” alanları değil, gündelik gerçekliğin bir bakıma devamı niteliğinde, oyuncuların gündelik gerçekliklerini farklı bir biçimde deneyimlemeye devam ettiği mekanlar oldukları ileri sürülmüştür. Çalışma, gündelik gerçekliğin sanal dünyalara nasıl aktarıldığı ve bunlar arasında nasıl bir etkileşim olduğunu ortaya koyması bakımından önemlidir.

Sucu’nun (2014) çalışması, sosyal medya sanal dünya oyunlarından biri olan Second Life (Linden Lab, 2003) oyunu üzerine gerçekleştirilmiştir. Çalışmada, “belirli sanal kullanımlardan bazı doyumların elde edilebildiği bir oyun olarak” tanımlanan Second Life dünyasında, oyuncuların hangi kullanım ve doyumları sağlamak amacıyla oyunu tercih ettiği araştırılmış; sanal kullanım ve doyumların gerçek sosyal yaşam ihtiyaçlarını sanal olarak nasıl karşıladığı irdelenmiştir. Sanal etnografya yönteminden yararlanılan çalışmada, katılımlı (sanal) gözlem ve çevrimiçi derinlemesine görüşme teknikleri ile veri toplanmıştır. Araştırma sonuçlarına göre, oyunun iletişim, tüketim, kimlik ve yaşam tarzları bağlamında kullanımlar ve doyumlar yaşattığı saptanmıştır. Araştırmanın bir diğer bulgusu da Second Life oyunundaki eylemlerin, gerçek yaşam aktivitelerinin yerine ikame edildiği yönündedir. Araştırma, medya çalışmalarının en önemli kuramsal çerçevelerinden biri olan kullanımlar ve doyumlar yaklaşımını sosyal medya sanal dünya oyunları üzerinde uygulayan ilk örneklerden olması bakımından önemlidir.

Uzun’un (2011) çalışması da sosyal medya sanal dünya oyunu Second Life üzerine gerçekleştirilmiştir. Araştırmada, sanal yaşam dünyası Second Life üyelerinin sanal ortamda ve fiziksel dünyada kendilerini sunma tercihleri arasındaki benzerlik ve farklılıklar soruşturulmuştur. Bu amaç doğrultusunda sanal etnografi desenli bir araştırma

gerçekleştirilmiş; yüz yüze derinlemesine görüşme, çevrimiçi görüşme ve çevrimiçi katılımlı gözlem tekniklerinden yararlanılarak kullanıcıların kendilerini sunma biçimlerine ilişkin veriler toplanmıştır. Araştırma sonuçlarına göre, kullanıcıların kendini tanıtmaya yönelik sunumları ve kendilerini korumaya yönelik sunumları tercih ettikleri saptanmıştır. Araştırma, sanal ortamlarda gerçekleşen çevrimiçi etkileşimi kapsamlı bir biçimde inceleyen öncü çalışmalardan olması bakımından önemlidir.

Dijital oyunlar üzerine gerçekleştirilen çalışmalara bakıldığında etnografik bir araştırma deseniyle oyuncuyu merkezine alan çalışmaların kısıtlı sayıda olduğu görülmektedir. Bununla birlikte var olan çalışmalardan üçünün “kendini sunma”, “benliğin sunumu” kavramlarına dayandığı bir diğerinin ise “gündelik gerçekliğin kurulması”na ilişkin olduğu görülmektedir. Bu bakımdan söz konusu çalışmalar hem spor video oyunlarına yönelik herhangi bir soruşturma içermemeleri hem de eş-konumlu sosyal oyun pratikleri ve bunların etrafında oluşan kültürleri kapsamamaları nedeniyle bu çalışmadan farklılaşmaktadır. Yürütülen bu çalışmanın sorunsalı ise sözü edilen çalışmalardan farklı olarak PlayStation Salonları ve FIFA 19 oyunu özelinde eş-konumlu sosyal oyun performans ve deneyimlerini incelemek; bu performans ve deneyimlerin oyun-dışı bağlamla ilişkisini koymak; oyunun ve oynama ediminin etrafında oluşan anlamları irdelemektir.

3.2. Çalışmanın Yöntemi

Çalışmada PlayStation Salonları özelinde oyuncuların eş-konumlu sosyal oyun olarak FIFA 19 oynama performans ve deneyimleri ile bunlara eşlik eden anlamlardan oluşan futbol video oyun kültürünün betimlenmesi amacıyla etnografik araştırma gerçekleştirilmiştir. Etnografik yöntemin seçilmesinin nedeni, oyun kültürleri üzerine yapılan çalışmalarda, uzun soluklu niteliksel saha çalışmaları yoluyla oyuncu deneyimlerine odaklanılmasının son derece önemli olmasıdır (Witkowski, 2014, s. 164). Etnografik çalışmanın kapsamı, Trabzon kent merkezinde bulunan iki PlayStation Salonuyla sınırlandırılmıştır. Bu seçimin temel nedeni, Trabzon’da bulunan PlayStation Salonlarının iç düzenlenişleri, konumları ve fiziksel çevreleri bakımından iki farklı örneği temsil ediyor olmalarıdır. Buna göre çalışmanın gerçekleştirildiği ilk salon olan Locca PlayStation, iç düzenlenişi bakımından “modern” ve “şık” görünümlü, konumu bakımından daha merkezi, fiziksel çevresi bakımından daha açık ve hareketli bir mekandır. Çalışmanın gerçekleştirildiği diğer salon olan Kampus PlayStation ise, iç

düzenlenişi bakımından daha eski bir görünüme sahiptir. Konumu yine merkezi olmakla beraber arka sokaklarda yer almaktadır ve fiziksel çevresi bakımından erkeklerin yoğun olarak kullandığı “çay ocakları” ile çevrilidir. Dolayısıyla ilkinin çevresinde kitapçılar, restoranlar ve kafeler yer alırken, ikincisinin çevresinde çok sayıda çay ocağı yer almaktadır. Çevrelerindeki işyerleri, konumları ve mekânsal düzenlenişlerindeki farklar nedeniyle bunlar sırasıyla “kafe benzeri” ve “kahvehane benzeri salonlar” olarak adlandırılmıştır. Öte yandan söz konusu salonlar arasında ücret farkının bulunmadığı, müşterileri bakımından da büyük farklılıklar barındırmadığı gözlemlenmiştir. Her iki salonu da kullanan çok sayıda oyuncuya rastlanmıştır. Ancak bu ayrım yine de önemli bulunmuş ve saha çalışması bu iki farklı örneği temsil ettiği düşünülen Locca PlayStation ve Kampus PlayStation salonlarında gerçekleştirilmiştir. Böylesi bir seçimle daha geniş bir oyuncu topluluğunun gözlemlenebileceği düşünülmüştür. İlçe merkezlerinde ya da merkezden uzak mahallelerde yer alan salonların müşteri grupları yalnızca ilgili bölgede ikamet eden oyunculardan oluşmaktayken, çalışmanın gerçekleştirildiği salonlara Trabzon’un farklı mahalle ve ilçelerinden oyuncuların geldiği gözlemlenmiştir.

Bu çerçevede gerçekleştirilen araştırmanın verileri Nisan 2019 ve Kasım 2019 tarihleri arasını kapsayacak biçimde altı ay boyunca düzenli aralıklarla ilgili salonlara giderek gerçekleştirilen katılımlı gözlem ve derinlemesine görüşmeler sonucunda elde edilmiştir. Bu gözlem sırasında her bir salondan 5 oyuncu olacak şekilde toplam 10 kişiyle derinlemesine görüşme gerçekleştirilmiştir. Söz konusu katılımcılara, ilgili PlayStation Salonlarının çalışanları da dahil edilmiş, böylece toplam katılımcı sayısı 12 olarak belirlenmiştir. Her iki salonun çalışanının da futbol video oyunları bağlamında kendilerini “oyuncu” olarak tanımlaması da çalışma açısından besleyici bir diyalogun zeminini oluşturmuştur. Katılımcıların tamamı 18-25 yaş arası erkeklerden oluşmaktadır. Bu durum çalışmanın önemli bir sınırlılığını oluşturmaktadır. Bunun en önemli nedeni PlayStation Salonlarını kullanan oyuncuların ağırlıklı olarak söz konusu yaş aralığındaki erkeklerden oluşmasıdır. Saha çalışması boyunca PlayStation Salonlarına gelen az sayıda kadına rastlanmakla beraber, söz konusu kadınların “oyuncu olarak gelmediklerini erkek arkadaşlarına eşlik etmek için geldiklerini” belirtmeleri nedeniyle görüşmelere dahil edilme olanakları bulunmamıştır. İfade edilmesi gereken bir diğer nokta da derinlemesine görüşmelerin yalnızca çalışmanın gerçekleştirildiği PlayStation salonlarında değil bunların çevrelerinde bulunan kafe ya da çay ocaklarında da gerçekleştirildiğidir. Bu durumun nedeni ise bazı durumlarda PlayStation Salonlarının gürültülü ve kalabalık

olmasının derinlemesine görüşmelerin yapılmasına olanak tanımasıdır. Katılımcıların seçiminde, video oyunlarla ilişkileri de dikkate alınmıştır. Buna göre, oyuncuların oyunlarla ilişkileri üç kategori üzerinden tanımlanmıştır. Bunlar sırasıyla (1) kendisini yüksek derecede oyuncu olarak tanımlayanlar (2) kendisini düşük derecede oyuncu olarak tanımlayanlar ve (3) kendisini oyuncu olarak tanımlamamakla birlikte oyunla gevşek bir ilişkisi bulunanlardır. Böylesi bir ayrımın tercih edilmesinin nedeni, oyuncuların video oyunlarla ilişkileri bakımından bazı farklılıklara sahip olduklarının gözlemlenmesidir. Katılımcıların her üç kategoriye de kapsamına dikkat edilmiş; bu bakımdan birinci düzeyden 5, ikinci düzeyden 4 ve üçüncü düzeyden 3 katılımcı seçilmiştir. Ayrıca katılımcıların seçiminde futbolla ilişkileri de dikkate alınmıştır. Buna göre lisanslı futbol geçmişi bulunan 6 katılımcı ve futbolla ilişkisi taraftar düzeyinde olan 6 katılımcı görüşmelere dahil edilmiştir. Katılımcıların futbolla ilişkilerinin dikkate alınmasının nedeni, çalışmanın futbol video oyunu olan FIFA 19 üzerine gerçekleştiriyor olması bakımından futbola ilişkin performans ve deneyimlerin oyunun anlamına ilişkin belirleyici olabileceği düşüncesi olmuştur. Katılımcıların seçimi noktasında dikkat edilen bir diğer nokta da katılımcıların çalışmanın sınırlılıklarından birini oluşturan 18-25 yaş aralığına dengeli bir biçimde dağılımları konusunda olmuştur.

Çalışma kapsamında gerçekleştirilen yüz yüze görüşmelerde, veri toplama amacıyla etnografik araştırmanın *yarı yapılandırılmış derinlemesine görüşme* tekniğinden yararlanılmıştır. Katılımlı gözlem ve yarı yapılandırılmış derinlemesine görüşme teknikleri kullanılarak örnekleme oluşturan oyuncuların etnografisinin gerçekleştirildiği çalışmada; etnografik soruşturma için Geertz'in *yoğun betimleme* yaklaşımı model alınmıştır. Geertz etnografyanın temel yönteminin *anlama* olduğunu şu ifadelerle dile getirmiştir; “analiz, anlam yapılarını çözümlemektir ve onların toplumsal temellerini ve önemini belirlemektir”. Dolayısıyla Geertz'in yoğun betimlemesi, tıpkı “horoz dövüşü” betimlemesinde olduğu gibi, bir anlaşılır kılma ve açıklama örneği, kısaca, bir *yorumlayıcı anlamadır* (Altuntek, 2009, s. 131). Yoğun betimleme, belirli bir bağlam içinde gözlemlenen toplumsal eylemi (veya davranışı) hem betimleme hem de yorumlama görevine işaret etmektedir. Bağlam, küçük bir birim veya daha geniş bir birim içinde olabilir. Yoğun betimleme, gözlemlenen toplumsal eylemleri betimler ve bu eyleme yönelik amacı belirler. Yoğun betimleme katılımcıların düşünceleri ve duygularını, çoğunlukla onlar arasındaki karmaşık ilişki ağıyla birlikte yakalamaya çalışır. Yoğun betimleme, yoğun yorumlamaya rehberlik eder. Bulguların yoğun anlamı

gerçeklik duygusu bakımından okuyucuya rehberlik eder, böylece okuyucu araştırma bağlamına bilişsel ve duygusal olarak kendilerini yerleştirebilirler (Ponterotto 2006, s. 543'ten aktaran Altuntek, 2009, s. 132). Geertz, analizin, “yaşanmış deneyimin kirli verilerine” dayanması gerektiğini vurgular (Smith ve Riley 2016, s. 278). Yoğun betimleme yapmak yorumcunun kültürel sistemin çalışma tarzlarını ve ritimlerini kavrayacak bir biçimde kâğıt üzerine yazmasını gerektirir. Okuyucu, ayrıntının zenginliği içine çekilmeli ve hem entelektüel hem de duygusal olarak “orada olma” duygusu sağlanmalıdır. Genel sonuç, “basmakalıp, kuru ve yansız bir antropolojik açıklamadan ziyade, bir romana benzemektedir” (Smith ve Riley, 2016, s. 278). Buna göre “toplumlar, canlılar gibi, kendi yorumlarını içerir. Kişi sadece onlara nasıl ulaşabileceğini öğrenmek zorundadır” (Geertz, 1975, s. 453'ten aktaran Smith ve Riley, 2016, s. 278).

Çalışma kapsamında gerçekleştirilen saha çalışmasından elde edilen verilerin yorumlanmasında *yoğun betimleme* yaklaşımı izlenmiştir. Bu amaçla elde edilen veriler (1) oyunun zaman, alan ve sosyal bakımından kuruluşu, (2) oyuna eşlik eden meta-iletişimsel çerçeve, (3) oyun anında ortaya çıkan performanslar, deneyimler ve anlamlar ile (4) oyunun anlamına etki eden ancak oyunun dışında yer alan bağlantılar olmak üzere dört farklı tematik başlık altında irdelenmiştir. Söz konusu tematik başlıkların seçilmesinin nedeni *yoğun betimleme* yaklaşımının öyküleyici ve betimleyici tavrının oluşturulmasına yönelik çabadır. Diğer bir anlatımla söz konusu tematik başlıklar, süreci en başından sonuna dek öyküleyecek ve betimleyecek biçimde oluşturulmuştur. Nitekim bulguların dinamik ve canlı bir betimleme ile “öykülenmesi” *yoğun betimleme* yaklaşımının merkezi noktasını oluşturmaktadır.

Çalışmada, futbol video oyunu FIFA (Electronic Arts) serisinin güncel sürümü FIFA 19'a (Electronic Arts, 2018) odaklanılmış; platform olarak ise Playstation 4 (Sony, 2013) seçilmiştir. Böylesi bir seçimin nedeni, eş-konumlu sosyal oyuna özel alanlar olarak kurgulanan PlayStation salonlarında yalnızca söz konusu platformun bulunmasıdır. FIFA 19'a odaklanılmasının nedeni ise çalışmanın gerçekleştirildiği 2018 ve 2019 yıllarında en çok satan futbol video oyunu olması ve çalışmanın gerçekleştirildiği PlayStation Salonları özelinde oyuncular tarafından yaygın bir biçimde tercih edildiğinin gözlemlenmesidir. Araştırmanın ayrıca oto-etnografik bir yönü bulunmaktadır. Araştırmacı, FIFA oyun serisinin son 3 yılda yayınlanan sürümlerini çevrimiçi, çevrimdışı ve eş-konumlu sosyal oyun olarak deneyimlemektedir. Kendisini “oyuncu” olarak tanımlayan araştırmacı, oyuna ilişkin deneyimlerini ve bu deneyimler üzerine

gerçekleřtirdiđi çözümlmeleri de arařtırmaya dahil etmiřtir. Bu amaçla arařtırmacı tarafından arařtırma günlüğü tutulmuřtur. Bu bakımdan çalıřma, oyun oynamayı bir arařtırma yöntemi olarak deđerlendiren (Mayra, 2008; Bizzocchi ve Tanenbaum, 2011; Karppi ve Sotamaa, 2012; van Vught ve Glas, 2017; Muriel ve Crawford, 2018) çalıřmaları izlemektedir. Öte yandan, söz konusu oyunların üretim ve dađıtımlarına iliřkin arka plan bilgilerine yer verilmekle beraber, bu verilerin çözümlenmesi çalıřmanın kapsamı dıřında tutulmuřtur. Dolayısıyla çalıřmanın kapsamı “tüketim” düzeyi ile sınırlandırılmıř, “üretim” ařaması ve buradan kaynaklanan yapısal özellikler çözümlleme açasından dikkate alınmamıřtır. Ayrıca, elde edilen bulguların deđerlendirilmesiyle ulařılan sonuçlar, yalnızca katılımcılar çerçevesinde genellenebilir. Kuřkusuz bu durum, çalıřmanın diđer bir sınırlılıđını oluřturmaktadır.

Tablo 3.1. Katılımcılara İlişkin Genel Özellikler ile Derinlemesine Görüşme Mekân ve Süreleri

Kodu	Yaş / Cinsiyet	Nereli?	Öğrenim Durumu / Meslek	Oyuncu Kategorisi	FIFA/ PES	Futbol Geçmişi	Video Oyun Konsolu	Nerede Oynuyor?	Görüşme Mekânı	Görüşme Süresi (dk.)
P1	22 E	Trabzon	Lisans Öğrencisi	1. Düzey	FIFA	Altyapı Geçmişi Var	Yok	PlayStation Salonu	Locca PlayStation Salonu	100
P2	21 E	Trabzon	Lisans Öğrencisi	2. Düzey	FIFA	Altyapı Geçmişi Var	Yok	PlayStation Salonu	Locca PlayStation Salonu	95
P3	25 E	Trabzon	Lisans Öğrencisi	1. Düzey	FIFA	Altyapı Geçmişi Yok	Yok	PlayStation Salonu + Ev	Locca P.S. Yakını Kafe	90
P4	24 E	Trabzon	Lisans Öğrencisi	1. Düzey	FIFA	Altyapı Geçmişi Yok	Yok	PlayStation Salonu + Ev	Locca P.S. Yakını Kafe	85
P5	23 E	Trabzon	Önlisans Öğrencisi	2. Düzey	FIFA + PES	Altyapı Geçmişi Var	Yok	PlayStation Salonu	Locca PlayStation Salonu	85
P6	21 E	Trabzon	Önlisans Öğrencisi	3. Düzey	FIFA + PES	Altyapı Geçmişi Yok	Yok	PlayStation Salonu	Kampus PlayStation Salonu	75
P7	18 E	Trabzon	Lisans Öğrencisi	1. Düzey	FIFA + PES	Altyapı Geçmişi Var	Yok	PlayStation Salonu	Kampus PlayStation Salonu	65
P8	19 E	Trabzon	Lisans Öğrencisi	1. Düzey	FIFA + PES	Altyapı Geçmişi Yok	Yok	PlayStation Salonu	Kampus P.S. Önü Çay Ocağı	65
P9	23 E	Trabzon	Lisans Öğrencisi	3. Düzey	FIFA	Altyapı Geçmişi Var	Yok	PlayStation Salonu	Kampus PlayStation Salonu	90
P10	20 E	Trabzon	Önlisans Öğrencisi	2. Düzey	FIFA	Altyapı Geçmişi Yok	Yok	PlayStation Salonu	Kampus PlayStation Salonu	110
G1	24 E	Trabzon	PS Salonu İşletmecisi	2. Düzey	FIFA + PES	Altyapı Geçmişi Var	-	PlayStation Salonu	Locca PlayStation Salonu	90
G2	22 E	Trabzon	PS Salonu Çalışanı	3. Düzey	FIFA	Altyapı Geçmişi Yok	-	PlayStation Salonu	Kampus PlayStation Salonu	100

3.3. Alanı Tanımlamak: PlayStation Salonları

“PlayStation Salonu” ya da “PlayStation Kafe” olarak adlandırılan mekanlar, PlayStation teknolojisinin belirli bir kitleselliğe ulaşmaya başladığı PlayStation 2 teknolojisinin ardından -2000’li yılların sonlarında- yaygınlaşmaya başlayan kolektif video oyun mekanları olarak tanımlanabilir.

İlk PlayStation cihazı 1994’te çıkmış, tüm dünyada 102 milyon ünite satmıştır, 2000 yılında piyasaya sürülen PlayStation2 ise 155 milyon ünite satışına ulaşmıştır. Ne var ki, PlayStation2’nin ulaştığı kitleselliğin bu rakamın çok ötesine geçtiği ifade

edilebilir. Nitekim PlayStation Salonları da bu tarihlerde açılmaya başlanmıştır. Türkiye'nin bir bakıma kolektif sözlüğü olma niteliği taşıyan *ekşisözlükte* PlayStation Salonları ile ilgili 2007 öncesinde herhangi bir gönderiye rastlanmaması da söz konusu durumun göstergesidir.⁴⁶ Yine gönderilerden söz konusu teknolojinin 2000'li yıllarda henüz bilinirliğinin ve tanınırlığın düşük olduğu görülmektedir. Teknolojinin tanıtımında futbol organizasyonu UEFA Şampiyonlar Ligi ana sponsorlarından biri olduğu 1997-1998 sezonu önemli bir tarih olarak görünmektedir. Konuya ilişkin ilk gönderilerin PlayStation'un bu yönüne vurguda bulunduğu dikkat çekmektedir. Özetle, PlayStation teknolojisinin 2000'li yıllardan sonra bilinirliğinin arttığı, kafeye dönüşecek kitlesel ilginin ise 2005-2007 sonrası oluştuğu belirtilebilir.

2010 sonrası yaygınlıkları hızla artan PlayStation Salonlarına günümüzde Türkiye'de neredeyse her il ve ilçe merkezinde rastlamak olağan hale gelmiştir. Maliyeti 40 binden TL'den 150 bin TL'ye kadar değişebilen PlayStation Salonlarının hızlı bir biçimde yaygınlaşmasında gerektirdiği sermayenin görece düşük olması da geniş bir oyuncu kitlesinin varlığı kadar önemli rol oynamıştır. Bir yönüyle internet kafelerin devamı gibi değerlendirilebilen PlayStation Salonları, mekân düzenlemeleri, oynama pratikleri gibi bakımlardan internet kafelerden oldukça farklı bir görünüme sahiptir. Buna göre, PlayStation Salonları – düzenleniş bakımından bazı farklılıklar gösterebilmekle beraber- bazı değişmez ortaklıklara sahiptirler. Bunlar en az 1080 piksel (HD) ya da 4K çözünürlüğe sahip televizyonlar, PlayStation'un son sürümü olan PlayStation4 ya da PlayStation4 Pro oyun konsolları ve bunların tam karşısına, görece yakın sayılabilecek noktaya yerleştirilmiş ikili ya da üçlü oturmaya izin veren koltuklar olarak özetlenebilir. Televizyon, oyun konsolu ve koltuklardan oluşan bu oyun setlerinin sayısı 5'ten 15-20 sete kadar değişebilmektedir.

Çalışmanın yürütüldüğü Trabzon özelinde PlayStation Salonlarına bakıldığında; konum olarak merkezi yerlerin tercih edilmesi maliyeti yükselttiği için, salonların genelde merkezi noktalara yakın ancak bu merkezi alanların daha az kullanılan ve daha az görünür olan bölümlerinde yer aldığı görülmektedir. Yine bu alanlarda bulunan daha eski, dar ve küçük binalarda ya da daha arka sokaklarda yer almaları durumunda geniş ama eski bir mekân içerisinde konumlanmaları güçlü bir olasılıktır. Özellikle kent merkezinde “Meydan” ve “Uzun Sokak” olarak bilinen alanların etrafındaki ara

⁴⁶ <https://eksisozluk.com/playstation-cafe--1363061> [Erişim Tarihi: 19.11.2019]

sokaklarda yer alan salonların bulundukları bina ya da sokak, çevreleri, bulundukları kat vb. mekânsal, çevresel özellikler dikkate alındığında aktarıldığı gibi “tipik” bir düzenlenişe sahip oldukları görülebilir. Bu tipik mekanların en önemli özellikleri, iş hanlarının alt katında, ara sokakta dar binaların içerisinde, arka sokaklarda yer alan görece eski binaların üst katlarında yer almaları; sokağa bakan bir girişi olması durumunda ise bodruma doğru genişleyen bir yapıda olmalarıdır.

Buradaki temel amaç yatırım maliyetinin düşürülmesi olsa da bu tür bir düzenlenişin başka getirilerinin de olduğu görülmektedir. Birincisi oyun alanlarının düzenlenişinde dışarıdan içerisinin açık bir biçimde görülmemesi oyuncuların rahatlığı açısından önemli bulunmaktadır. Bu nedenle genellikle oyun alanının dış dünyadan belirgin şekilde ayrılması oyuncuların tercih edeni olmaktadır. Dolayısıyla merkezi yerlerde bulunan ve dışarıdan içerinin görünebileceği mekanların camları da video oyunlara ilişkin görsellerle ya da başka düzenlemelerle kapatılmakta; bu sayede içeriye fazlaca ışık girmesi ve dışarıdan görülmenin zorlaştırılması amaçlanmaktadır.

Buna bağlı olarak gelişen bir diğer özellik ise oyun salonlarının oldukça loş olmasıdır. Bu durum içeride özel bir atmosferin yaratılmasına (televizyon ekranlarından yayılan aydınlığın içeride gizemli bir hava yaratması gibi) olanak tanınması kadar televizyon ekranlarında ışık nedeniyle oluşacak yansımaların engellenmesiyle de ilişkilidir. Yine dış dünyadan ses olarak yalıtılmaları da oyuncuların, oyun alanında daha rahat odaklanmalarını sağlamak içindir. İçerideki müziğin ve oyuncu seslerinin dışarı çıkmaması ve dışarıdaki günlük yaşamın seslerinin içeriye girmemesi oyuncular açısından önemlidir. Araştırmacı da bu duyguyu yakından deneyimlemiş, oyun esnasında oyunun bileşenleri dışında olabildiğince az etkiye maruz kalma çabası içine girdiğini gözlemlemiştir.

Salonların iç düzenlenişinde birden fazla farklı alana yer verildiği görülmektedir. Örneğin bazı salonlar, tek bir alanın görece simetrik düzenlenişiyle karakterize edilebilirken bazı kafelerde ise bu geniş ve simetrik olarak düzenlenmiş bölümün dışında “loca” olarak adlandırılan odalar olabilmektedir. İlkinde birden fazla oyun setinin simetrik bir biçimde konumlandırılması, ikincisinde ise tek bir oyun setinin odanın merkezine yerleştirilmesi söz konusudur. Localar, özellikle kalabalık gruplar tarafından daha çok tercih edilen alanlardır. Localar, dış dünyadan belirli ölçülerde yalıtılmış olan oyun salonun içinde daha yalıtılmış alanlar olarak görülebilir. Localar, oyuncu

gruplarının “kendi kendilerine kalmalarına” ve “kendilerini daha rahat ifade etmelerine” olanak tanımaktadır.

Çalışma kapsamında Trabzon kent merkezinde ve özellikle “Meydan” ve “Uzun Sokak” çevresinde bulunan PlayStation Salonlarının pek çoğu ziyaret edilmiştir. Saha çalışmasının erken dönemlerinde iki tür PlayStation Salonunun olduğu gözlemlenmiştir. Bunlardan ilki etrafında çay ocaklarının bulunduğu çevresi daha kapalı ve görece daha eski binalarda yer alan salonlar iken ikincisi etrafında kafelerin olduğu daha merkezi ve daha lüks binalarda yer alanlardır. Bunlar, araştırmacı tarafından “kahvehane benzeri” ve “kafe benzeri” salonlar olarak sınıflandırılmıştır. “Kahvehane benzeri salonlar” etrafında çay ocaklarının ve futbol karşılaşmalarının izlenebileceği çok sayıda mekanın, bulunduğu, görece daha dar ve arka sokaklarda yer alan mekanlardır ve bina olarak da ya pasaj içi ya da eski bir binanın üst katında konumlanmışlardır. “Kafe benzeri salonlar” ise etraflarında daha “batılı” anlamda kafelerin yer aldığı görece merkezi sokaklara daha yakın, daha görünür ve iç mekân düzenlenişi bakımından kafeleri anımsatan bir görüntü taşımaktadırlar. Daha “modern” görünümlü salonlarda elektronik müzikle harmanlanmış *Türkçe pop* ya da *yabancı pop* şarkıların çalınması yaygın iken, daha eski görünümlü kafelerde *arabesk*, *Türkçe rap* ve kısmen *latin pop* şarkıları yankılanmaktadır. Bunlarla ilgili kültürel çözümlemeler kuşkusuz çalışmanın kapsam ve sınırlılıklarının ötesindedir. Kaldı ki her iki salona da giden ortak müşterilerin sayısı oldukça yüksektir. Son olarak söz konusu PlayStation Salonlarının çevresinde çok sayıda çay ocağı ya da kafe gibi “çay sohbeti” yapılabilecek işletmelerin bulunması da oyuncuların oyun çıkışı oturup sohbet edebilecekleri alanlara duydukları ihtiyaçlarını kolay karşılayabilmelerine aracılık etmektedir. Oyuncuların oyun sonrası bir yerde oturup sohbet etmeleri ya da karşılaşma aralarında “çay-sigara molası” vermeleri son derece yaygındır.

Öte yandan merkezi alanların dışında yer alan mahallelerde ve ilçe merkezlerinde yer alan kafeler de bu ayrıma gitmek olanaksızdır. Dolayısıyla kentin merkez halkası dışında yer alan mahalle ve ilçelerdeki salonları bunlardan ayrı bir kategori olarak değerlendirmek yerinde olacaktır. Buraların müşteri gruplarının daha çok söz konusu mahallede ikamet edenlerden oluştuğu ifade edilebilir. Ancak aynı oyuncuların merkezi yerlerdeki salonlara da sık sık gittikleri de gözlemlenmiştir. Dolayısıyla mahalle ve ilçe merkezlerindeki oyuncu grubu daha homojen bir görünüm arz ederken kent merkezindeki her iki tür salonda da çok daha kozmopolit bir görünümle karşılaşılmaktadır. Bu da çalışmada neden kent merkezindeki salonların seçildiğinin açıklanması adına önemlidir.

3.4. Oyundan Önce

“Anlam dolu” bir etkinlik olarak görülen oyunun içerdiği anlamların betimlenebilmesi, ilişkili olduğu sosyal-kültürel, toplumsal ve ekonomik bağlamın dikkate alınmasını gerektirmektedir. Çalışma bağlamında, performanslar, deneyimler ve kolektif anlamlardan oluşan bir kültür olarak değerlendiren oyun, tıpkı tüm sosyal metinler gibi bağlama ve diğer metinlere karşı son derece duyarlıdır. Kişinin sosyal-kültürel, sınıfsal ve demografik özellikleri oyun tercihin ve oyuna katılım biçimlerine etkide bulunduğu gibi oyunda üretilen anlamların belirlenmesinde de önemli rol oynamaktadır. Bu bakımdan “anlam dolu” oyunda performans, deneyim ve anlamın inşasının oyunu olanaklı kılan sosyal ilişkilerden, onu kuşatan kültürel atmosfer ve uzamsal düzenlemelerden soyutlaması düşünülemez. Oyuna ilişkin aksi bir konumlandırma, onun devingen ve karmaşık yapısını görmezden gelmenin göstergesi olarak değerlendirilebilir. Gerçekte oyunun anlamı, tüm kültürel metinler gibi, aktör-bağlam ve diğer metinlerle etkileşim halinde süren son derece devingen bir süreç içerisinde oluşmaktadır. Bu nedenle böylesi bir yorumlamaya, metnin seslendirildiği bağlamın ve onu seslendiren aktörlerin betimlenmesi ile başlanması yerinde olacaktır.

Anlamların, bağlamlara ve aktörlerinin uzamdaki sosyal-kültürel, sınıfsal ve demografik konumlarına karşı son derece duyarlı olduğu hem antropoloji teorisinin hem güncel medya çalışmalarının hem de oyun çalışmalarında içerisinde konumlanan “oyuncu merkezli” yaklaşımların önemli iddialarından biridir. Özetle, bu iddia bir metnin anlamının ancak seslendirme aşamasında ve seslendirenin aktif katılımı sonucu oluştuğunu imlemektedir. Diğer bir anlatımla, oyunun anlamı ancak verili bir bağlamda belirli bir “oyun” ve “oyuncu”nun karşılaşması sonucu oluşabilmektedir. Dolayısıyla oyunu, bağlamdan kopuk bir biçimde incelemek, performans, deneyim ve anlamlardan oluşan kültürün okunmasını ve yorumlanmasını güçleştirecektir. Her oyun yüzlerce farklı düzenleniş biçimine sahip olabilir ve birbirinden son derece farklı aktörler tarafından oynanabilir. Buradan hareketle belirli bir oyunun farklı düzenlenişlere sahip olabileceği ve birbirinden çok farklı aktörler tarafından perforce edilebileceği, yine bu aktörler tarafından son derece farklı bir biçimde deneyimlenebileceğini kabul etmek, oyunun anlamının yorumlanmasında oyuna olduğu kadar bağlama ve aktörlere de yakından bakma zorunluğunu doğurmaktadır.

3.4.1. Oyuncular ve video oyunlarla ilişkileri

Çalışmanın gerçekleştirildiği PlayStation Salonları özelinde, futbol video oyunları oyuncularının genel birtakım özelliklerle betimlenebileceği görülmüştür. Ancak bu betimlemenin çok kabaca yapılabileceğini unutmamak gerekmektedir. Oyuncu profili belirli özellikler ve bazı örüntüleri bakımından benzerlikler içerse de belirli bir yakınlıktan bakıldığında tüm özneler birbirinden ciddi düzeyde farklılaşabilmektedir. Bununla birlikte belirli örüntülerin varlığı da yadsınamaz.

Saptaması yapılan ilk ortaklık, yaşa ilişkindir. PlayStation Salonlarını kullanan oyuncuların yaşları ağırlıklı olarak 18-25 arasında değişmekte, söz konusu yaş grubunun üstünde ve altında çok az oyuncuya rastlanmaktadır. Bu durum çalışma açısından son derece önemlidir. Özellikle 18-25 yaş arası gençler “beliren yetişkinlik” biçiminde tanımlanan, ergenlik ve yetişkinlik arasında yer alan bir tür ara dönemde bulunmaktadır. Söz konusu ara dönem, belli bir mesleğe sahip olma, ekonomik bağımsızlık, kendi ailesini kurma, aileden belirli bir özerklik gibi özelliklerle karakterize olan yetişkinliğin, eğitim, işsizlik vb. nedenlerle ertelenmesi sonucu ortaya çıkmış bir dönemdir. Yine bu dönemin gelecek ile ilgili belirsizlikler, güvensizlik, kimlik bunalımları, toplumsal ile ilişkisini netleştirememesi gibi psikolojik yansımaları olduğu ifade edilmektedir (Dolgin, 2014, s. 787). İkinci saptama cinsiyet üzerinedir. Oyuncuların tamamına yakını erkektir, yaklaşık 6 ay boyunca sürdürülen saha çalışması boyunca kadın oyunculardan oluşan bir oyuncu grubuna rastlanmamıştır. Ancak kadınlar başka biçimlerde salonları kullanabilmektedir, bu konu çalışmanın ilerleyen bölümlerinde daha geniş bir biçimde tartışılacaktır.

Oyuncuların dijital/video oyunlar ile ilişkilerine bakıldığında pek çoğunun oyun konsollarından herhangi birine sahip olmadığı görülmektedir. Ne var ki, oyun konsolları dışında PC ya da mobil aygıtlardan sıklıkla oyun oynadığını belirtenlerin sayısı da azımsanmayacak ölçüdedir. Bu bakımdan, bazı oyuncular açısından oyun konsollarından birine sahip olmama durumu, oyunlarla ilişkilerini yalnızca PlayStation Salonları üzerinden kurdukları anlamına gelmemektedir. Ancak kalan oyuncular için durum tam olarak böyledir. PlayStation Salonunda oynadığı oyunların dışında, dijital/video oyun oynamayanlar oyuncu topluluğunun önemli bir kısmını oluşturmaktadır. Oyuncuların oyunla kurdukları ilişkinin daha kategorik olarak betimlenebilmesi adına üçlü bir sınıflandırma kullanılmış, oyuncuların oyunlarla ilişkilerini tanımlamaları esnasında söz konusu kategoriler açıklandıktan sonra hangisine daha yakın hissettikleri sorulmuştur.

Buna göre, oyunculardan 5'i kendisini “yüksek derecede oyuncu”, 4'ü “orta derecede oyuncu”, 3'ü ise “düşük düzeyde oyuncu” olarak tanımlamaktadır. “Yüksek düzeyde oyuncular” dijital/video oyunlarla ilişkileri futbol video oyunları dışındaki dijital oyunları da kapsayan oyunculardır. Söz konusu oyuncuların, dijital/video oyunlarla ilişkileri oldukça üst düzeyde görünmektedir. PlayStation4 platformunda oynanabilen pek çok popüler oyunu deneyimlediklerini ifade eden bu oyuncuların, bir diğer özelliği de yalnızca PlayStation4’de değil, mobil cihazlarda ve bilgisayarda da oyun oynama deneyimlerinin ve alışkanlıklarının yaygın olmasıdır.

Söz konusu oyuncular, oyuna ayırdıkları zamanın son derece geniş olduğunu ve futbol video oyunları dışında pek çok oyun oynadıklarını belirtmiştir: “Her yerde oynuyorum. Evde, PlayStation kafede, okulda, telefonda, bilgisayarda her yerde oynuyorum. Sadece FIFA, PES değil elli tane oyun oynuyorum. FIFA dışında en çok PUBG oynarım” (P7). Katılımcılardan P1, sıklıkla farklı platformları kullanarak dijital oyun oynadığını ifade etmiştir: “Futbol oyunlarının yanında bilgisayarda ya da PlayStation’da TEKKEN, Blur bilgisayarda ise Call Of Duty oyunlarını çok sık oynarım. Kendimi ‘gamer’ olarak tanımlayabilirim. Araba yarışını ve nişancı oyunlarını çok severim. Bazen arkadaşlarla gidip Counter da atarız” (P1). FIFA dışında “iyi bir League of Legends oyuncusu” olduğunu kaydeden P3, “FIFA dışında en çok League of Legends oynarım. Evde PlayStation’um yok ama bilgisayar var. Oradan çok oyun oynarım. GTA’dan tut Need for Speed’e kadar. SIMS bile oynamışlığım vardır. FIFA’nın kariyer ve hikâye modlarını da evde oynarım” demiştir.

Ayrıca bu gruptaki oyuncuların bir diğer özelliği, oyun oynamanın ötesinde, *YouTube* ve *Twitch* platformları üzerinde gerçekleştirilen oyun yayınlarını, oyun-teknoloji alanındaki gelişmeleri ve bunlara ilişkin haberleri yakından takip etme konusunda istekli olmalarıdır:

Oyunla ilgili internet sitelerini ve sosyal medya hesaplarını takip ederim. Oyun yayını yapan YouTuberları, Twitch yayınlarını izlerim, Instagram’da bildiğim oyun paylaşımı yapanlara bakarım. Yeni bir oyun çıktığı zaman mutlaka oyunu izlemek isterim, izlemekten keyif alırım. Her oyunu oynama şansımız yok, ama izleyerek de oyun hakkında bilgilenebiliyoruz. Oyun dergisi okumadım, takip etmedim ama imkânım olsa bulabilsem okumak, takip etmek isterim. (P8).

(Oyun) oynamak en büyük keyfimiz. Yerini tutacak bir şey var mı? Şimdi öyle oyunlar çıkıyor ki bazen çok istesek de oynamayı elimizdeki cihazlar yetmiyor, oynayamıyoruz. O zaman onlar hakkındaki merakımızı izleyerek gideriyoruz. Adam bir başlıyor sıfırdan, tüm

oyunu oynuyor YouTube’da. İzleyince insan biraz sanki oynamış gibi oluyor. Tabii bazen izlemek daha çok oynama isteği doğurabiliyor (P4).

Söz konusu kategorideki oyuncular, futbol video oyunlarında özelinde ise ağırlıklı olarak yalnızca FIFA oynamayı tercih etmektedirler. 5 oyuncunun 3’ü yalnızca FIFA 19 oynarken, 2’si FIFA 19’un yanı sıra PES 19 da oynamaktadırlar. Bu tercihin nedenleri çalışmanın ilerleyen bölümlerinde ayrıntılı olarak tartışılacaktır.

İkinci düzey olarak adlandırılan “orta derecede oyuncu” kategorisine dahil olan katılımcıları futbol video oyunları özelinde, “oyuncu” olarak tanımlamak anlamlı olacaktır. Sözü edilen kategorideki üç oyuncunun yalnızca futbol video oyunları oynamakla beraber bu oyunlara yönelik ilgilerinin üst düzeyde olduğu, oyuna bağlılıklarının yüksek olduğu görülmektedir. Diğer bir ifadeyle, bu oyuncuları, futbol video oyunları özelinde “oyuncu” olarak değerlendirmek yerinde olacaktır. İlgili oyunculardan 2’si yalnızca FIFA 19 oynarken 2’si hem FIFA 19 hem de PES 19 oynamaktadır. Bu oyuncuların 1’nci kategoride yer alan oyunculardan temel farklarından ilki, futbol video oyunları dışındaki oyunlara yönelik ilgilerinin ve oynama alışkanlıklarının bulunmayışıdır. “FIFA’yı 3-4 yıldır oynuyorum. Arkadaşlarla beraber başlamıştık. Başka oyunlara merak duymadım hiç. Oyun denilince aklıma FIFA gelir, merak etmem başka oyunları. Futbol olmadan olmaz. Futbol varken gerisine ihtiyaç olmaz, yetiyor bana” (P10). “Sadece FIFA ve PES oynarım, eskiden PES’i daha çok tercih ederdik. Şimdi FIFA öne geçti son yıllarda. Başka oyunlara merakım yoktur. Tavla falan hariç tabii. Onları oynarız arkadaşlarla, ama PlayStation’da başka oyun oynamam” (P5).

Yine her iki kategori arasındaki temel farklardan ikincisi, oyun yayıncılığını takip etme sıklığının ve oyun teknolojisindeki gelişmelere yönelik merakın düşük olmasıdır. Ancak bu merakın, söz konusu futbol video oyunları ve özellikle FIFA olduğunda canlandığını belirtmek yerinde olacaktır. İlgili oyuncuların, FIFA ve kısmen de PES ile ilgili gelişmelere, haber ve olaylara kayıtsız kalmadıklarını görülmektedir. Örneğin hem P2 hem P5 özellikle FIFA ile ilgili gelişmeleri takip ettiklerini ifade ederek haberdar oldukları güncel bir olayı aktarmışlardır.

FIFA Frank Ribery’i o kadar çirkin yapmış ki yüzündeki yarayı falan. Ribery, oyundan kendi yüzünü ekran görüntüsünü çekmiş. Twitter’da paylaştı. Bu kim diye sordu, FIFA’yı etiketleyerek. PES, Ribery’nin aynısı yapmış; daha gerçekçi yapmış tabii yüzü. Onlar da o tweetin altına kendi oyunlarından Ribery görüntüsü paylaştı. Bunu tanıyorsunuz diye yazdı. Bu yeni oldu daha” (P2).

Üçüncü kategori olarak belirlenen “düşük derecede oyuncu” tanımlamasında yer alan oyuncular da yalnızca futbol video oyunları oynamakta ve bunun dışında kalan oyunlara ilgi duymamaktadır. Ancak bu oyuncuların üstte yer alan kategoriden temel farkları, futbol video oyunlarına ilgilerinin ve oynama sıklıklarının da görece daha düşük olmasıdır. Bu oyuncular, daha çok arkadaş gruplarının etkisiyle oyuna dahil olduklarını, oyunla ilişkilerinin gevşek olduğunu kaydetmektedirler. Futbol video oyunları oynamanın yakın arkadaşlarıyla yaptıkları temel etkinliklerden biri olduğunu kaydeden P6 (21), futbol video oyunlarını oynamaktan büyük keyif aldığını ancak genelde arkadaşlarının daveti üzerine oynadığını ancak belirtmektedir: “Arkadaşlar gidelim ya da PlayStation salonunda buluşalım derse o şekilde oynarız. Düzenli olarak olmasa da aramız çok açılmaz oyunla. Haftada bir gibi. Bazen FIFA bazen PES duruma göre oynarız. Başka oyunları denemedim pek, genelde futbol” (P6).

Söz konusu oyuncuların bir diğer ortak özellikleri, tıpkı “orta düzeyde oyuncular” gibi oyun yayıncılığını takip etmemeleri, oyun dünyasından (futbol video oyunlarına ilişkin olanlar da dahil) haber ve gelişmelerine ilgi duymamalarıdır. Oyuncular, oyunlarla ilgili gelişmeleri ancak “tesadüfen” ya da arkadaş grubu içerisinde sohbetlerden duyduklarını belirtmektedir.

Oyuncuların dijital/video oyunlarla ilişkileri değerlendirildiğinde yukarıda sözü edilen üç kategorinin belirli ölçülerde sınıflandırmak açısından kullanışlı olduğu görülmektedir. Özetlemek gerekirse birinci kategori, oyunlarla ilişkileri güçlü olan, futbol video oyunları dışında kalan pek çok oyunu oynayan, bunlarla ilgili gelişmeleri takip eden ve oyun oynamak amacıyla farklı platformları yaygın bir biçimde kullananlardan oluşmaktadır. İkinci kategori büyük ölçüde futbol video oyunları özelinde bir oyuncu olarak tanımlanabilecek kişilerden oluşmaktadır. Üçüncü kategoride yer alanların oyunlarla ilişkileri son derece gevşektir. Bunlar daha çok sosyal ortama uyma adına oyun oynamakta, ancak oynadıklarında ise keyif almakta ve oyuna kendilerini verecek kadar önemsemektedirler. Aksi takdirde oyundan keyif almayan birinin bu kategorilerden birine girmesi söz konusu olamaz. Salonlara gelen grupların içlerinde bazen bu tür kişilere rastlanmıştır. İlgililer “yalnızca arkadaşlarının ısrarı üzerine geldiklerini oynamaktan keyif almadıklarını” belirtmiştir. Bunların sayıları oldukça düşük olmakla beraber varlıkların yadsınması doğru olmayacaktır.

Söz konusu kategorileri, PlayStation Salonları özelinde değerlendirildiğinde salonları kullanan oyuncu gruplarının her üç kategoriyi de içermek konusunda son derece

esnek ve kapsayıcı olduğu görülmektedir. Pek çok oyuncu grubu içinde, her üç kategoriye de temsil eden oyunculara rastlamak olanaklıdır. Hatta çok az oyuncu grubu bu açıdan homojen görünmektedir. Diğer bir anlatımla, tamamı oyunla ilişkileri üst düzey oyunculardan oluşan bir oyun topluluğu bulmak tüm kategorileri içeren oyuncu grubunu bulmaktan çok daha zor görünmektedir. Bu durumun, oyun gruplarının “oyun içinde” ve “(yalnızca) oyun için” oluşmaması; “oyun-dışı” alanda (mahalle, okul gibi) yüz yüze gerçekleştirilen toplumsal ilişkilerin bir yansıması olmasından kaynaklandığı düşünülmektedir.

3.4.2. Kimlerle, ne zaman ve nerede?

PlayStation Salonlarını kullanan oyuncu gruplarına bakıldığında, neredeyse tüm grupların okul ya da mahallede tanışan “yakın” arkadaşlardan oluştuğu söylenebilir. Oyuncuların çok büyük bir kısmı, futbol video oyunlarını “yakın arkadaşları” olarak tanımladığı yaşlılarıyla oynamaktadır. Katılımcıların tamamı “kimlerle oynamayı tercih edersiniz?” sorusuna bu duruma uygun olarak “yakın arkadaşlarımla” biçiminde yanıt vermiştir. Yakın arkadaş gruplarının yaşlılarından oluştuğunu kaydeden oyunculara göre bunun nedeni “yaşlılarla ve yakın arkadaşlarla oynanırken rekabetin daha üst düzey olması ve bazı davranışlar ve sözler konusunda daha rahat olma olanağı sunması”dır:

Herkes okulundan, mahallesinden, işyerinden yakın arkadaşlarıyla ya da akraba olan akranlarıyla gelir. Yaş aralığı fazlaysa abisiyle gelmez mesela. Akran ve mevkidaş ağırlıklı gruplar halinde gelinir. Oyunda genelde benzer şeyler yaşanır, yenen yenileni kışkırtabilir ya da gollerden sonra moral bozacak küçük düşürecek bazı hareketler sözler söylenir. Bunlar akranlar arasında daha rahat yaşanır (G2).

Yabancı biriyle çok oynamak istemem, rahat edemem. Yanımdakini tanımam, sohbetimin iyi olması lazım. Herkesle oynanmaz. Rahat hissetmem lazım. Bir tepki verince kavga çıkar yoksa. Hassas oluyor insan oyunda (P9).

Okuldan ya da mahalleden tanıdığı ve uzun süreli dostluğu bulunan kişilerle oynamayı tercih ettiğini belirten P4, oyun grubunun “sabit kişilerden” oluştuğunu ve “kolay kolay değişmediğini” belirtmiştir:

Oyun grubu birden değişmez. Öyle her Allah’ın günü farklı bir ekiyle oynamazsınız. Şu olabilir. Birden fazla oyun grubunuz vardır. Biri mahalleden diğeri okuldan. O zaman ikisinin de ayrıdır yapısı, şeyi. Bir istikrarı olur. Mümkün olduğunca uzun süre, ne kadar gidebiliyorsa aynı ekiyle oynamaktır istek. Sonra şartlar değişir, biri gider üniversiteye öteki girer işi ya da evlenir. Ya da siz başka bir çevrede takılmaya başlırsınız arkadaş grubu değişmiştir, bu sefer onlarla oynamaya başlırsınız (P4).

Oyun grubunun devamlılığı konusunda benzer ifadeler kullanan P7, aynı kişilerle oynama isteği duyduklarını ve bu durumun oyunun bitmeyen çekişmelere yol açması nedeniyle ortaya çıktığını dile getirmiştir: “Bir grupla oynamaya başlıyorsunuz, aranızda rekabet başlıyor. Bugün yenildiğiniz de ertesi gün başkasıyla oynamaktansa sizi yenenle oynamak daha cazip gelir. Bugün yener, intikamımı alırım dersiniz” (P7). Oyuncuların birbirlerinin üstünlüğünü kabul etmeye yanaşmamalarının arkadaş grubunu yeniden oyuna götüren en temel unsur olduğunu belirten P9, söz konusu durumu şu ifadelerle özetlemiştir:

Hesap kabarıyor, hesabı kapatmadan diğerine geçmek keyif vermez. Bir arkadaş grubuyla oynamaya başladığınızda orada zirveye oynama çabanız oluyor. Yeniliyorsunuz; yenmek istiyorsunuz, aynı şekilde sizi yenmek isteyenler olabiliyor. Aslında bir arşivi oluyor işin. Bu olunca da oyunda keyif, rekabet hepsi yükseliyor (P9).

Arkadaş grubuyla oynanan bir önceki karşılaşmanın skorunun bir sonraki karşılaşmanın temelini belirlediğini ifade eden P4, “Mesela ikiye iki oynuyoruz. Dün onlar yendi. Bırakır mıyız? Yok öyle bir defa yenip daha üzerine yatmak” sözleriyle oyuncular açısından rekabetin yinelenmesinin neredeyse bir zorunluluk olduğunu dile getirmiştir. P4, grup içerisinde rekabet bağlamında oluşan tablonun gücünü şu ifadelerle ortaya koymuştur:

Oradaki bilenme, oradaki hesaplar canlıyken başka bir yerde başka bir grupla oynamaktan çok aklınızda diğer grup oluyor. Hatta yeri geliyor, rastgele bir ortamda denk geldi, başarıyla oynadınız. Orada bile gerçek oyun grubunuzun üyelerini düşünerek oynuyorsunuz. Onu yenmiş gibi... ya da oradaki maçı antrenman gibi düşünüp bu oyunla onu yenerim bunu yenerim gibi düşünüyorsunuz. İster istemez öyle oluyor. Bilerek isteyerek değil. Mesela gol atınca arkadaşın suratı geliyor gözünün önüne. Ya da “bu oyunla ben onu da dağıtırım, karşı koyamaz” gibi düşünüyorsunuz. Sanki o ekip içinden birine üstünlük kurmuşsunuz gibi bir duygu oluyor (P4).

Özellikle “gerçek oyun grubu” ifadesi, oyuncuların birlikte oynadıkları oyuncu gruplarına verdikleri önemin bir yansıması niteliğindedir. Öte yandan, bu değer, grubun içinde zamanla oluşan “hesaplaşma” arzusundan kaynaklanıyor görünmektedir. Böyle değerlendirildiğinde, grubun sürdürülmesinin son derece karşısında görülen bazı performans ve deneyimlerin son kertede grubun daha uzun süreli olmasına hizmet ettiği görülmektedir. Bu bakımdan, grup içinde zamanla oluşan ve yükselen rekabet, bir yönüyle grubun devamlılığına katkıda bulunmaktadır. Bu durumun bir diğer nedeni de “onaylama” ve “kabul görme”nin daha işlevsel hale getirilmesi ihtiyacıdır. Oyuncular,

günlük hayatlarında daha çok zaman geçirdikleri arkadaşlarının ya da düşüncelerine önem verdikleri “büyüklerin” onayına çok daha fazla önem veriyor görünmektedirler.

İki katılımcı (P2, P9) yaşlılarla oynamaya ek olarak bazen çevrelerinde bulunan kendilerinden yaşça büyük oyuncularla da -her iki durumda da bunlar “ağabeyin arkadaş çevresi”dir- oynamayı çok sevdiklerini dile getirmiştir. Söz konusu katılımcılar, kendilerinden yaşça büyük insanlarla oynamanın, akranlarla oynamaktan farklı bir tatmin duygusuna yol açtığını ve bu duyguyu yaşamayı sevdiklerini belirtmiştir. “Bazen kendimden büyük insanlarla da oynarım, abilerimle oynamak, onları yenmek, oyunda onların beğenisini kazanmak daha fazla tatmin eder” (P9).

Genelde akranlarımla, yakın arkadaş çevremle oynarım. Ayrıca ağabeyimin 26-30 yaş arası arkadaşlarıyla da oynarım. Onlarla genelde 4'lü yaparız. Onlarla oynamaktan ayrı bir keyif alırım. Onların takdirini kazanmak güzel bir duyguya yol açıyor, mesela beni de aralarına almaları ve onlarla oynadığımda oyunumu beğenmeleri takdir etmeleri özgüvenimi artırıyor, hoşuma gidiyor. Benden büyük insanlar beni çağırıyor, ‘gel beraber oynayalım’ diyor. Bu benim için büyük bir onur (P2).

Oyuncuların yabancılarla oynama konusundaki isteksizlikleri de yine bu çerçevede değerlendirilebilir. Örneğin P3’ün “Tanımadığımız biriyle oynama durumu pek olmuyor. Gaza getiren insanlarla oynamayı severim. Yabancı biriyle oynadığımızda bu durum olmaz” sözleri oyuncular tarafından aynı arkadaş grubuyla oynamaya verilen önemi tamamlar nitelikte görünmektedir. P1’in “Yabancı biriyle oynadığımızda ilk başta hemen keyif vermez, turnuva gibi bir durum yoksa tabii. Orada maçın bir önemi yoktur. Bir maç yapıp iki maç yapıp kalkacaksınız” ifadesi de “aynı arkadaş grubuyla” oynamanın içerdiği “hesaplaşma” anlamını görünür kılmaktadır.

Öte yandan, birlikte oyun oynamak başlangıçta birbirilerini “yabancı” olarak görenleri kısa sürede “yakın arkadaş” haline getirebilmektedir. Bu tür durumların özellikle arada ortak bir tanıdık olduğunda mümkün olduğunu kaydeden P1, “yabancı”dan “arkadaş”a geçişi şu ifadelerle tanımlamıştır:

Herkes kendi arkadaş grubuyla geldiği için tanımadığınız kişilerle oynamazsınız ama bazen ortak bir tanıdığınız bir arkadaşını getirebilir. Bazen ben de bir arkadaşımınla giderim oyuna, diğer arkadaşlar onu tanımıyor olabilir. İkisi ayrı yerlerden arkadaşımıdır. Başlangıçta onlar çok muhatap olmazlar oyunda. Mesela 4'lü yapıyorsak ya da turnuva, onlar birbirine çok söz söylemez, ortak tanıdıklar üzerinden gider olay. Ama iki birbirini tanımayan aynı takıma düşün mesela. Çıkışta kırk yıllık arkadaş sanırsın. Ya da turnuva yapılır, rakip olurlar başta pek ses çıkarmazlar birbirlerine. Bir iki maç sonra başlarlar, hele finale doğru iyice değişir. Başta tanışmasanız da bir süre sonra, ne bileyim üç dört maçta hemen sohbet, muhabbet

açılıyor, hızlıca tanışmış oluyorsunuz. Biraz hızlı biraz sert. Ondan sonra o da grubun üyesi haline gelebilir yavaş yavaş. Ama bir kereliğine geldiyse orada daha çok görmezden gelinerek oynanır. Ben de öyle yaparım, farkında olmadan. İlla ki öyle oluyor (P1).

Katılımcıların aktarımlarından da açıkça anlaşılacağı üzere PlayStation Salonlarını kullanan oyuncular için FIFA oynamak oyuncular için hem önemli bir sosyalleşme olanağına ve hem de sosyalliğin belirli biçimlerde sürdürülmesine aracılık etmektedir. 12 katılımcıların 10'u, FIFA 19'u yalnızca *eş-konumlu sosyal oyun* olarak; eş deyişle fiziksel olarak aynı mekânı paylaştıkları tanıdıklarıyla oynadıklarını, 2'si ise (P3, P4) ağırlıklı olarak *eş-konumlu* oynadıklarını ancak buna ek olarak kişisel bilgisayarlarından kariyer modlarını da oynadıklarını belirtmişlerdir. Katılımcıların hiçbiri oyunun çevrimiçi rekabet ya da iş birliğine yönelik olarak tasarlanan modlarını kullanmamaktadır. Bazı oyuncular (P2, P4, P7, P8) çevrelerinde söz konusu modları kullanan insanların bulunduğunu ancak ilgili oyuncuların PlayStation Salonları yerine kişisel oyun konsolları ile evlerinde oynamayı tercih ettiklerini belirtmiştir. Özellikle 3'ncü kategoride bulunan ve kendilerini “düşük derecede oyuncu” olarak tanımlayan oyuncular (P6, P9, G2), çevrimiçi modlar hakkında bilgi ve deneyim sahibi olmadıklarını belirtirken 1 ve 2'nci kategorilerde yer alan oyuncular, Twitch ve YouTube yayınları ile çevrimiçi modları kullanan arkadaşları üzerinden fikir sahibi olduklarını belirtmiştir. Bu durum, araştırmacının PlayStation Salonlarında oynayan oyuncuların büyük çoğunluğunun oyunun “sadece eş-zamanlı sosyal oyuna yönelik modlarını” kullandığına yönelik gözlemini desteklemektedir. Sözü edilen gözlem, futbol video oyunlarını oynamak amacıyla PlayStation Salonlarını kullanan oyuncular arasında bir başka örüntüye işaret etmektedir.

Öte yandan, oyuncular arasında oynama zamanlarının seçimi konusunda “boş zaman” kavramının öne çıktığı görülmektedir. PlayStation Salonlarını kullanan oyuncu grupları ağırlıklı olarak lise, önlisans ya da lisans öğrencilerinden oluşmaktadır. Bazı durumlarda liseden mezun olmuş ancak henüz üniversiteyi kazanamamış ve hazırlanmayı sürdüren gençleri de buna dahil etmek son derece yerinde olacaktır. Söz konusu grubun yanı sıra lise ya da üniversite mezunu, yarı-zamanlı/geçici statülerde çalışan gençlere de rastlanmaktadır. Bu nedenle oyuncuların büyük çoğunluğu, oyun zamanlarını “okul ya da işten artakalan zaman” olarak tanımlamaktadır. Bu bağlamda oyuncuların oynama zamanlarını belirleyen temel ölçüt “boş zaman” olmaktadır. Oyuncular, oyunu daha çok okul ve işten arta kalan zamanlarında ve arkadaşlarıyla beraber geçirdikleri serbest

zamanlarında oynadıklarını belirtmektedir. Öte yandan serbest zaman kavramı ile ifade edilenin tek bir oyuncunun serbest zamanı olmadığı, en az bir arkadaş ile birlikte serbest zamana sahip olmaları gerektiği unutulmamalıdır. Dolayısıyla bu zaman dilimini, “*ortak serbest zaman*” olarak tanımlamak yerinde olacaktır. Eş-konumlu sosyal oyunun yalnızca bu yönü bile, yarattığı sosyalleşme olanakları bakımından ciddiye alınmasını zorunlu kılmaktadır. Katılımcılar oyun zamanının seçimi konusunda şunları ifade etmişlerdir: “Hafta sonu, yaz tatillerimizde ve okul dönemlerinde hepimizin boş olduğu zamanlarda arkadaşlarla bir araya geldiğimizde oynarız” (P2). “Hafta sonları ya da hafta içlerinde boş zaman bulduğumuzda, birlikte oynadığım arkadaşlarım da müsait olduğunda buluşur PlayStation Salonlarına gideriz” (P3).

Boş zamanlarını PlayStation Salonunda arkadaşlarıyla birlikte geçirmeyi tercih ettiğini belirten P10, arkadaşlarıyla bazen yalnızca PlayStation oynamak için buluştuklarını bazen de “öylesine” buluştuktan sonra yapacak bir şey bulamamalarından dolayı PlayStation salonuna yöneldiklerini belirtmiştir. P1, genelde oyun için özel bir zaman gözetmediklerini, arkadaşlarıyla toplanabildikleri her türlü zaman diliminde PlayStation salonlarına gitmekten büyük keyif aldıklarını vurgulamıştır. “Ortak boş zaman”ın her zaman oyun grubunun tüm üyelerini kapsamak zorunda olmadığını ifade eden P1, “Oyun grubunun içinden bir kişi bile müsaitse ve buluşmuşsak gidip oynayabiliriz. Keyifli olan 4-5 kişi gidebilmektir. Ama bu kadar adamın her zaman denk gelmesi zordur. O yüzden arada kimler müsaitse onlar da takılabilirler” sözleriyle, oyunun başlaması için iki kişinin ortak boş zaman bulmasının yeterli olacağını kaydetmiştir. Bununla birlikte, tıpkı oyunun sosyal kuruluşunda olduğu gibi zamansal kuruluşunda da sürecin birden fazla kişiyi kapsamak zorunda olduğu ve toplumsallaşmayı bir zorunluluk haline getirdiği görülmektedir.

Oyuncuların serbest zamanlarında gerçekleştirdiklerini ifade ettikleri futbol video oyunları oynamanın sıklığı günde 2-3 saat oynamaktan yalnızca haftada bir gün ve yaklaşık 2 saat oynamaya kadar değişebilmektedir. Ne var ki, bu zaman aralığının dışında, tek oturumda yaklaşık 5-6 saat oynayan oyuncuların varlığı da ihmal edilmemelidir. Yine de oyuncular arasında oynamaya ayrılan zamanın yaygın olarak haftada 3 gün toplam 6-8 saat civarında olduğu söylenebilir. Katılımcıların büyük çoğunluğunun da PlayStation Salonlarını sözü edilen sıklıkta kullandığı saptanmıştır. 7 oyuncu haftada en az 3 gün PlayStation Salonlarına giderek, futbol video oyunları oynadıklarını belirtmiştir. Kalan oyunculardan 2’si (P7, P8) futbol video oyunlarını

neredeyse her gün oynadıklarını kaydetmiş, 1'i (P6) ise yalnızca haftada bir gün oyuna vakit ayırabildiğini ifade etmiştir. Oyuncular, oyuna ayırdıkları vaktin dönemsel olarak değiştiğini söylemişler, ifade ettikleri sürelerin ise “şu sıralar” için geçerli olduğunu belirtmişlerdir. Buna göre sınav dönemindeki bir öğrencinin haftada 4 gün PlayStation Salonuna gitmesi olanaklı değildir. P4, bu dönemsel farklılıklara işaret ederek şunları söylemiştir: “Yaz tatillerinde neredeyse her gün oynuyoruz. Okul dönemindeki boş zamanlarımızda haftada 2-3 gün oynayabiliyoruz”.

PlayStation Salonlarına ayrılan zamanın bir başka değişkenin de “yaş” olduğunu ileri süren P3, yaşın ilerlemesiyle birlikte bu sürenin azaldığını kaydetmektedir. P3, bu durumu “bir iki sene önceye kadar haftada en az 4 gün oynardık salonlarda, şimdi salona haftada 2 gün gidiyoruz ama bazen ev ortamında da oynuyoruz” sözleriyle özetlemektedir. P5 ise oyuna ayrılan zamanın düşmesinde, yaştan daha çok serbest zamanları kısıtlayan sorumlulukların artmasının payı olduğunu ifade etmiştir: “Bu oyunun oyuncusu, ister 25 olsun ister 30; zamanı varsa mümkün olduğunca oynar, her gün zaman bulsa her gün oynar. Ama işten güçten zaman bulamıyorsa, iki günde bir oynar, daha da bulamıyorsa en azından haftada bir oynar. Zaten bir iki hafta oynamıyorsa oyundan kopabilir” (P5).

Geniş bir oyuncu kitlesi için yakın arkadaşlarla birlikte FIFA oynamanın temel alanı PlayStation Salonları olurken, küçük bir oyuncu grubu da bazen PlayStation kirilayarak bir evde buluşarak oynadıklarını belirtmiştir. Katılımcıların 10'u futbol video oyunlarını oynamak için yalnızca PlayStation Salonlarını kullanırken, 2'si (P3, P5) “bazen PlayStation kirilayarak ev ortamında” oynadıklarını kaydetmişlerdir. P3 ve P5 dışındaki tüm oyuncular, oyun için PlayStation Salonlarını tercih etmelerinin nedenleri konusunda iki temel gerekçe göstermişlerdir. Bunlardan ilki, PlayStation4 cihazının ve FIFA 19'un yaklaşık 2 bin 500 TL'ye varan maliyetinin karşılanması tüm oyuncular için olanaklı olmaması, ikincisi ise oyunu arkadaşlarıyla birlikte oynayabilecekleri başka bir mekânın bulunmayışıdır.

Oyuncuların büyük çoğunluğu, video oyunlarla güçlü bir ilişkileri olmasına karşın tek başına oynamaya sıcak bakmadığı için PlayStation4 almayı hiç düşünmediklerini kaydetmiştir: “Hiç PlayStation alma fikrim olmadı, tek başına oynamak sıkıcı. FIFA arkadaşlarla oynandığında keyif veren bir oyun, bazen arkadaşların bilgisayarından tek başıma oynasam da sarmıyor, birlikte oynadığınız gibi keyif vermesi imkânsız” (P1). Bir

dönem sadece FIFA oynayabilmek amacıyla PlayStation 4 satın almak istediklerini dile getiren P2, daha sonra benzer gerekçelerden dolayı vazgeçtiklerini belirtmiştir.

PlayStation'um yok, üniversiteye gelmeden önce ilçede beraber oynadığımız arkadaşlarımızla birlikte bir PlayStation almayı düşündük. Ama ilçede yeni bir yer açılınca gerek kalmadı. Daha önce yakınıımızda tek bir kafe vardı, oradan memnun değildik. Yeni kafe açılınca orada oynadığımız için ihtiyaç kalmadı. Zaten tek başıma oynamaktan keyif almam. Arkadaşlarla oynamadan tadı çıkmıyor. Alsaydık da yine beraber oynamak için alacaktık (P2).

“Tek başına” oynamanın “bilgisayarla/yapay zekayla” mücadele etmek anlamına geldiğini söyleyen P4, “bilgisayara karşı” kazanmak ya da kaybetmenin tatmin edici olmadığını belirterek şunları ifade etmiştir:

Tek başıma daha çok kariyer modu, FUT gibi modları da kullanıyorum. Arada oynadığım oluyor. Bunlardan o kadar zevk almıyorum, bilgisayar yenilir. Onu yenmede bir şey yok. En zor derecede oynayın yine yenersiniz bir süre sonra. Yapay zekayı yenmek zor değil, zaten yenilmesi imkânsız olmayacak şekilde ayarlıyorlar onu. İster istemez oyun tarzı da kendisini tekrarlıyor gibi geliyor, çok şaşırtmıyor sizi. Ama gerçek insanlarla mücadele etmek çok farklı (P4).

Oyunun sosyal ve uzamsal kuruluşuna ilişkin aktarımlar değerlendirildiğinde, oyunun eş-konumlu sosyal oyun olma özelliği dolayısıyla önemli oranda sosyalleşmeyi beraberinde getirdiği, gerçek alanlarda kurulan toplumsal ilişkileri önelediği ve bu toplumsallaşmayı sürdüren bazı mekanizmalar oluşturduğu görülmektedir.

3.4.3. Oynamanın motivasyonları ve diğer serbest zaman etkinlikleri

Oyuncuların genellikle akranlarından oluşan yakın arkadaşlarıyla ve kısmen de düşüncelerine önem verdikleri büyüklerle “*ortak serbest zamanlarını*” geçirmek için büyük ölçüde birlikte futbol video oyunları oynamayı tercih ettikleri ve bunu olanaklı kılan tek mekânının PlayStation Salonları olduğu görülmektedir. Böylesi bir tabloda, arkadaşlarla birlikte “PES atmak”⁴⁷, bu etkinliği olanaklı kılan tek mekân olan PlayStation Salonlarına gitmekle eş anlamlı hale gelmektedir. Dolayısıyla futbol video oyunları oynamaya yönelik motivasyonların PlayStation Salonlarını kullanma motivasyonlarıyla birlik içinde olduğu, çalışmanın gerçekleştirildiği örneklem

⁴⁷ Arkadaş grupları arasında futbol video oyunları üzerinden karşılaşmaların düzenlenmesi PES 2013 (Konami, 2012) ile birlikte yaygınlaştığından o dönemlerde oyuncuların jargonuna giren “PES atma” ifadesi hala varlığını korumaktadır. Buna göre oyuncular FIFA 19 oynamayı işaret etseler de bunu “PES atalım mı?” şeklinde ifade edebilmektedirler. Diğer bir anlatımla FIFA oynayacak olsalar da çok az oyuncu “PES” yerine “FIFA atalım mı?” ifadesini kullanmaktadır. Oyunculardan bazılarına göre buradaki “PES” değil “PS”dir. PS ise PlayStation anlamına gelmektedir. Dolayısıyla ifade “PlayStation oynayalım mı?” anlamında kullanılmaktadır.

bağlamında ikisinin sıklıkla eş anlamlı bir biçimde kullanıldığı görülmüştür. “Arkadaşlarla FIFA/PES oynamak” için PlayStation Salonlarına gitmek, PlayStation Salonlarını kullanmanın en basit biçimidir. Diğer bir ifadeyle, bir oyuncu PlayStation Salonuna gidelim dediğinde “FIFA/PES atalım mı?” (P7) demek istiyordur. Benzer şekilde “haydi iki el FIFA atalım” diyen bir oyuncu da PlayStation Salonuna gitmeyi kastediyordur. Bu ifade, PlayStation salonlarının başka kullanım biçimleri de olduğunu yadsımamakla birlikte bunların oran bakımından son derece düşük olduğunu ifade etmektedir. Çalışmanın yürütüldüğü iki PlayStation Salonu olan *Locca PlayStation*’un işletmecisi G1 (24) ve *Kampüs PlayStation*’un çalışanı G2, müşterilerin oyun tercihlerine ilişkin benzer saptamalarda bulunmuştur. “Ağırlıklı olarak buraya gelenler FIFA ve PES oynar. FIFA ve PES dışında çok nadir olarak kavgı ve yarış oyunları oynayanlar olabilir. Bunları grup halinde oynayan pek yoktur” (G2). “Genelde müşteriler, arkadaşlarıyla PES ya da FIFA oynamak için geliyor, çok az kişi yarış ya da dövüş oyunlarını oynuyor. FIFA ve PES dışındaki oyunları boşuna para verip alıyoruz resmen. FIFA ve PES CD’leri yetmiyor, diğer oyunların yüzüne bakan olmuyor” (G1).

Oyuncular, “PES atmaya” ve dolayısıyla “PlayStation Salonuna gitmeye” ilişkin temel motivasyonları ifade ederken en çok “birlikte zaman geçirme” kavramına atıfta bulunmuştur: “PES atmak ya da işte FIFA oynamamızın nedeni birlikte bir şeyler yapmak, beraber zaman geçirmek” (P2). Buna göre, “temel mesele beraber eğlenmek, birlikte hoş zaman geçirebilmek”tir. (P10) “PlayStation kafe arkadaşlığı en iyi arkadaşlıktır. Beraber vakit geçirmek, eğlenmek, rekabetin keyfini yaşamak, futbolla ilgili bir şeyler yapmanın güzelliği hepsi bir arada”dır. (P2). Sürekli oynamadığını ancak arkadaşlarının daveti üzerine PlayStation Salonlarına gittiğini ifade eden P9 da benzer noktaları vurgulamıştır:

Ben sürekli oynamam, hastası değilim, arkadaşlarım davet eder genellikle, benim aklıma çok gelmez ama onların davetinden sonra beraber hoş vakit geçirmek için ‘tamam’ derim. İstemeyerek, sırf gönülleri olsun diye gitmem yani. Beraber oynamak gayet zevkli çünkü, eğlenceli, güzel muhabbet oluyor (P9, 23).

“Birlikte hoş zaman geçirme” motivasyonunun yanı sıra en sık vurgulanan motivasyonlardan biri de “stres atmak”tır. Buna göre, oyuncular, oyunu günlük yaşamın stresinden uzaklaşmak, üzerlerinde oluşan baskılardan kurtulmak için fırsat olarak gördüklerini belirtmektedir.

PS Salonları stres topu. İnsanlar burada stresini atacaklar, rahatlayacaklar. Ben şunu görmedim bu zamana kadar haydi gidelim sadece zevkine FIFA oynayalım PES oynayalım,

zevkine bir oyun oynayalım diyenine rastlamadım. Sadece film izler gibi girip çıkacak, mümkün değil. İllaki bir kapışma, iddialaşma oluyor. Hırs oluyor illa ki. O zaman da bağırma, çağırma, kızma, sevinme, küfür hepsi oluyor. Adam bağırarak, çağırarak, sevinecek, kızacak. İhtiyacı var. Aynı halı saha gibi ya da tribün gibi. Burası insanların stres atma yeri. Başka hiçbir anlam kazanmıyor. Dışarıda nazik ve kibar olan, burada dokunsan patlayacak gibi sinirli olan insanlara çok rastladım. İnsanlar gelip burada streslerini atıp dışarı çıkarken kapıdan adımını başka bir dünyanın kapısından giriyormuş gibi gidiyor. Hele kazandıysa. Bu kapıdan içeri girenin hayatı emin ol komple değişir (G1).

Oyunun en güzel yönü ruhsal olarak böyle iyileştirmesidir. Bazen tersi de oluyor daha çok moralini bozabiliyor insanın ama genelde stresi atmak için çok iyi bir yol. Mesela moral olarak düşmüşümdür, aile ile ilgili olabilir, kız arkadaş meselesi olabilir, başka bir mesele olabilir. Stres atmak için ya çıkar koşarım ya da arkadaşlarımla oyun oynarım (P1).

Oyunun moral anlamda destek olduğunu kaydeden P3, “Dışarıdaki stresi orada atmaya çalışırım. Moral düzeltmeye faydası olur. Hayatın sıkıcılığını, keyifsizliğini kaldırıyor biraz da olsa” ifadeleriyle oyunun “kaçış” özelliğine değinmiştir. Oyunun zaman zaman daha fazla strese neden olabildiğini hatırlatan P8, oyunun, oyuncunun öfkesini ve sinirini dışa vurmasına aracılık ettiğini düşünmektedir: “Oyun kaybedeni çok yoruyor, üzüyor ama yine de hepimiz ‘gidelim biraz kafamızı boşaltalım, stres atalım’ diyoruz. Demek ki öyle bir katkısı var. Oyun öfkeyi atmamıza izin veriyor, öyle rahatlatıyor herhalde”.

Oyuncuların arkadaşlarıyla FIFA oynamak ve PlayStation Salonlarına gitmek konusundaki motivasyonlarına bakıldığında, öne çıkan motivasyonların “sosyalleşmek”, “serbest zamanı değerlendirmek” “eğlenmek”, ve “stres atmak” şeklinde sıralanabileceği görülmektedir. Öte yandan, oyuncular, FIFA oynamak ve PlayStation Salonlarına gitmek dışında söz konusu gereksinimleri karşılayacak etkinliklerinin ise son derece kısıtlı olduğu ifade etmektedir. Bu bakımdan “PES atmak” oyuncular için kolaylıkla en cazip seçenek haline gelebilmektedir. Söz konusu işlevleri karşılayacak etkinlik olanaklarının çok sınırlı olduğunu ifade eden oyuncular, diğer serbest zaman etkinlikleri sorulduğunda, “internette film/dizi izlemek, arkadaşlarımızla çay/kahve içip sohbet etmek, gezmek/dolaşmak ve arada bir halı saha maçı yapmak” şeklinde yanıt vermişlerdir. P1, bunların arkadaşlarla PlayStation oynamak karşısında zayıf seçenekler olduğunu ifade etmektedir:

Ya da internette dizi izleyerek geçiririz vaktimizi çok fazla çeşitliliğimiz yok. Olanaklar kısıtlı. Genelde ortamdan ya da o anda diğer seçenekler sıkıcı geldiği için FIFA oynamak her zaman daha cazip gelir. Bazen arkadaşın biri sıkılır hadi “PES atalım” der. Ya da bazen ben teklif ederim, canımız ister gider oynarız (P1).

Diğer serbest zaman etkinliklerinin kısıtlı olması ve FIFA oynamanın bunlara göre daha cazip görünmesi dışında diğer bir neden de PlayStation Salonlarında geçirilen zamanın diğer etkinliklere göre çok daha “hesaplı” olmasıdır. PlayStation Salonunda vakit geçirmeyi seçen bir ikilinin, toplam masrafları yol ve yemek dahil kişi başına 20 TL’ye karşılanabilmektedir. Oyunculara göre, söz konusu tutar ile toplam 7-8 saat süren ve “bu derece keyif veren” bir serbest zaman etkinliğinin gerçekleştirilmesi neredeyse olanaksızdır:

Meydan’a geldiklerinde doğrudan buraya gelirler ya da bir iki tur atıp buraya atarlar kendilerini. Çıkışta civarda çay ocaklarında biraz otururlar. Trabzon’un her yerinden gelenler olur. Burada yalnızca ulaşım dolmuşu para verirler belki bir tantuni ya da dürüm yerler, aşağıda bir çay içerler. Buraya verdikleri parayı da katarsak hesaba kişi başı 20 liraya belki güzel ve eğlenceli bir gün geçirmiş olurlar. Sinemaya gitse ya dane bileyim farklı etkinlikler yapsa bu rakamlara yapmaları mümkün değildir (G2).

Öte yandan bu tercihin yalnızca ekonomik nedenlere dayandığını düşünmek de yanıltıcı olabilir. Oyuncuların serbest zaman etkinlikleri konusunda arkadaşlarla birlikte FIFA oynamanın sayılan nedenleri aşacak bir biçimde ayrıcalıklı bir yeri olduğu görülmektedir. “Boş zamanlarımızın neredeyse tamamı oyunla geçiyor” diyen P7 diğer serbest zaman etkinliklerine ilişkin tutumunu şöyle özetlemiştir: “Film izlerim internetten. Kız arkadaşım sinemaya gidelim diyor ama ben pek sinema yanlısı bir insan değilim. Ne işim olur sinemada? Ben Akçaabatlıyım, ne anlarım sinemadan” (P7). Serbest zaman etkinlikleri kültürel bir ekoloji içerisinde değerlendirildiğinde, bu evrenin başlıca unsurunun futbol olduğunu görülmektedir. Buna göre, FIFA atmanın kolay ulaşılabilir ve ekonomik karakterini aşan unsur “futbol aşkı”ndan kaynaklanıyor olabilir. Oyuncuların düşüncelerinde de bu unsurun varlığı göze çarpmaktadır. P1’in ifadeleri bu durumu özetler niteliktedir:

Mesela arada tavla ya da kâğıt oyunları gibi başka oyunlarda oynarız birlikte, ancak onlarda bu keyfi yakalamak imkansızdır. Çok keyifli bir oyun, çok güzel. Tabii bunda futbolun güzelliği var. Futbolun kendisi çok keyifli bir oyun zaten, oyun da bunu yansıtmakta başarılı P1 (22).

Alanda karşılaşılan oyuncuların pek çoğunun futbolla en azından izleyici-taraftar düzeyinde ilişkili oldukları göz önüne alındığında “*futbol aşkı*”nın söz konusu oyunlara yönelik başlıca motivasyon kaynaklarından biri olduğunu ya da oyundan elde edilen tatmine katkıda bulunduğunu söylemek hatalı olmayacaktır. 6’sı lisanslı (altyapı düzeyinde) futbol geçmişi bulunan, 6’sı da izleyici/taraftar düzeyinde futbolla ilgilenen katılımcılar, oyuna yönelik ilgilerinin temelinde yer alan başlıca unsurun “futbola

duydukları sevgi” olduğunu doğrulamaktadır. Katılımcılar, PlayStation Salonlarında gerçekleştirdikleri karşılaşmaların “futbolla ilgili bir etkinlik” olduğunu düşünmektedirler. Diğer bir ifadeyle PlayStation Salonlarında FIFA oynamak, oyuncular tarafından gerçek futbolun bir uzantısı gibi görülebilmektedir. Oyuncuların, futbol maçlarından önce “kesinlikle” oynadıklarını belirtmesi bu durumun kanıtı olarak değerlendirilebilir: “Trabzonspor’un maçı varsa maçı izlemek için bulduğumuzda, maç öncesinde kesinlikle oynarız. Maça kadar vaktimizi FIFA atarak geçiririz” (P3, 25). Kuşkusuz burada “vakit geçirme” unsuru da önemli bir yer tutmakla beraber oyunun “maçın havasına girmek” için kullanılması daha çok dile getirilen bir unsur olmuştur.

Trabzon halkının takımlarına bağlılığı çok yüksek. Burada futbolla ilgilenmeyen sevmeyen bile bir şekilde Trabzonspor üzerinden futbola hayatında yer veriyor. Genelde maç günleri en yoğun günler. Deplasman maçlarında civarda (Meydan) maçı izlemeden önce burada maç yapıyorlar, eğer maç stadyumda ise yine stadyuma geçmeden ya da yine civardaki çay ocaklarında maç izlemeye geçmeden önceki zamanı burada maç yapmak üzere kullanıyorlar. Buradaki temel dert, maç zamanını beklerken bu zamanın hızlı geçmesini sağlamak, bir an önce maç saati gelsin diye bu son saatleri doldurma çabası var. Evde oturarak maç saati beklenmez, hem o gün maçın havasına giren kişi evde oturup bekleyemez, sıkılır hem de maçın havası dağılır. Dolayısıyla maç günleri maçın havasına sokacak bu tür etkinlikler revaçtadır (G2, 22).

Maç günleri o gün hangi maç varsa ona uygun kombinasyonları yaparız. Trabzonspor-BJK maçı varsa o karşılaşmalar kesin yapılır. Skor tahmini yapılır, maçla ilgili konuşulur. Maçın havasına girmek, o heyecanı daha çok yaşamak ve maç atmosferinin daha uzun süre korunmasıdır amaç (P10, 20).

Oyun-futbol ilişkisinin yalnızca Trabzonspor maçları üzerinden kurulmadığını kaydeden P1, oyuncular arasında oyunun bir yönüyle gerçek futbolun devamı olarak deneyimlendiğini şu ifadelerle aktarmıştır:

Her zaman Trabzonspor’un maçının olması gerekmez, bazen oyunda sürekli seçtiğimiz takımlar vardır. Onların maçlarından sonra da eğer maçı da izlemişsek hemen oynamak isteriz. O maçın aynısını yapmamıza gerek yok. Futbol oynamak isteriz, oyunu aklımıza getirir, ‘haydi gidip iki el atalım’ deriz. Futbol konuşmaya başlarız yine canımız ister. Önemli gördüğümüz futbol maçlarından sonra ya da önce kesinlikle oynarız. Bazen aklımızda hiç oynamak yokken bir maçın özetini görür oynarız (P1).

Oyuncuların oyuna ilişkin motivasyonları ve diğer serbest zaman etkinliklerine yönelik tutumları değerlendirildiğinde, oyunun başlıca motivasyonun “birlikte keyifli zaman geçirmek” biçiminde formüle edildiği görülmektedir. Diğer serbest zaman etkinliklerinin kısıtlı olduğu görülen oyuncular için “futbol”un bu anlamdaki konumu

ayrıcalıklıdır. Bu bakımdan oyun, hem arkadaşlarla birlikte hoş zaman geçirmeye uygun olması hem de “futbola ilgili” bir etkinlik olması dolayısıyla çoğu durumda oyuncular nezdinde “alternatifsiz” görülmektedir.

3.5. Oyunun Meta-İletişimsel Çerçevesi

Gregory Bateson (1972), oyunun meta-iletişimsel bir çerçeve içerisinde işlemek durumunda olduğuna dikkat çekmektedir. Buna göre, oyuncuların birbirine temel mesaj olarak “bu bir oyundur” sinyalini göndermeleri son derece önemlidir. Oyuncular, oyun mesajlarının paradoksal karakterini mutlaka anlamalıdır. Diğer bir ifadeyle bir organizmanın bir eylemi “oyun” olarak anlaması için, eylemin “bu bir oyundur” mesajıyla çerçevelenmesi gerekmektedir. (Schwartzman, 1982, s. 207-9).

“Bu bir oyun” mesajı yalnızca oyun davranışına öncülük eden tekil bir mesaj değildir. Bateson’a göre, iletişim her zaman farklı düzeylerde konumlanır. Oyun mesajı da her zaman metin (oyunun özünü tanımlayan) ve bağlamı (oyunun çerçevesini çizen) inşa eder. Bu iki düzey, oyunun gerçek yaşamdan ayrılmasına yardımcı olur. Bateson’a göre (1955, s. 184), belli oyunun katılımcıları, “Bu bir oyun” diyerek, belirli kurallardan oluşan psikolojik bir çerçeve açarlar. Bu çerçevenin varlığını bilmek, konuşmaları yorumlamak için kaçınılmazdır. Bu meta-iletişimsel çerçeve, sözel ve sözel olmayan mesajların nasıl yorumlanacağı hakkında bilgi içeren bir iletişim türüyle yapılır. Bateson’a göre (1955, s. 180) meta-iletişim, paylaşılan oyun çerçevesinin varlığını tesis ettirmesine, sürdürülmesine ve sona erdirilmesine yardımcı olur (aktaran Ackermann 2014, s. 184-186). Bu bağlamda, çalışmanın bu alt başlığında oyuncuların PlayStation Salonlarında FIFA 19 oynama performans ve deneyimlerini nasıl bir meta-iletişimsel çerçeve içerisine yerleştirdikleri soruşturulmuş; bu amaçla oyuncu, oyun, oyun alanı ve kurallara ilişkin anlam haritaları irdelenmiştir.

3.5.1. Oyuncunun bakışından “oyuncu” ve “oyun alanı”

Bu başlık altında oyuncuların diğer oyuncuları tanımlama ve bu oyuncuların özelliklerine ilişkin bulundukları çıkarımlar ile PlayStation Salonlarını nasıl konumlandıkları betimlenmiştir. Oyuncuların diğer oyunculara ilişkin kurgularının kendi benlik-anlatılarıyla etkileşim içinde olduğu düşüncesi çalışma bağlamında son derece ufuk açııcıdır. Diğer bir ifadeyle, oyuncular öteki oyunculara belirli özellikler atfetmekte ve bu özelliklere kendilerinin de sahip olduğunu düşünmektedir. Dolayısıyla

oyuncu topluluğunun karakteristiğini bazı küçük farklılıklar dışında kendi kişiliğiyle bağdaştırmaktadır. Bu bağdaşmalardan ilki belirli bir yaş aralığını 16-30 arasını işaret etmektedir. Buna göre oyuncular, FIFA oyuncusunun 16-30 yaş arası (dolayısıyla ergenlikten yetişkinliğin erken dönemlerine dek süren bir dönemde) olduğunu düşünmektedir. Oysa ki gerçekte oyunun yaş aralığının çok daha geniş olduğunu düşünmemek için hiçbir neden yoktur. İkinci özellik cinsiyet alanına ilişkindir; oyuncular arasında FIFA oyuncularının neredeyse tamamının erkek olduğunu düşünme eğilimi oldukça güçlüdür. Oyuncular kısmi bir biçimde kadın oyuncuların da olabileceğini kabul etmekle beraber, bu oranı dikkate değer bulmamaktadırlar. Oyuncuların diğer oyunculara ilişkin üçüncü tasavvurları ise, “futbol ilgisi ve sevgisi”dir.

Oyuncuların temel ortaklıklarının “futbolla ilgilenmek” olduğunu ileri süren P10, bu genellemeyi “Hayatında futbolla ilgisi olmayan kişilerin oynadığını görmedim, oyuncular illa ki bir şekilde futbolla ilgilenirler” savunmuştur. Katılımcıların tamamı, oyuncuların futbolla ilgilenenlerden oluştuğunu düşünmektedir. Bu düşünce ile “futboldan anlamayanlar ve sevmeyenler”in oyunu oynamayı tercih etmeyecekleri ima edilmektedir. P2’nin “oyuncular futbolla ilgilenen 17-30 yaş arası erkeklerdir” sözleri oyuncular tarafından yaratılan sanal türdeşliğin en açık ifadelerinden biri olarak değerlendirilebilir. Burada oyun arkadaşlarının dolayısıyla rakiplerin aslında tam olarak neyi temsil ettiği açıktır. Oyuncular, futbolu bilen genç erkeklerdir ve rakipleri de en az kendileri kadar futbolu bilen ve kendileri kadar genç erkeklerden oluşmaktadır. Bu düşünce oyunun kuruluşunda oyunun anlamının üretimine doğru giden süreçte önemli bir yapı taşı olarak hatırlanmalıdır.

Öte yandan bu türdeşliğin bir diğer çıktısı oyuncular arasında oyunun anlamlı bir bütün olarak görülebilmesinin temel koşullarındadır. Oyuncuların belirli özellikleriyle ortaklaşması ve bu yollarla görece türdeş sayılmaları -ki bu özellikler her oyun özelinde farklılaşabilmektedir- özellikle *agonistik* oyunlar açısından temel bir çerçeve olarak hizmet etmektedir. Oyuncular, en az haz duydukları oyunun, “yeni öğrenmeye çalışan biriyle oynadıkları” oyun olduğunu belirtmektedir. Oyunculara göre bunun nedeni karşılaşmaların “çekişmesiz” geçmesidir: “Ben şimdi 3 tane de atabilirim 5 tane de... Adam yeni öğreniyor. Onun bir keyfi olmaz. 5 attım diyemezsin. Zaten bilmiyor, dengin değil. Ha ikimiz de yeni öğreniyorsak o zaman başka, hızlı öğrenen kazanır o doğal bir şey” (P9).

Oyuncular, kendileri için futbol video oyunları oynamanın temel mekânı olduđu görülen PlayStation Salonlarına ilişkin anlatıları da oyunun kuruluşuna ilişkin bir diğ er meta iletişimsel çerçeveyi oluşturmaktadır. Oyuncuların, PlayStation Salonlarını seçimlerinde dikkat ettikleri unsurlara bakıldığında, “rahatlık”, “samimiyet”, “sıcaklık”, “biz bize olabilme”, “kendilerini rahat ifade edebilme/ rahat davranabilme”, “kalabalık olmaması” kavramlarının oyuncular açısından son derece önemli görölmektedir. Söz konusu kavramların, salonun lüks, cihazların da bakımlı olmasından bile önemli olduğunu ifade eden P10, PlayStation Salonu seçiminde dikkat ettikleri noktaları şöyle özetlemiştir:

Playstation Salonlarında yeni açılan bazı yerler var. Örneğin Locca, belki de Trabzon’un en iyisi. En iyi düzenlenmiş kafe orası. Ama biz burayı (Kampüs PlayStation Salonu) daha sıcak buluyoruz, daha samimi daha rahat geliyor bize. Yoksa saat ücretlerinde pek bir fark yok. Yıllardır buraya geliriz, diğ er oyuncuların çoğ u da öyledir buraya gelen. Gelenlerin büyük çoğ unluğ u tanıyoruz. Oyuncular aynıdır genel olarak. Demek ki burası bir sürü insana hitap ediyor. Bakıldığında lüks değ il ama temiz. Bence en önemlisi samimi, rahat bir ortam. FIFA oyuncularını için önemli olan bu (P10).

Oyuncuların, PlayStation Salonlarından teknik açıdan yeterli ve tatmin edici olanakları sunması kadar *rahatlık* beklediklerini kaydeden P4, oyun esnasında kendilerini sıkılmadan ifade edebilecekleri, kendilerini rahat hissedebilecekleri ve rahatsız edilmeyecekleri bir ortamı tercih ettiklerini belirtmektedir. Bunun nedeninin oyuna daha fazla odaklanabilmek ve oyunda daha rahat tepki verebilmek olduğunu kaydeden P2 ise “Salona girdiğ imizde o rahatlığ ını hissetmeliyiz. Kendi evin gibi olmasa da yabancılık hissetmemeli insan. Nasıl davranmak nasıl yapmak lazım gibi düşünceler oluşmamalı” sözleriyle oyuncuların oyun alanıyla “bütünleşmelerinin” önemini vurgulamıştır. Bu bakımdan P9’un şu ifadeleri dikkate değ er görünmektedir.

Gittiğ imiz PlayStation salonunun rahat edebileceğ imiz bir yer olması önemli, kolların iyi olması, televizyonların iyi olması, koltukların rahat olması, iç erisinin temiz olması önemli. Ama bunlardan daha önemlisi kendimizi oraya ait hissetmek. Ben salona girdiğ im zaman, yabancılık çekersem oyuna odaklanamam, oyunun keyfini alamam. Rahat olmam lazım, ayaklarımı uzatacağ ım telefonumu cüzdanımı çıkaracağ ım oyuna dalacağ ım (P9).

PlayStation Salonu İş letmecisi G1’de oyuncuların oyun alanından beklentilerini “iş letmeci gözüyle” şu şekilde yorumlamıştır:

O rahatlığ ını burada bulamazsa gelmesi mümkün değ il, bu olay insanın kendisini rahatsız hissedeceğ i bir alanda oynayabileceğ i bir olay değ il. İ lla ki rahat olacak, odaklanmasının önünde engel olmayacak, koltuğ u rahat olacak, TV iyi olacak, kollar iyi olacak ama her şeyin

ötesinde atmosfer sıcak olacak. İsteddiği gibi oynayacak. Aile ortamı gibi olacak. Biz burada aile gibiyiz. Birbirimizi korur, kollarız (G1).

PlayStation Salonlarında “komik hareketler” yaptıklarını kaydeden P7 de, “Bu hareketler hem komik hem de sert. O hareketleri her yerde yapamazsınız, utanırsınız” sözleri, “oyun alanı”nın günlük yaşamdan ayrılığına vurgu yapmıştır. P7’nin sözleri oyun alanının “eşiksel” bir karaktere sahip olduğunu düşündürmektedir. Karşılaşmalarda abartılı tepkilerin oyunun doğal bir parçası olduğunu ifade eden P7, PlayStation Salonlarında bu tepkilerin genellikle normal karşılandığını kaydetmiştir:

Erkeklerde özellikle küçük yaşlarda daha rahat tepki gösteriyorsunuz salonlarda, daha komik hareketleriniz oluyor daha sert sözleriniz olabiliyor. Orada herkes alışık o duruma. Kimse yadırgamaz sizi. O yüzden oynadığımızda kendi kendimize daha rahat tepki veriyoruz. Şimdi adam gol atmış kalkıp salonun içinde hoplayıp zıplayabilir. O da her salonda hoş görülmez. O yüzden herkes tavrına tarzına göre seçer zaten. Ama bazı hareketler vardır, her salonda hoş görmek zorundasın. Ben hiçbir salonda adama sevinme hareketi yaptın, küfür ettin diye uyarıldığını görmedim. Bu işin kuralı bu. Onu yapmayacaksa gelmez zaten. Bazı abartılı tepkiler salonlara göre değişebilir nasıl karşılandığı. Şimdi adam zıplıyor, takla atanı gördüm, tribünlere koşar gibi hareket yapan zaten çok. Bunu salon dışında yapmazsınız zaten adama ‘delirmiş’ derler. İsteddiği gibi tepki verecek tabii. Adam onun için oynuyor, sevinemeyecekse küfür edemeyecekse ne anlamı var. İşkenceye döner (P7).

P6, PlayStation Salonlarında rahat hissetmeyi “Oyunda acayip tepkiler veriyor insan, herkes dönüp bakarsa ne bileyim garip bir şey yapmışsın gibi davranırlarsa gerilirim” sözleriyle açıklamıştır. Salonu kullanan oyun grupları arasında belirli bir kayıtsızlığın olmasını önemsedikleri görünmektedir. Yine P6’nun “hemen yanınızda başka bir maç yapılıyor. Sürekli size laf atarlarsa ya da ne bileyim ‘nasıl kaçırdın’ falan gibi yandan katılmaya çalışırlarsa kendi aranızdaki muhabbet dağılır, rahat edemezsiniz, rahat edemezsiniz, oyunun havası kaçır” ifadeleri bu kayıtsızlığın oyuncular açısından önemini göstermek konusunda dikkate değer görünmektedir. PlayStation Salonlarının en önemli özelliğinin “atmosfer” olduğunu kaydeden P4’ün şu sözleri oyuncu-oyun alanı bütünleşmesinin “eşiksel” durumunu nasıl yarattığını göstermesi bakımından dikkat çekicidir:

Oranın kendisine göre atmosferi var. Bir kere herkes erkek, herkes aynı duygularla gelmiş, kimse kimseyi ayıplamaz, herkes aynı durumdadır çünkü. Rahat rahat tepki verebilirsin. Daha rahat, daha samimi bir ortam, ayaklarınızı uzatırsınız, ışıklar loştur. Ekranı odaklanırsınız kimse pür dikkat birbirine bakmaz. İşe güce, okula ara vermişsiniz, oraya oyun oynamaya gelmişsiniz. Bir rahatlama olur. Dertlere, düşüncelere ara vermiş olursunuz.

Aklınıza gelse ya da konusu açılrsa bile can sıkıcı konular, oyunun etkisiyle dağılır çok uzun sürmez (P4, 24).

Oyuncuların, salona ilişkin bir diğer beklentileri olan “kalabalıktan uzak olma” düşüncesi de oyun alanının sözü edilen eşikselliğini tamamlayıcı niteliktedir. Eşiksellik barındıran ritüellerde gözlerden uzak olma düşüncesi her zaman önemli noktalardan biri olmuştur. Bir bakıma “kalabalıktan uzak” olma arzusu “inzivaya çekilme” duygusunu yaratan, odaklanmayı ve yoğunlaşmayı kolaylaştıran bir kavram olarak karşımıza çıkmaktadır. “Gittiğimizde çok kalabalık olması istemeyiz. Çoluk çocuk dolu olduğunda oynayasımız kaçır” (P9) ifadelerinde ifade edildiği gibi, “çok kalabalık” kavramı sadece bir nicellik değil aynı zamanda nitel düzenlenişe de göndermede bulunmaktadır. Oyuncuların türdeş hissetmelerinin önüne bir engel çıktığında oyuncuların oynama arzularının dahi kesintiye uğradığı açıkça görülmektedir. Üstelik bu deneyim araştırmacı tarafından da defalarca yaşanmış, saha çalışması için gittiği salonlarda kalabalık bir çocuk grubuyla karşılaşması durumunda bir oyuncu olarak -kısa süreli de olsa- oyuna saygısını ve bağlılığını yitirme duygusuna yol açmıştır. Bu duygu sahada karşılaşılan ve derinlemesine görüşme yapılan tüm oyuncular için ortak bir deneyim olma özelliğini taşımaktadır.

Oyun alanının belirlenmesinde bir diğer unsur da yapılacak karşılaşmalara atfedilen önemdir. Daha gelişigüzel şekilde gerçekleştirilen maçlar, salonun herhangi bir alanında boş bir masada gerçekleştirilebilmekte ancak önem seviyesinin yüksek görüldüğü maçlar için mutlaka “localar” tercih edilmektedir. Genel olarak sakin alanları tercih ettiklerini belirten P6, önemli maçlarda ise “loca gibi odalarda” oynadıklarını kaydetmiştir. P6, locanın salon içerisindeki ayrıcalıklı konumunu şu sözlerle aktarmıştır:

Loca odaları daha sessizdir, kapalıdır. Dışarıdan görünmez. Oyunu oynayanlar kendi kendilerine kalır. Gelip geçenin gürültüsünü, sesini duymazlar. İçerideki müzik bile daha az duyulur oradan. Oyun öyle bir şey ki, bazı maçlarda etrafta çıkan en ufak ses dahi dikkatini dağıtabiliyor insanın, sinir ediyor. Gol atmaya çalışıyorsunuz, defans yapmaya çalışıyorsunuz en ufak dikkatsizlik hemen gol geliyor. O yüzden öyle... İddialaştığımız zaman özellikle kesin locada oynarız, iddialı, gerilimli maçları. Öteki türlü o maçın hakkı verilmiyor (P6).

Oyuncu-oyun alanı bütünleşmesinin yanı sıra özellikle video oyunlarda bütünleşmenin bir diğer boyutu da oynanan oyunu kapsamaktadır. Oyuncular, kendilerini oyuna daha iyi hazırlayan, oyuna odaklanmalarını sağlayan bazı özelliklerden de varlığından söz etmiştir. P3, “iyi salon”u şu ifadelerle tanımlamıştır:

Ortamın güzelliği, salonun oyunun o havasını, ambiyansını vermesi, müzikler, ses sistemi, ışık sistemi, televizyonlar ve koltuklar... Hepsi dahil buna. Orada loş ışıkların içinde ekrana odaklanmak, insanı yükselten müziklerin olması bunlar çok önemli. İnsanı havaya sokuyor. İnsan severek gittiği salonda oynarken oyuna çok rahat odaklanıyor, kendi evi gibi o anda. Hatta evde olsa o kadar rahat edemez, odaklanamaz oyuna (P3).

Oyun alanının bu düzenlenişi, oyuncular için PlayStation Salonlarını ayrıcalıklı bir konuma getirmekte, sadece oyunun olduğu ayrı bir alanı yaratmaktadırlar. Bu bakımdan salonları, video oyunun “eşiksel” alanları olarak tanımlamak yerinde olacaktır. Araştırmacı da PlayStation Salonlarında oynadığı süre içerisinde benzer deneyimler yaşamıştır. Araştırmacı, 3 Ağustos 2019 tarihli araştırma günlüğüne şunları kaydetmiştir:

İçeride yankılanan müzikler, yarı karanlık bir ortam ve bu karanlığı aydınlatan yeşil sahanın yansıması yeşil ışık (genellikle tüm ekranlarda futbol video oyunları açıktır) içeriye rahatlatıcı ve gizemli bir hava katmaktadır. Orada oynadığınızda dünyadan kopmuş hissetmeniz doğaldır, pek çok oyuncunun girmeden önce kendisini arayabilecek muhtemel kişileri arayarak içeride rahatsız edilmeme düşüncesi vardır. Bu düşünceye içeride gürültünün sağlıklı bir telefon görüşmesi yapmayı engelleyecek olması düşüncesi de eklenir ancak tek belirleyen bu değildir. Oyuncular daha çok gerçek anlamda rahatsız edilmek istemezler, hem de daha oyuna başlamamış bile olsalar. Telefonlara son kez bakılır, kontrol yapılır ve bir yere koyulur. Sadece telefonlar değil, çakmak, cüzdan, sigara, anahtarlık vb. en ufak rahatsızlık verecek bir şeye tahammül yoktur, çıkarılıp bir yere (genelde TV setinin sağına soluna ya da koltuğa) fırlatılır. Dolayısıyla mekânsal düzenlemenin en temel özelliği yalıtım, izolasyondur, gerçek dünyadan, görsel, bilişsel ve işitsel ya da duygusal olarak kopmaktır ya da uzaklaşmaya çalışmaktır. Bu yönüyle bir “kaçış” barındırdığı düşünülebilir. Gerçekten de orada geçirilen bir iki saatlik sürenin böyle bir etkisi olabilmektedir. Ne var ki temel amaç kaçış değil, oyun alanı ve oyunla bütünleşme gibi görünmektedir (Araştırma Günlüğü, 03 Ağustos 2019).

Oyuncuların aktarımları ve araştırmacının kayıt altına aldığı deneyimleri, PlayStation Salonlarının ve orada oynamanın “eşiksel” karakterine vurgu yapmaktadır. Bu eşiksellik mekânsal düzenlemeleri zorunlu kılmaya da bu tür düzenlemelerin oluşumunda oynadığı rol yadsınmaz. Bu bakımdan PlayStation Salonunda oynamak, futbol izleme pratikleri üzerinden değerlendirilebilir. İşyerinde bir futbol karşılaşması izlemek olanaklıdır ancak tercih edilen stadyumdur. Eğer bu olanaklı değilse bir kahvehane ya da pubta toplu halde izlemek tercih edilebilir. O da olanaklı değilse, evde arkadaşlarla birlikte izleme yoluna gidilir ve bu durumda evin ilgili bölümünü düzenlemeye çalışmak az görülen bir durum değildir. Dolayısıyla fiziksel mekânsal düzenlenişin eşikselliğin yaratılmasına ve burada oluşan duygu durumuna ve oyunun gerçekleştiği meta-iletişimsel

çerçeveye katkıda bulunduğu düşünülebilir. Öte yandan bu eşiklik durumunun sanal bir türdeşlik kurarak oyuncuları birbirlerine yakınlaştırdığı da dikkate alınmalıdır. Ki bu durum Victor Turner'ın "communitas" olarak tanımladığı topluluk durumunun oluşumunda başat rol oynamaktadır.

3.5.2. Kadınların PlayStation Salonlarına gelmelerine bakış

Oyuncuların oyun alanını, "türdeş oldukları düşünülen insanlar tarafından kullanılan özel ve ayrı bir alan" olarak konumlandığını saptamak; bu alanda "kimin/kimlerin dışarıda bırakıldığı" sorusuna önem kazandırmaktadır. Bu soruyu "madem ki oyun alanı, futbolla ilgilenen genç erkekler için özel bir alandır o halde kimler için uygun değildir?" şeklinde formüle etmek yerinde olacaktır. Araştırmacının gözlemleri, bu sorunun yanıtının doğrudan "kadınlar" olacağını ön görmüştür. Saha çalışması boyunca oyun salonlarını kullanan çok az sayıda kadına rastlanmış, yalnızca kadınlardan oluşan oyuncu gruplarına ise hiç rastlanmamıştır.

Kadınların daha çok erkek arkadaşlarıyla birlikte salonlara geldikleri ve izleyici konumunda kaldıkları, oyunu oynamadıkları gözlemlenmiştir. Kaldı ki erkek arkadaşlarıyla birlikte salonlara gelen kadınların sayısının son derece kısıtlı olduğunu hatırlatmakta yarar vardır. Saha çalışması boyunca erkek oyuncu gruplarıyla birlikte salonu kullanan kadınların daha çok localarda oynanan oyunlara eşlik etmesi, salonun daha hareketli ve açık olan büyük kısımlarında görünür olmamaları da araştırmacının bir diğer gözlemidir. Bu bakımdan, salonlara gelen kadınların oyuncu olarak değil daha çok zorunlu-izleyici konumunda geldiklerini ifade etmek hatalı olmayacaktır. Çalışma boyunca sahada karşılaşılan az sayıda kadına bu durum sorulduğunda, kadınlar da bu durumu doğrular nitelikte yanıtlar vermişlerdir. Örneğin araştırmacı, araştırma günlüğüne düştüğü 24 Ağustos 2019 tarihli kayıta durumu şöyle betimlemiştir:

Locca PlayStation Salonunda 4 kişilik bir erkek oyuncu grubunun yanında 1 kadının bulunduğunu gördüm. Salonun girişinde çay ve sigara içerek oyun öncesi diğer arkadaşlarının aralarına katılmasını bekliyorlardı. Önce erkek oyuncularla sohbet ederek, FIFA 19 üzerine çalışma gerçekleştirdiğimi ifade ettim. Erkek oyuncuların dikkatini çekti, sorular sormaya başladılar. Çalışmanın oyunun teknik özellikleriyle ilgili olduğunu düşündükleri belliydi. Oyunun beğendikleri özelliklerini sıralarken, yanlarında bulunan kadına dönüp onun da oynayıp oynamadığını sordum. Kadın, oynamadığını söyledi. Neden geldiğini, izlemekten keyif alıp almadığını sorduğumda ise şu yanıtı verdi: "Erkek arkadaşlarımızla beraber vakit geçirmek istiyoruz ama onlar da oyun oynamak istiyorlar. Biz

de mecburen onlarla vakit geçirebilmek için gelmek zorunda kalıyoruz. Peki “izlemekten keyif alıyor musunuz?” diye sorduğumda, kadın “pek sayılmaz, oyunu değil ama bazen oynarken yaptıkları hareketleri izlemek eğlenceli oluyor. Bence çok ciddiye alıyorlar. Komik geliyor bana” şeklinde yanıtladı (Araştırma Günlüğü, 24.08.2019).

Öte yandan böylesi bir değerlendirme, kadın oyuncuların varlığını inkâr etmemektedir. Araştırmacı yalnızca çalışma boyunca sahada karşılaşılan örneklem bağlamında diğer bir ifadeyle Trabzon özelinde kısmi bir araştırmanın kapsam ve sınırlılıkları içerisinde durumu betimlemeye çalışmaktadır. Bu yorumun geçerliliği erkek oyuncuların yanıtlarında da belirgin bir biçimde görünmektedir. Katılımcıların aktarımları, kadınların PlayStation Salonlarına nadiren geldiklerini ve bunların da erkek arkadaş gruplarıyla birlikte gerçekleştiği konusunda görüş birliği içerisindedir: “Kadın oyuncular gelmiyor. Nadiren erkek arkadaşlarının yanında, erkek gruplarının yanında tek tük gelenler olabiliyor ama o da izleyici olarak ve gerçekten çok az. Ben uzun zamandır hiç gelen görmedim örneğin” (P10). “Kız kıza gelip oynayan görmedim hiç. Belki yerine göre gidiyor olabilirler” (P6), “Kız kıza gelip oynayan görmedim, bazen arkadaşlarıyla gelir izlerler” (P8), “Nadiren erkek arkadaşlarıyla birlikte geliyorlar” (G1), “FIFA oynayanlara rastlamadım, erkek arkadaşlarıyla falan gelip gidenler oluyor ama kız kıza FIFA atmaya gelene rastlamadım daha” (P3).

Durum saptamasının ardından oyunculara “Kadınlar PlayStation Salonlarına gelmeli mi?” sorusu yöneltilmiştir. Oyuncuların ilgili soruya verdikleri yanıtların yine büyük bir uzlaşa içinde olduğu görülmektedir. Bu uzlaşa kısaca “kadınların PlayStation Salonlarına gelmeleri uygun değil” şeklinde özetlenebilir. Oyuncular kadınların PlayStation Salonlarına gelmelerinin “uygun olmamasının” nedenlerini “küfür-argo kullanımının yüksekliği”, “erkek yoğunluğu”, “müstehcen ve cinsel çağrışımlı sözler ve hareketler” ile “kadınların futbolu sevmemeleri” olarak sıralarken temelde yine “rahat etme/edememe” kavramına göndermede bulunmuştur:

Gelmeleri de pek uygun değil, yüksek sesle küfür ediliyor hem de sürekli. Onlar da rahat edemez, biz de diğer oyuncular da. Onlarla gelen erkekler de rahat edemez. Yanında bayan olacak sürekli küfür, kıyamet. Daha farklı mekanlara gidiyor olabilirler. Ama genel olarak çok az sayıda kadının PlayStation kafelere gittiğini biliyorum hele sadece kız grubu olarak ne rastladım ne de duydum. O hiç mümkün değil gibi geliyor bana. Çok küfür ediliyor, itiş-kakış olacak bağırarak, hoplayacak zıplayacak aniden. Erkek oyuncular da rahat edemez onlar da. İster istemez ‘bayan var ortamda’ diye düşünecek belki rahat rahat oynayamayacak, rahat rahat tepki veremeyecek. Zaten onların da böyle bir talebi yok, gelmek isteyen olsa bir

şekilde ona göre düzenlenmiş mekanlar açılır. Onların futbolla ilişkisi daha farklı, daha başka türlü (P10).

Kızların futbolla ilgisi düşük. Gelseler iki tarafta rahatsız olur, içeride oynayanlar da rahat edemez, onlar da kendilerini kaptırıp istedikleri tepkileri veremez, rahat rahat küfür edemez, hareket yapamaz. Sıkışır içinde, keyif alamaz. Kadınlar da rahatsız olur. Onlar da o gürültü patırtı, o küfür kıyametten rahatsız olur. Yanlarındaki erkekler de rahatsız olur. O yüzden bazı lüks salonlar vardır Ankara’da İstanbul’da oralarda olabilir ama bizim burada çoğu yerde zor olur (P3).

Sürekli mesela erkeklerin içinde bulunan bir ortama gelmeleri değil de localara gelip kendi kendilerine oynayabilirler. O zaman olabilir. Çünkü burada argo kelimeler kullanılıyor, hem onlar rahatsız olur, bende rahat hissetmem. Bayan olduğu zaman bir çekinme durumu olur. Rahat edemez (P6).

Bu salonlar erkek ortamları biraz, argo, küfür, fiziksel olarak da hareketler de yapılıyor. Gol attığımda dikleşemeyeceksem gol atmayayım. Kadınlar olunca hareketlere belli bir çeki düzen vermek lazım. Yoksa yanlış olur. Karşıdakine dönüp bir hareketi yapamayacaksam oyunun keyfi kalmıyor. (P1).

Sıralanan söz konusu nedenlerin yanı sıra bir diğer dikkat çekici yorum, PlayStation Salonları kullanan oyuncular açısından değil, mekânsal ve çevresel özelliklerine ilişkindir:

Kızların gelmesine pek uygun değil, yerleri bile uygun değil içerisini bırakın. Erkeklerin bol olduğu yerler, çevreleri de genelde öyle oluyor. Pasajların içinde, bodrum katlarında ya da ona benzer eski binalarda, karanlık ortamları andıran yerlerde olabiliyor. Kimse kadın oyuncuları rahatsız etmez ama rahat edemezler, erkek oyuncular da rahat edemezler (P1)

Gelmemeleri bizim için daha iyi. Gelmesinler. Gerek yok, zaten sevmiyorlar futbolu. Zaten kafelerin yerleri de تنها, izbe yerlerde oluyor. Zaten kurulurken erkeklerle özel sanki kurulmuş ya da sadece erkekler gelir diye düşünülerek dikkat edilmemiş çevresine, sağına soluna. Bayan gelirse rahat eder edemez dememiş kimse. Karanlık, izbe, küfürlü, af edersin, testosteron kokan ortamlar. Ne gerek var. Niye girsinler تنها تنها yollara (P8).

Erkek oyuncuların yanıtlarına bakıldığında, kadınların PlayStation Salonlarına gelmelerinin uygun olmadığı yönündeki görüşlerini desteklerken yine oyunun sosyal ve uzamsal kuruluşunun ayrıcalıklı konumu savundukları açıkça görülmektedir. Erkek oyuncular, oyun alanını betimlerken izledikleri tutumu sürdürmekte, kadınları oyun alanından dışında bırakan bir zorunluluklar dizisi ileri sürmektedir. Dolayısıyla bu ifadeler saha gözlemleriyle birlikte bir bütün olarak değerlendirildiğinde erkek oyuncuların, oyun alanını “erkeklerle özgü” bir alan olarak tanımladıkları görülmektedir. Böylece oyunun meta-çerçevesinin bir diğer unsuru olan mekânsal ayrılık tamamen kurulmuş olmaktadır. Oyuncuların ve oyun alanının tanımlanmasının ardından daha özel

bir kategori olarak oyuna “FIFA 19’a” ve “FIFA 19 oyuncusu”na yakından bakmak oyun sahnesinin tam anlamıyla başlamaya hazır hale gelmesini sağlayacaktır.

3.5.3. Oyuncunun bakışından FIFA 19

PlayStation Salonlarını kullanan oyuncuların ağırlıklı olarak yakın arkadaşlarından oluşan bir oyuncu grubuyla FIFA ya da PES, dolayısıyla futbol video oyunlarını tercih ettikleri daha önce ortaya konmuştur. Burada özellikle FIFA oynamayı tercih edenlerin ve hem FIFA hem de PES oynadığını belirten oyuncuların “FIFA’yı değerlendirme biçimleri, neden tercih ettikleri ve nasıl bir oyun olarak gördükleri konusunda ayrıntılı bir betimlemeye gidilecektir. Buraya düşülmesi gereken önemli bir not, sahada karşılaşılan ve derinlemesine görüşme gerçekleştirilen oyuncuların büyük bir çoğunluğunun her iki oyuna ilişkin deneyimlerinin olduğudur. Bu bakımdan “saf bir FIFA oyuncusu”ndan söz etmek neredeyse olanaksızdır. Bununla birlikte oyuncuların her iki oyuna ilişkin deneyim sahibi olmaları yaptıkları karşılaştırmaları ve neden FIFA oynadıklarına dair açıklamalarını daha güçlü bir biçimde formülleştirmelerini sağlamaktadır.

Yalnızca FIFA oynadığını belirten oyuncular da hem PES hem de FIFA oynadıklarını ifade eden oyuncular da FIFA’nın en önemli ayırt edici özelliğinin “gerçekçilik” olduğunu düşünmektedir. Dolayısıyla bu kavram, oyunu tercih etmelerinin birincil nedeni olarak karşımıza çıkmaktadır. Görüşme gerçekleştirilen 10 oyuncu ve 2 PlayStation işletmecisinin tamamı FIFA’yı PES’e göre daha gerçekçi bulduklarını belirtmiştir.

Bu noktada “gerçekçilik” ile ifade edilmek istenenin 3 alt başlıkta değerlendirilmesi uygun görünmektedir. Bunlardan ilki, FIFA’nın *oynanış özellikleri ve oyun mekaniği*, ikincisi, *sahip olduğu lisanslı futbol kulüpleri ve lig, turnuva gibi organizasyonlar*, üçüncüsü de *grafik kalitesi ve oyun içi ses (tarafar, spiker, müzik) ile oluşturulan genel hava* bakımından gerçeğe yakın olduğu düşüncesinden oluşmaktadır. Oyunun gerçekçiliğinden söz edildiğinde, oyuncular tarafından tüm bu unsurlar birlikte değerlendirilmekte ve FIFA söz konusu alanlardaki genel başarısı nedeniyle daha gerçekçi bulunmaktadır. Bu bağlamda “daha gerçekçi” olma özelliğinin alt başlıklarına yakından bakmak oyuncuların neden böyle düşündüklerini anlamaya yardımcı olacaktır. Yine FIFA’nın alandaki tek rakibi PES, ilgili başlıklarda yetersiz görülmekte; bu nedenle gerçekçi bulunmamaktadır. Öte yandan oyuncuların FIFA değerlendirmelerinde kaçınılmaz bir biçimde PES serisine göndermede bulundukları görülmektedir. Bu nedenle

söz konusu unsurlara ilişkin yorumların aktarılması esnasında çalışmanın kapsamı dışında olmasına karşın PES ile ilgili bilgilere de yer verilmiştir.

İlk olarak oynanış özellikleri ve oyun mekaniğinden başlamak oyuncuların daha çok tercih ettikleri bir sıralamadır. Genel olarak PES serisini özel olarak ise PES 2019’u gerçekçilikten uzak bulduklarını ifade eden oyuncular, oyunu “kolay” olarak nitelemektedir. Buna karşın sahada karşılaşılan tüm oyuncuların ortak düşüncesi FIFA’nın “zor” olduğu yönündedir. Oyunculara göre bu zorluk, FIFA’nın oyun mekaniklerinin ve oynanış deneyiminin gerçek futbolu daha çok yansıtmasından dolayıyla gerçekçi olmasından kaynaklanmaktadır. FIFA 19’da futbolcuların hareketlerinden topun hızına pek çok unsurun gerçek futbolu yansıttığını kaydeden P1 şu karşılaştırmayı yapmaktadır:

PES, atari gibi geliyor bana gerçekçi değil, oynanış gerçek futbol tadını vermiyor. FIFA’da “top yapmak” gerekir, top yapmadan oynayamazsınız. FIFA’da “oyunu okumanız” gerekir. PES’te bunlar yoktur. Oyun abartılıdır, çabuk gol olur, daha kolaydır gol atmak. Alır topu koşar gidersiniz, FIFA’da bu çok imkânsız bir durumdur. Koşular, oyunun geneli futbol gerçekçiliğini daha iyi yansıtır (P1).

FIFA serisinin oynanış ve oyun mekanikleri açısından açık bir biçimde daha gerçekçi olduğunu kaydeden P2 de PES’i bir “klişe” olarak tanımlamıştır: “Bir gol atma yolu buldunuz mu onu yüz kere tekrarlayabilirsiniz rakip ne yaparsa yapsın. Bu anlamsız geliyor bana”. PES’in futbol zekasını “düşük” olarak niteleyen P2, oyunda FIFA’ya göre gol atmanın çok daha derece kolay olduğunu belirtmiştir. P2 ayrıca “gerçek futbolun içinde yer alan orta alan mücadelelerinin” oyunda hiçbir şekilde yer almadığını ifade ederek PES’in oyun hızının da gerçek futbolu yansıtmadığını söylemiştir.

PES’in oyun hızı konusunda gerçekçi olmadığı ve “basitçe tekrarlanabilen goller”den oluştuğu düşüncesine katılan P3 görüşlerini “FIFA sahalarda görmeye alıştığımız, sürekli izlediğimiz gerçek futbola çok daha yakındır gerek hız bakımından gerek zorluk gerekse de mücadele olarak” ifadesiyle aktarmıştır. FIFA’nın oynanış özellikleri ve oyun mekaniğinin doğrudan gerçek futboldan alındığını kaydeden P4 ise şunları aktarmıştır: “FIFA 19 en iyi, futbol oyunu bence. PES daha çok ATARI gibi. Abartılı geliyor, gerçekçi değil. Topun hareketleri, futbol mantığı, oyun motoru farklı, FIFA direkt önde. Oyun içine daha çok çekiyor çünkü daha gerçekçi. Direkt futbol işte” (P4). Hem PES hem de FIFA oynadığını ifade eden P5’te oyuncuların gerçekçilik konusundaki düşüncelerine benzer bir şekilde şunları dile getirmiştir:

FIFA daha gerçekçi, oynanış açısından futbol açısından... Mesela takımların güçleri birbirine daha yakın ama oyun stilleri çok çok farklı. Aynı takımla efsane oynayan adamlar da var, berbat oynayanlar da. Bu da gerçek futbola daha yakın bir durum. PES'te durdurulamaz takımlar ve oyuncular var, onu alan alsın topu koşsun gitsin doğrudan kaleye. Golü atar gelir. Gerçek futbol da öyle mi? Bu kadar kolay mı adam geçmek, kim olursa olsun. Her futbolcu durdurulabilir. Mesela bir Aguero'yu alın City'den PES 13'te. Azıcık oynamayı biliyorsanız kim durdurabiliyor bakalım ara paslarınızla defansın arkasına kaçmanızı. Adamın kendisi oynasa "ben neymişim" der. Gerçek futbol öyle değil, yani her takım her adam durdurulabilir. PES o yüzden çok abartılı geliyor artık bana. Bana gerçekçi gelmiyor. Ama hızlı ve abartılı olması da bazen tercih etmemize neden olabiliyor (P5).

Geçmişte zaman zaman PES oynadıklarını ancak son yıllarda FIFA'yı tercih ettiklerini belirten P3, "PES bodoslama bir oyun. Kalenin ağzına geldiğinde bile üçgene bas. Her türlü gol atarsın" ifadesiyle iki oyun arasındaki zorluk farkına dikkat çekmiştir. Öte yandan hem FIFA hem de PES oynadığını belirten P8, FIFA'da oyunun her saniyesinin önemli olduğunu belirterek "FIFA'nın neden daha zor" olduğuna ilişkin görüşlerini şöyle özetlemiştir:

Topun hakimiyeti, şutun şiddeti, yönü, pasın ayarı, rakibe yapılacak baskı oyuncudan kalecinin degajına kadar her şeyi kendin ayarlamak zorundasın. PES'te öyle bir durum yok, oyun zaten direkt yardımcı, gelişine vur. Yakındaki adama ver, şut çektiğin zaman yön bile ayarlamana gerek yok. İki taneden biri olur gol (P8).

Hem PES hem de FIFA oynadığını belirten oyuncuların bir diğeri olan P6 da bu bağlamda PES'i daha "oyun" gibi gördüklerini, FIFA'yı ise "gerçek" gibi değerlendirdiklerini belirtmektedir. P6 "oyun" ve "gerçek" arasında bir karşıtlık kurarak şu değerlendirmeyi yapmıştır: "PES oynarken oyun oynadığımızı unutmuyoruz, bu oyun. Her yerinden belli oyun olduğu. Oyun gibi oyun. FIFA taktik oynanışıyla, oyuncuların hareketleriyle, top kazanma mücadeleleri ve hızıyla bildiğiniz gerçek. FIFA oynarken insan daha çok kaptırıyor". FIFA'nın oyuncuları "daha çok içine çektiği" düşüncesinin oyuncular arasında oldukça yaygın bir kanı olduğu düşünülebilir. Diğer oyuncuların da benzer düşüncelere sahip olduğu görülmektedir. P7, "FIFA, oyunu oynamak değil yaşamak için daha uygun. Hakikaten de insanlar oyunu yaşıyorlar. Maç esnasında biraz izlemek bunu anlamak için yeterli" sözleriyle benzer bir biçimde yorumlamaktadır.

FIFA serisinin oyuncular tarafından daha "gerçekçi" bulunmasının bir diğer nedeni de sahip olduğu lisanslardır. Lisanslar ile ifade edilmek istenen oyunun, *Premier League*, *La Liga*, *Serie A*, *Bundesliga* ve daha pek çok ligin; UEFA Şampiyonlar Ligi, FIFA Dünya Kupası gibi önemli organizasyonların ve yüzlerce futbol kulübünün isim, marka,

logo, amblem, slogan, forma, oyuncu ve benzeri özelliklerini kullanma lisansının bulunmasıdır. PES serisi ise son derece kısıtlı sayıda organizasyon, lig ve futbol kulübünün lisansını elinde bulundurmaktadır. Söz konusu durumun oyunlar arasındaki en önemli farklardan birini oluşturduğunu ifade eden oyuncular, liglerin, organizasyonların ve futbol kulüplerinin gerçek isimleriyle, gerçek formlarıyla ve gerçek logolarıyla oynamanın gerçekçilik açısından son derece belirleyici olduğunu düşünmektedir. Örneğin P6'nın şu ifadeleri oyuncuların tamamının paylaştığı bir düşünce gibi görünmektedir:

FIFA'da dünyadaki çoğu ligin lisansları var, hem de birinci lig, ikinci lig. Ama PES'te o yok. Lisanslar çok fazla etkiliyor. Gerçekçilik açısından önemli olduğunu düşünüyorum. PES'te takımların isimleri sahte, logoları sahte, formlar uydurma. Öyle olunca kiminle oynuyorsunuz belli değil. Manchester City'i alıyoruz, 'Man Blue' diye bir takım gözüktüyor, logosu çakma. Formalar uydurma. Berbat, mahalle takımı gibi görünüyor. Öyle olunca ben nasıl hissedeceğim Manchester City'i, nasıl anlayacağım onunla oynadığımı. Mahalle takımı gibi oluyor görüntü (P6).

FIFA'nın gerçek gibi algılanmasında en önemli özelliklerden birinin "lisanslar" olduğunu belirten P8, lisansların kendisi için ifade ettiği değeri, FIFA serisinin Juventus kulübünün lisansını kaybetmesi üzerinden örneklendirmiştir: "Juventus'u bu saatten sonra almam mesela, herkes daha az alacaktır. Neden lisans yok artık. Saçma sapan bir isim ve formayla çıkacak, güzelliği yok, gerçekçiliği yok. Almam. PES'te zaten bunu sevmiyordum". "Gerçekçilik bakımından FIFA her zaman önde" diyen P5 de ifadesini benzer vurgularla gerekçelendirmiştir:

PES'te mesela pek çok takım yok. Lisanslar hep FIFA'da bu da çok önemli, havaya girmek için. Çoğu takım yok, ya da öyle bir isim öyle bir amblem koymuşlar ona ki mümkün değil tanıyamazsın. Tek tek takımları arayacaksın, hiçbir lisansını alamamış ne isim ne forma ne logo almış. Kalkmışsın oradan o takımı bulacaksın. Orijinal formasıyla bilmem neyle oynamak daha gerçekçi tabii (P5).

Lisansların gerçekçiliğe katkıda bulunduğunu düşünmek son derece akla yatkın görünse de "gerçek formların", "gerçek logoların" ve "gerçek markaların" neden bu kadar önemsendiğini sorusu ihmal edilmemelidir. Araştırmacı, her iki oyunu da deneyimlediği süre içerisinde bu soruya oto-etnografik bir perspektifle yanıt aramıştır. FIFA 19 özelinde hem lisanslı hem de lisanssız takımlarla (örneğin FIFA'da lisansı bulunmayan az sayıda takımdan biri olan Boca Juniors) karşılaşmalar gerçekleştiren araştırmacı, Boca Juniors'un lisanssız temsili olan Buenos Aires FC ile gerçekleştirdiği maçlarda ciddi bir rahatsızlık hissinin oluştuğunu ve aldığı hazzın düştüğünü

gözlemlemiştir. Latin Amerika özellikle Arjantin futboluna büyük bir sempati ile bakan araştırmacının, Buenos Aires gibi gerçekte var olmayan bir takımla oynarken kendisini oynadığı takımla ve oyunla bütünleşmiş ve “orada” hissetmek konusunda zorlandığı belirtilebilir. Dolayısıyla söz konusu soruya araştırmacının yanıtı, “sahte takımlarla” oynamanın gerçek dünya futbolunun sağladığı “büyüleyici” atmosferin yitimine neden olduğu yönündedir. Araştırmacı 14 Mart 2019 tarihli Araştırma Günlüğünde şu ifadelerle yer vermiştir:

FIFA serisinin uzun süredir elinde bulundurduğu Boca Juniors kulübünün lisansını PES’e devredilmesi nedeniyle FIFA 19’da Boca Juniors kulübü Buenos Aires ismiyle, gerçek olamayacak kadar kötü ve basit bir forma düzenlemesiyle yer almaktadır. Oyuncuların tamamı bulunmakla birlikte, bu oyuncular üzerlerinde taşıdıkları düz açık mavi formalarla Arjantin futbolunun sarsıcı bir imgesi olmaktan çok kötü birer kopyaya dönüşmüş durumdalar. Bu düşüncelere ve büyük bir hayal kırıklığı yaşamama rağmen yine de karşılaşmaları bu takımla yapmayı sürdürdüm. Ancak oyundan aldığım haz belirgin şekilde düştü (Boca Juniors’un lisanslı bir biçimde yer aldığı FIFA 18’e göre belirgin bir şekilde düştü. Oysa ki, FIFA 19 oynanış ve grafikler açısından FIFA 18’den çok daha iyi ve keyifli bir oyun. Ne var ki, o basit mavi forma ve uydurma isim, sahte bir takımla oynuyor olduğum gerçeğini ve bunun bir temsil olduğumu sürekli hatırlamama neden olarak bir süre oyundan aldığım keyfi tamamen yok etti (Araştırma Günlüğü, 14 Mart 2019).

Oyuncuların görüşlerinin de araştırmacının deneyimine koşutluk içinde olduğu görülmektedir. Oyuncular, lisansların sağladığı gerçeklik duygusunu “havaya girmek” adına önemsediklerini belirtmişlerdir. Burada aynı deneyimin tamamlayıcısı niteliğinde öne çıkan önemli bir ifade de “gücü hissetmek” şeklinde formüle edilebilir. “Havaya girmek” ancak “gücü hissetmek” ile mümkün olabilmektedir. Bu sayede, oyuncular oyunda varlık bulabilmekte, benliklerini oyunla bütünleştirebilmektedirler. Bu nedenle her iki ifadenin de aynı deneyimin tamamlayıcı parçalarını işaret ettiği düşünülmektedir. P9, “oyunda dünyanın en güçlü, en atletik, en hızlı oyuncularıyla oynadığımı hissetmem lazım. Oyunda Ronaldo ile oynamayı seviyorum, lisanslı olduğu için onu Juventus formasıyla görebiliyorum. Yoksa onun Ronaldo olduğunu hissetmem zorlaşır” sözleriyle futbol dünyasının yıldız kulüpleri ve futbolcularıyla bütünleşmenin benzer bir hazza neden olduğunu kaydetmektedir. Yine aynı noktayı vurgulayan P3’ün, “gücü hisset’ diye bir söz vardı. Nike’ın sözüydü sanırım. O söz boşuna söylenmiş söz değil. Futbolda arma, logo, forma bunlar güçtür, güç verir” sözleri son derece dikkat çekicidir.

Oyuncuların lisanslar konusunda en önemli eleştirisi ise, her iki oyunda da Türkiye Süper Liginin yeterince iyi yansıtılmadığı düşüncesinden kaynaklanmaktadır. Türkiye

Süper Liginin takımlarının, futbolcularının daha özensiz bir biçimde hazırlandığını, stadyumların olmadığını ve görsel düzenlemelerin Türkiye Süper Liginin yansıtmadığını kaydeden oyuncular, bunun Türkiye Süper Liginden takımları seçmelerini engellediğini, seçtikleri zaman da gerçeklik duygusunu belirli oranlarda kaybettiklerini ifade etmektedirler. Yine bunun en önemli eksisinin atmosferin, ambiyansın, çekişmenin hakkıyla yansıtılamaması olduğu kısacası “gücü hissetmeleri”ni engellediğini düşünmektedirler. P1 bu konuda şunları dile getirmiştir: “İki oyunun da en büyük eksikliği Süper Lige gereken özen gösterilmemesidir. O da oyun gerçekçiliğini düşürüyor bizim için. Neden? Çünkü Süper Lig maçı yapıyormuş havası vermiyor, ortamın insanı gaza getirmesi lazım”.

FIFA 19’un oyuncular tarafından daha gerçekçi bulunmasına katkı sağlayan son başlık görsel ve işitsel materyalin inandırıcılığı/gerçekçiliğidir. Oyuncular bunu “grafik/görüntü kalitesi ve oyun sesleri” olarak tanımlamaktadır. Burada işaret edilen, oyunun grafik kalitesinin, görüntü çözünürlüğünün, oyun seslerinin ve tüm bunlarla yaratılan karşılaşma sahnelerinin gerçekliğe yakınlığı ya da uzaklığıdır. Katılımcı oyuncuların tamamı FIFA’nın grafik kalitesi ve sesler açısından daha başarılı olduğunu bu nedenle gerçek maç atmosferini çok daha başarılı bir biçimde yansıttığını belirtmiştir. P1, “FIFA 19’da grafik, sesler, stadyum atmosferi hepsi daha gerçekçi. Özellikle grafikler gerçekten çok iyi” ifadeleriyle düşüncelerini aktarırken P9, oyunun grafik kalitesi açısından ilk bakışta gerçekten ayırt edilemeyeceğini belirtmiştir.

FIFA gerçekten çok gerçekçi. İlk bakışta şaşırdığın oluyor, ‘gerçek mi bu’ diye. Bugün oynarken topun sesi bile sanki ben vuruyormuşum gibi hissettirdi. Ambiyans çok gerçekçi, sesler, görüntüler öyle. Gol attıktan sonra ayağa kalkıp tribünlere koşasın, gol sevinci yapasın geliyor. Gerçekten arkada tüm tribünler varmış gibi hissediyorsun. FIFA oynarken kendimi oyunun içinde hissediyorum, PES öyle hissettirmiyor. Atmosfer açısından FIFA açık ara önde bence. Oyuncuların görüntüleri, tribünlerin görüntüleri çok iyi (P9).

Grafik kalitesi bakımından FIFA’nın PES’ten daha iyi olduğu ancak aralarında çok ciddi bir farkın bulunmadığını düşünen P5, işitsel unsurlar bakımından FIFA’nın kesinlikle çok daha iyi bir deneyim sunduğunu ifade etmektedir: “Ses ve ambiyans anlamında FIFA daha iyi, daha gerçekçi. Maçın bir yerinde taraftar bir anda başlıyor tezahürat yapmaya, insan çok fena gaza geliyor. Sanki binlerce insan arkada”.

Öte yandan P4 oyunun sahip olduğu söz konusu özellikler ile sunduğu gerçekliği, “gerçekten bile gerçek” sözleriyle ifade ederek üzerinde düşünmeye değer bir noktayı işaret etmiştir:

Ronaldo'yla top sürün, şut atın; birebir aynısını yapmışlar. Sadece Ronaldo için değil, tüm oyun için geçerli. Gerçek Ronaldo'dan daha gerçek bazen. Bazı maçlarda ben Ronaldo'yu tanıyamıyorum gerçek futbolda. Burada daha gerçek. Bunun reklamını yapmışlardı hatta. Ronaldo oyundaki Ronaldo'yu izliyor onu taklit etmeye başlıyordu. Onun gibi olmaya çalışıyordu. Oyundaki Ronaldo gerçek Ronaldo çünkü...(P4).

“Oyundaki Ronaldo gerçek Ronaldo” ifadesinin kafa karıştırıcı olduğu doğrudur. Ne var ki, oyuncunun ifadeleri bütün olarak değerlendirildiğinde anlam netleşmektedir. Oyuncuya (aslında pek çok oyuncuya) göre, Ronaldo “fizik açıdan, teknik açıdan ve oyun zekası açısından insan-üstü özelliklere sahip bir futbol makinesi” gibi görülmektedir (P4), araştırmacının kendisi de bazı futbolculara ilişkin benzer düşüncelere sahip olduğundan bu düşünceyi anlamlandırmakta zorlanmamıştır. Ronaldo hakkında yaratılan imgenin, medya ve reklamcılık endüstrilerinin spor endüstrileriyle iç içe geçmiş çabalarının bir sonucu olması bu gerçeği değiştirmemektedir. Ronaldo ve benzerleri sporun olağanüstü güzelliğinin, teknik ve estetik mükemmelliğin bir ifadesidir. Hans Gumbrecht (2006), bu mükemmellik arayışını *arete* olarak adlandırılmakta ve *aretenin* sporun temelinde yer alan en önemli unsurlardan biri olduğunu ifade etmektedir. Böylesi bir tablo içerisinde Ronaldo imgesi, Ronaldo'nun gerçek benliğini, “ölümlü bedenini” aşmakta ve onun çok ötesine geçmektedir. İşte bu aşkın yan oyunun mekanik ve matematiksel işleyişi içinde çok daha mükemmel bir biçimde temsil edilebildiğinden, oyundaki Ronaldo, bazı durumlarda vasat bir oyuncuya dönüşebilen gerçek Ronaldo'dan daha gerçektir. Bazı oyuncular Ronaldo'yu aynı görüş açısından değerlendirirken diğerleri Messi'yi, Salah'ı ya da Benedetto'yu aynı şekilde görebilirler. Değişen yalnızca isimlerdir, oyuncuların kusursuz imgeleri içinde bulunan *arete* ve o temsille bütünleşmek yoluyla “mükemmelliği deneyimleme” arzusu değişmiyor görünmektedir.

Tüm bu “gerçekçilik” unsurları birlikte değerlendirildiğinde oyuncular tarafından FIFA'nın daha gerçekçi bulunduğu açıktır ve bunun oyunda varlık bulma ve dalma açısından önemli bulunduğu görülmektedir. Oyunun gerçekçiliğinin bir üst çerçevesi gibi çalışan ve tüm bu kavramları toplayan bir diğer tema da oyunun gerçek futbol kadar “zor” olduğu savından kaynaklanmaktadır. Bu temanın, oyunun daha fazla ciddiye alınmasına neden olduğunu görülmektedir. Oyuncular, oyunu bu özelliği nedeniyle daha “ciddi” bir uğraş hatta neredeyse bir iş gibi görebilmektedir. Buna göre, oyun “çok zor ve uzmanlık gerektiren” bir yapıdadır. Bu görüşler, Huizinga'nın iş ve oyun arasındaki ayrımın geçersizliğini ilan eden yaklaşımını hatırlatmaktadır.

Oyuncuların tamamı FIFA'nın PES'e göre çok daha zor bir oyun olduğu konusunda görüş birliği içerisindeyler. PES oyuncularının da bu konuda kendileriyle benzer düşüncelere sahip olduğunu kaydeden P1, "FIFA daha uzmanlık gerektirir, öyle direkt topu alıp çalımlaya çalımlaya gidemezsin. Oyunu kendi kafanda oynaman lazım önce. PES'te en kötü oyuncu 3-5 gol rahatlıkla atar" sözleriyle "oyunun uzmanlık gerektirdiği" düşüncesini vurgulamıştır. Benzer ifadeler kullanan P6'da "PES daha kolay diyelim, daha az vakit ayıranlar için PES daha iyi. FIFA daha zor, daha uzman ayarında ve daha gerçekçi" demiştir. Oyunun zorluğunun gerçek futbolu daha çok yansıtmadığını sağladığını belirten P8 oyundaki zorluğu şöyle tanımlamıştır:

FIFA'da top kontrolü çok zor ne şut çekebilirsin ne doğru düzgün pas atabilirsin alışmadığın sürece, alışmak uzun bir çaba ve sabır gerektiriyor; uzaktan pas yaparak geleceksin de ceza sahasına gireceksin. Ellerin FIFA'ya uygun olacak beynin ve ellerin aynı çalışacak ki FIFA'yı becerebilesin. Beynim ve bedenimin arasındaki koordinasyon iyidir istediğim gibi sprint atabilirim istediğim noktada durabilirim ama FIFA'da bunu yönetemiyorum. FIFA'da o refleksleri gösteremiyorum. El beynin birlikteliği FIFA'da daha önemli (P8).

Hem FIFA hem de PES oyuncusu olduğunu belirten Locca PlayStation Salonu İşletmecisi G1 de konuya ilişkin gözlemlerini şu ifadelerle paylaşmıştır:

Daha uzman oyuncu, daha çok vakit harcayan, dikkatini veren oyuncular FIFA'yı tercih ediyor. FIFA daha profesyonel işi bir oyun. PES amatör işi. PES 13 zamanında birkaç maç yapmış bir adam alsın şimdi eline PES 19 oynar, sorun olmaz. Bir maçta da alışır. FIFA'da mümkün değil, Maçlar kolay kolay PES'teki gibi 5 fark 8 farkla bitmez. Daha zordur o farkları ve oyun açısından o kesin üstünlüğü kurmak. Gözlemlerimiz de hep şekilde (G1)

Lise yıllarında PES 13 oynamayı tercih ettiklerini kaydeden P9, PES'in FIFA'ya göre çok abartılı bir oyun olduğunu futbol gerçekliğini yansıtmadığını düşünmektedir:

PES'e göre FIFA'yı tercih ederim. PES oynamam pek, FIFA daha iyi. Lise yıllarımda daha çok PES 13 oynuyordum, o zaman çevremizde herkes PES 13'ü tercih ediyordu, FIFA oynayan görmedim ben. PES 13 revaçtaydı. O zaman bizim hoşumuza giden PES'in hızlı, abartılı bir oyun olmasıydı. Kolay olmasıydı, hemen iki maçta alışabiliyordunuz. PES gerçek hayatta yapamayacağın şeyleri yapmana müsaade ediyordu, oyunda enteresan goller oluyordu, normalde futbolda göremeyeceğiniz bir hız ve çabukluk, kolaylık vardı. Normalde futbol sahalarında göremeyeceğin goller olurdu (P9).

Oyuncuların konuyla ilgili aktarımlarına bakıldığında FIFA ve PES'i tanımlamak için belirli kavramları fazlaca vurguladıkları görülmektedir. FIFA daha çok "uzmanlık" ile yan yana getirilirken PES "amatörlük" ile eşdeğer sayılmaktadır. Bununla birlikte, FIFA daha çok 18-30 yaş arası genç erkeklerle özdeşleştirilmiş, PES ise çocuk, kadın ve yaşlı oyuncuların "daha rahat" oynayabilecekleri bir oyun olarak betimlenmiştir. Yine bu

yorumlarda öznelerin sırasıyla “aktif” ve “pasif” olarak konumlandırıldıkları da dikkat çeken bir diğer noktadır.

18-30 yaş grubu dedik ya, o grubun en çok tercih ettiği oyun FIFA. 30’dan daha yukarılara çıktıkça; PES daha çok oynanıyor. Çünkü PES ona göre çok daha kolay, şut çekmeyi bil, basit paslar ver, gole gidebiliyorsun. PES’i o yüzden 40 yaşındaki banka müdürü adam oynayabiliyor gelip, yoksa FIFA’yı öğrenmeye kalksa belki iki senesini verecek, çünkü çok zaman ayıramayacak. 30 yaşın üstündeki adamlarda FIFA oynayana ben rastlamadım buraya gelip de oynasalar illa ki kavga dövüş bir şey çıkar. 30 yaşındaki adamların eline FIFA’yı ver maç yapsınlar, kavga ederler. Zor oyun, gol atmak zor. Kaldıramazlar o stresi, yönetemezler oyundaki tüm yönleri. Sinirleri daha fazla bozulur. Zor bir oyun... (P5).

PES artık bize çocuk oyunu gibi geliyor. Hemen öğrenilebilecek, zorluğu olmayan basit mantığı olan bir oyun gibi geliyor. Bir kız FIFA oynayamaz belki ama PES oynayabilir. Futbol bilgisi olmayan biri de öyle. Hem yaş gerektiriyor hem belli bir futbol bilgisi, aslında biraz futbol taraftarlığı da gerektiriyor. FIFA, PES’e göre çok çok zor (P9).

Oyuncuların FIFA 19’a ilişkin tanımlamalarının birden fazla boyutunun olduğu görülmektedir. Bu boyutlar, futbol bilgisi, sabır, hırs, azim, kontrol becerisi, oto-kontrol ve zekâ olarak sıralanmaktadır. Bunların 18-30 yaş arası futbol bilgisi ve ilgisine sahip genç erkeklerden oluşan oyuncu *communitasını* tanımlayan özellikler olması dikkat çekicidir. Bu da söz konusu *communitasın* kuruluşunda oyuncuların birtakım özelliklerle ortaklaştırılmasının ikinci bir aşaması gibi işlev gördüğü düşünülebilir. P2 ve P5’in şu ifadeleri bunun bir yansıması olarak değerlendirilebilir:

FIFA strateji oyunu, insanı daha fazla yoran bir oyun. FIFA oyuncusu PES oyuncusuna göre daha erken yaşlanır. Sabır istiyor, dışarıdaki futbola göre tabii ki daha yakın. O yüzden daha gerçekçi. FIFA’da zorluk var, bazı insanlar zorlukları daha çok sever, daha çok hoşuna gider bu zorluklar (P2).

Ama şunu söylemek isterim, FIFA’da emek, gayret, azim var. FIFA oynayan insan her zaman hayatta daha azimli ve başarılı olur. Çünkü daha çok gayret gösteriyor FIFA’da, kazanmak için çabalamayı öğreniyor. Oyun bile olsa dışarıya çok büyük yansıması var. Oyunlar çok etkiliyor, beni etkiliyor şahsen. İnsanı baştan başa etkiler. FIFA’da azimli olan adam dışarıda da başarılı olur bak inan. Daha sabırlı oluyor, daha azimli oluyor. Burada şimdi o gayreti, emeği gösteriyorsun yarın dışarıda bir zorlukla karşılaştığın zaman ister istemez mücadelenin getirilerini biliyorsun, aslında oyun onu odaklıyor ona. Dışarıda da aynı azim ve mücadeleyi verirsin. Kontrollü olursam, sabırlı olursam, vazgeçmezsem, mücadele edersem ben bu işi yaparım der (P5).

Ek olarak P3’ün “oyun yetenek ve zekâ gerektiren bir oyun” ifadeleri de oyuncuların pek çoğu tarafından farklı cümlelerle dile getirilmiştir. P4, oyunun beceri ve refleks gibi özellikleri gerektirmesinin yanı sıra temel olarak bir zekâ oyunu olduğunu

belirtmiştir: “Yetenek tabii ki önemli. Ama zekâ bu oyunda vazgeçilmez bir unsur, belki buna oyun zekâsı demek lazım. Adam fizik profesörüdür ama oyun zekâsı olmayabilir ya da adamın oyun zekâsı vardır başka alanlarda çok zeki değildir. Oyun zekâsı farklı bir durum”. Bu ifadelerde yalnızca “oyun zekâsı” gibi aslında son derece belirsiz olan bir kavramın bile oyuncular tarafından “FIFA oyuncularının” ayrı ve özel bir kategori olarak belirlenmesine nasıl hizmet ettiği açıkça görülmektedir. Her oyuncu, ait olduğunu düşündüğü kategoriyi özelleştirerek bir bakıma kendini de özelleştirmektedir. Çünkü eğer FIFA oyuncuları, sabırlı, oto-kontrolü yüksek, azimli, zeki, yetenekli, zorluklardan hoşlanan genç erkeklerse; bir bakıma “ben de bir FIFA oyuncusuyum. Dolayısıyla ilgili özelliklere ben de sahibim” demektir. Oyuncuların hiçbiri bu özellikleri sıraladıktan sonra kendisini bunun dışında bıraktığını düşündürecek bir değerlendirme yapmamıştır. Kaldı ki araştırmacı da FIFA 19 oynadığı sürede (özellikle çevrimiçi klasmanları hızlıca tırmandığında) kendisine ve rakiplerine buna benzer özellikler atfetme eğiliminde olmuştur. Bu oyundan arzu edilen hazzın alınabilmesinin bir diğer önemli koşulu olarak değerlendirilebilir. Böylesi bir tablo, akıllara, “oynamanın bireye özel hissettirme gücü” ile “topluluğun sahip olduğu düşünülen özellikler” arasında yakın ve güçlü bir etkileşim olduğu düşüncesini getirmektedir.

3.5.4. Karşılaşmaların yapısal düzenlenişi

Oyun alanının ve oyuncu topluluğunun düzenlenişinin betimlenmesinin ardından sıra ayrıcalıklı oyun alanında yer alan karşılaşmaların nasıl örgütlendiği; bu düzenlenişin oyuncular açısından ne anlam ifade ettiği konusuna gelmektedir. Bunun için oyunun yapısal olarak nasıl örgütlendiği ve bu örgütlenişin sahnelenmesine aracılık ettiği anlamlar irdelenmiştir.

Karşılaşmaların yapısal düzenlenişinde bazı önemli ölçütlerin varlığı ilk bakışta göze çarpmaktadır. PlayStation Salonlarını kullanan oyuncu gruplarının genellikle 2 ila 5 kişiden oluştukları gözlemlenmektedir. Öte yandan oyuncu gruplarını nicelik bakımından üç kategoride toplamak mümkün görünmektedir. *İkili olarak oynayanlar, dörtlü olarak oynayanlar* ve sayısı 3 ya da 5 kişi gibi tek rakamlardan oluşan gruplar. Ancak bu kategorilerin sabit olmadıkları, bir oturumda 2 kişiden oluşan bir oyuncu grubunun bir diğer oturumda 4 kişi ya da 5 kişi oynayabileceği unutulmamalıdır. Bunu belirleyen daha önce de belirtildiği gibi yakın arkadaş çevresinin oyun anında *ortak serbest zaman* yaratabilme olanaklarıdır. Bu üç kategori, karşılaşmaların ne şekilde düzenleneceğini

nasıl yapılandırılacağını belirleyen bir zemin olarak karşımıza çıkmaktadır. Diğer bir ifadeyle oyuncular, “2 kişi nasıl oynanmalıdır?”, “4 kişi nasıl oynanmalıdır?” “3 ya da 5 kişilik bir grup nasıl oynanmalıdır?” sorularının yanıtları konusunda büyük bir uzlaşi içindedir. Görülen o ki, bu nicelik, oyunun nasıl düzenleneceğini kesin bir biçimde belirlemekte, konunun üzerinde hiçbir tartışmaya yer bırakmamaktadır.

İlk kategori olarak “ikili oyun”a bakmak yerinde olacaktır. İki oyuncunun karşılaşmasında “seri” yöntemi uygulanmaktadır. “Seri” kavramıyla ifade edilen, kazananı belirlemek için ardışık karşılaşmaların yapılmasıdır. Buna göre daha önceden belirlenmiş sayıda karşılaşma içinden en çok karşılaşmayı kazanan “günün galibi” sayılmaktadır. Yine benzer şekilde kaç karşılaşma yapılacağı belirlenmeksizin toplam 3, 5 ya da 8 zafere ulaşan oyuncunun galip sayılması da “seri” yöntemi kapsamında değerlendirilmelidir. Eğer oyuncular arasında rekabet yüksek ve sonuçlar birbirine yakın seyrederse ve kazananın belirlenmesi son maça kalırsa, buna “final maçı” adı verilmektedir. Final maçından önce ara verip telefonlara bakılması, ihtiyaçların giderilmesi ve bir süre dinlenilmesi neredeyse değişmez bir düzenleniş ilkesidir. Öte yandan oyuncuların bu serilere kendi içlerinde bazı isimler koydukları ve bunları derece düzeni içinde sıraladıkları gözlemlenmiştir. Örneğin 5 karşılaşmadan oluşan orta düzey bir seriyi kazanmak ile 2 maçtan oluşan kısa bir seriyi ya da 8 maçlık bir “dev” seriyi kazanmak arasında fark vardır. Pek çok oyuncunun bu serileri “biat”, “itaat”, “kralı belirleme”, “horozu belirleme” gibi isimlerle adlandırdığı düşünüldüğünde serilerin örgütlenme biçiminin anlamı daha açık hale gelmektedir.

Başlangıçta belirtilen sayının tamamlanmasının ardından kazanan oyuncunun kaybeden arkadaşına “şans verebileceğini” ya da kaybeden kişinin kazananı “bir şans daha” isteyebileceği görülmektedir. Dolayısıyla oyuncular her ne kadar “3 maçlık seri” düşüncesiyle başlasalar da bu seri - tarafların onayı ile- ek karşılaşmalarla uzatılabilmektedir. Ta ki bir tarafın görece kesin bir zafere ulaştığı her iki oyuncu tarafından anlaşılıncaya dek bu durum sürebilmektedir. P9’un şu ifadeleri konuyu örneklendirmek açısından ilgi çekicidir:

İkili gidersek seri şeklinde düzenleriz karşılaşmaları. “Biat serileri” deriz başkaları da başka isimler takabilir bu serilere. Bizde “Biat serileri”, “Süper Biat Serileri”, “Ultra Biat Serileri” diye gider. Bunların anlamı şudur. Oyuna başlarken 3 maç yapalım diye başladık örneğin. Sonra biri kazandı 2-0 oldu, genelde yenen taraf hızını alamadığında ya da yenilen şans istediğinde hadi 5’e tamamlayalım der. Bunun adı süper biat serisidir. Yani “bak 3-0’da bırakmazsan biatını güçlendirme şansını veriyorum sana demiş” olur mağlup olan; galip gelen

de durumu toplama şansı vermiş olur karşılık olarak. Bunların her biri bahsi artırmadır aslında, “sana daha fazla saygı duyacağım” demektir. Biat değil süper biat ya da ultra süper biat o anlama gelir. Daha büyük kabul ettirme vardır. Diğer taraf durumu kurtarma düşüncesiyle onu vaat ediyordur. Kazanan teklif ederse de oyunun zevkini uzatmaya, galibiyetini perçinlemeye çalışıyor olabilir. Ama mutlaka vaatler vardır işin içinde. Bu karşılaşmalarda en çok maç alan serinin galibidir (P9).

İkili oynama dışında diğer yaygın oynama biçimi de 3 ya da 5 kişiden oluşan grupların turnuvalarıdır. 3 ya da 5 kişilik grupların tek bir oyun konsolunda karşılıklı oynamaları (örneğin bir takımı tek bir oyuncunun yönetmesi rakip takımı ise 2 oyunun yönetmesi vb.) pek rastlanan bir durum değildir. Tek sayıların karşılıklı olarak eşit dağılıma olanak tanımaması nedeniyle bu gruplar, aralarında “seri” düzenlemeyi uygun bulmamaktadır. Bunun yerine “eleme ya da puan usulüne uygun turnuva” düzenlenmektedir. Bu tip düzenleniş, her bir oyuncunun diğer oyuncularla en az 1 karşılaşma yapmasına dayanmaktadır. Bazı durumlarda her bir karşılaşmanın galibinin rakibini elediği kabul edilmekte ve tüm rakiplerini eleyen oyuncu günün kazananı ilan edilmektedir. Diğer durumlarda ise oyuncular karşılıklı gerçekleştirdikleri maçlardan beraberlik durumunda 1 kazanma durumunda 3 puan almakta ve böylece en çok puan alan oyuncu turnuvanın galibi haline gelmektedir. Turnuva şeklinde düzenlenen oyunların en dikkat çekici yönlerinden biri, iki rakip karşılaştıkları sırada sıralarını bekleyen oyuncuların aynı masa etrafında karşılaşmaları dikkatle takip etmeleridir. Dolayısıyla turnuvanın ana ilkesi tüm grubun odağının tek bir ekranda toplanmasını sağlamaktır. Kendi maçlarını bitiren oyuncular, rakiplerinin maçlarından kendilerine avantaj sağlayacak sonuçların çıkmasını beklerler ve neredeyse tüm dikkatlerini devam eden karşılaşmaya yöneltirler. Oyunculara göre bu durum oyunda “izleyici” varlığına neden olmakta ve oyunun anlam ve önemini artırmaktadır. Bu durum aslında 3 ya da 5 kişi giden grupların neden ayrı oyun konsollarda rakiplerin oyununu beklemeksizin oynamak ya da bekleme esnasında başka şeylerle meşgul olmak yerine tek bir ekran etrafında oyuna odaklanmayı sürdürdüklerini de açıklamaktadır. Her zaman “tek masa açtıklarını” kaydeden P1’in şu ifadeleri dikkat çekici görünmektedir:

Tabii her zaman tek masa açarız. İki kişi maçını yaparken diğerleri maçı seyreder, yorum yapar, kendi lehlerine olacak sonuçların çıkması için hesaplar yaparlar ve ona göre bir tarafı desteklerler ya da moralini bozmaya çalışabilirler. O yüzden genellikle izleyici olur. İlla ki birkaç kişi dışarıda kalır. Onlar istese ayrı bir masa açabilir tabii ama bu sefer turnuvanın heyecanı düşer, öyle turnuva olmaz. Gerilim ve hırs aynı yerde toplanınca daha iyi olur. İzleyicilerin yorumları, beğenmeleri, kışkırtmaları ya da desteklemeleri oyuncular için

önemli. O zaman maçlar daha çekişmeli ve hırslı oluyor. Mesela ben izlerken rakibimi destekleyen adamla oynarken daha bilenmiş oynuyorum ister istemez (P1).

Benzer şekilde izleyicilerin olduğu maçların “daha çekişmeli ve anlamlı” olduğunu belirten P3 de izleyicilerin oyuncular üzerindeki rolünü şu cümlelerle aktarmıştır:

Özellikle izleyici varsa daha farklı oluyor. Kendini oradaki insanlara kanıtlama arzusu, bastırılmış duygular açığa çıkar. Baskıcı bir toplum olduğumuz için oyunda izleyici varsa baskı artıyor. İzleyici sürekli yorum yapıyor, konuşuyor. Daha iyi oynama, kendinizi gösterme baskısı oluyor insanın üzerinde (P3, 25).

P2, turnuvaların en güzel yanının oyun sırasını bekleyenlerin izleyici olarak karşılaşmaları takip etmesi olduğunu belirtmektedir.

Bir masada arkadaşlar oynarken, bekliyoruz ve maçları hepimiz izliyoruz. O zaman izleyici de oyunu daha heyecanlı daha stresli hale getirebiliyor. İzleyen kişiler yorum yapıyor, ses çıkarıyor, kışkırtıyor ya da dalga geçmeye çalışıyor. O zaman attığınız gol ya da yediğiniz gol daha fazla sevince ya da üzüntüye neden olabiliyor. “Herkesin önünde rezil olduk” ya da “herkesin önünde ders verdim” gibi bir düşünce oluşuyor. Ayrıca izleyici olduğunda oyunun son sözü ona kalmış gibi oluyor. Yani “ben çok iyi oynadım ama yenildim, attığı goller şanstı” gibi düşüncelerle ilgili hakem gibi oluyor izleyici (P2).

Oyuncuların odaklarının daha uzun süre ortak bir noktada toplanmasının oyundan alınan hazzı yoğunlaştırdığını ve süresini uzattığını kaydeden P4, turnuvalarda izleyicinin etkisini şu şekilde betimlemiştir:

Genelde 4 kişi gidiyorsak *multi*, 3 ya da 5 kişi gidiyorsak turnuva yapıyoruz. Gelip yalnızca izleyen olmuyor, tüm gelen arkadaşlar katılmak, oynamak istiyor oyunu. Turnuvalarda iki kişi maç yaparken birileri açıkta kalabiliyor, o zaman onlar o maçın izleyicisi oluyor. Sonra oturanlar kalkıyor, bekleyenlerden biri ya da ikisi oynamaya başlıyor. O zaman izleyici de olmuş oluyor. Turnuvaların farklı yönü o, yalnızca kendi maçlarımızla ilgilenmiyoruz. Rakiplerimizin maçına da bakıyoruz. Daha uzun süre ortak bir şeyler yapmış oluyoruz. Sonra birinin kendi maçı olmadan sizin maçınızı merak etmesi, izlemesi oyunun önemini artırıyor. Keyfi daha fazla oluyor. Yenin ya da yenilin. Kazandığınızda o izleyicilerden rakibinizi destekleyen varsa onu da yenmiş oluyorsunuz. Bazen de tam tersi oluyor. İzleyiciler sadece maçın spikerliğini de yapabilir, kendi lehlerine olacak şekilde rakiplerinizi ya da sizi destekleyebilir. Her şeyden önce yorum yaparlar, eleştirirler, akıl verirler. O yüzden kendinizi kanıtlama isteği, beğenilme arzusu izleyici olduğunda artar (P4).

İkili ve tek sayıdaki grupların örgütlenme biçimlerinin yanı sıra, “dörtlü oynama” da oyuncular tarafından yaygın bir şekilde tercih edilmektedir. Bu aynı zamanda oyuncuların “*multi*” olarak adlandırdıkları oynama biçimidir. Buna göre oyuncular, güç ve beceri dengeleri, aralarındaki uyum, birbirleriyle yakınlık dereceleri gibi özellikler göz önünde bulundurularak ikişerli gruplara ayrılmaktadır. Dolayısıyla karşılaşma ikişer

oyuncunun ortaklaşa yönettiği iki takım arasında gerçekleştirilmektedir. Burada da kazananın belirlenmesi için ikili oynamaya benzer bir süreç izlenir. İki grup seri yöntemiyle bir dizi karşılaşma yapmakta ve yine seri yönteminde olduğu gibi en çok maçı kazanan ekip günün kazananı sayılmaktadır.

Dörtlü oynamanın dikkat çeken boyutu ise oyunun yalnızca rekabet değil aynı zamanda diğer oyuncularla güçlü bir iş birliği kurulmasına olanak tanınmasıdır. Rekabetin ve iş birliğinin müttefik oyuncularla paylaşılması oyunun hazzını artıran bir unsur olarak karşımıza çıkmaktadır. Oyuncuların aktarımlarda bu durumun oyunun daha anlamlı deneyimlenmesine yardımcı olduğu görülmektedir: “Özellikle turnuva dörtlü olduğunda keyif daha da yükselir. Rekabet, hırs daha fazla olur. 4’lü oynamak daha zor ve daha keyiflidir” (P7). Genelde 2’li oynuyoruz ama 4’lü oynadığımız da oluyor. Dörtlü daha zevkli. Bu sefer iki kişi oluyorsun, daha çok artıyor heyecanı. Onunla bir şey paylaşmak da zevkli” (P6).

Öte yandan oyuncuların aktarımları irdelendiğinde dörtlü oynamaktan alınan asıl hazzın iş birliği olanaklarını genişletmesinden kaynaklandığı düşünülebilir.

Dörtlü oynuyorsanız takım arkadaşınızla ortak sevinç olur, göğüs göğüse çarpışırız biz. 4’lü oynamak 2’liye göre kesinlikle daha zevklidir. Sevinç paylaşılır, taktikler verilir. Hem strateji üretirsiniz ona göre. Bir yandan teknik direktörlük zevki yaşatır, öbür yandan futbolculuk, çünkü arkadaşınız da size taktik veriyordur, onu uygulamak/uygulayabilmek ayrı bir keyif verir. “Vur kafayı” diye bağırır, vurursunuz ve gol olur. Ayağa fırlar sarılırsınız ya da özel bir sevinme hareketiniz varsa onu yaparsınız. Rakip birbiriyle tartışıyordur o anda (P5).

Dörtlü oynamayı her zaman daha fazla tercih ederim, 4’lü oyunda paylaşmak güzeldir, daha çok heyecan verir. Kazanma duygusunu paylaşırsınız, takım arkadaşınızla birbirinize konuşarak, yorum yaparak oynarsınız. Hem yenilginin üzüntüsünü hem de kazanmanın sevincini paylaşmak mutlu eder. Sürekli takım arkadaşınızla fikir yürütürsünüz. Hatalarımızı söyleriz birbirimize. Uyarıda bulunuruz. Yardımlaşırız. Bazen o alır kurtarır maçı bazen siz. Teknik direktörlük hissi de yaşatır insana. Oyunun keyfi çok çok artıyor. 4’lü oynamak insanın zihnini geliştirme bakımından da daha iyi. Daha güçlü oluyor düşünceniz. Oyun planı ve zekâsı anlamında ileri görüşlü oluyorsunuz. İki kişinin birlikte ne hamleler yapacağını planlaması daha fazla zekâ ve beceri gerektiriyor. Hem iki kişilik rakibi iyi analiz edeceksiniz, hem de kendinizi ona göre hazırlayacaksınız. Kolay bir iş değil. Kazanınca mutluluğu da büyük oluyor tabii (P10).

Dörtlü oyunun rekabetin sınırlarını daha fazla genişlettiğine dikkat çeken P2, dörtlü oyunda bir yandan müttefik oyuncuyla uyumu artırmaya çabalarken diğer yandan rakip takımın iş birliğinin bozulmasının amaçlandığını şu ifadelerle aktarmıştır:

Tabii bazen de gol yedikten sonra takım arkadaşınızla birbirinize düşersiniz, ama hemen toplanmanız gerekir, maç devam ediyor çünkü. Zaten birbirine düşme, birbirini suçlama devam ettiği zaman demoralize olursunuz oyundan koparsınız, keyfiniz kaçır ve kesin kaybedersiniz. O nedenle rakibe yapmak istediğimiz özellikle dörtlü oyunda birbirine düşmelerini sağlamaktır. Zaten gol attığınızda sizin sevinciniz kadar onların birbirine karşı yavaş yavaş dolması da mutlu eder sizi (P2).

Dörtlü daha zevkli çünkü gol attığımda rakip takımın kavga edişini izlemek o kadar zevkli. Başka bir şeye değişilmez o aralarındaki birbirlerini suçlamaları, kavgaları. Adamı niye çekmedin, kaleciyi niye açmadın gibi yerler birbirlerini. Onları seyret gül, başka bir sevinç lazım değil. O efsane oluyor. Bir de maçı kazandıysak. Of! Bir de gol attıktan sonra ikili sevinçler, ikili dalga geçiyoruz. Mesela şey yapıyoruz, gidiyoruz “kanka araya kaç” ve benzeri, yönlendirmeler oluyor. Oyunda taktik paylaşımı da oluyor. Oyundaki heyecan artıyor, keyif artıyor. Tüylerim bile diken diken oluyor şu an anlatırken (P7).

Oyuncuların aktarımları dikkatle incelendiğinde, oyuncular açısından ideal olan düzenlenişin “dörtlü oynamak” olduğu görülmektedir. “Dörtlü oynamanın” daha çok haz verdiğini açıkça belirten oyuncuların, bunun nedenlerini “mücadelenin, kazanmanın ve kaybetmenin paylaşımı” ve “rakiplerin moral olarak çöküşlerinin daha belirgin hale gelmesini görmek” ifadeleriyle özetledikleri görülmektedir. Böylesi bir yorumlama, spor video oyunlarının rekabet kadar iş birliği olanakları ve deneyimleri açısından da önemli olduğunu savunan Emma Witkowski’nin görüşlerini doğrular niteliktedir. Witkowski (2014) özellikle spor ve futbolun, video oyunları ile bir araya geldiği örneklerin, rekabetin ve iş birliğinin nasıl farklı biçimlerde konfügre olabileceğini en iyi biçimde örneklendirdiğini kaydetmektedir. Rekabet ve işbirliği üzerine gerçekleştirilecek çalışmaların önemini vurgulayan Witkowski’ye göre, oyun pratiklerinde ortaya çıkan rekabet ve işbirliği performanslarını irdelemenin “birlikte oynama kültür ve sistemini”nin anlaşılmasına ciddi katkılar sağlayacağını belirtmektedir (2014, s. 159).

Dörtlü oynama pratiklerinin de kapsayan karşılaşmaların yapısal örgütlenişlerine bir bütün olarak bakıldığında ise öne çıkan temanın “rekabetin yoğunlaştırılması” ve “sonucun kesin bir biçimde belirlenmesi” yönelik olduğu ortaya konulabilir. Böylece oyunun temel amacının *agon* prensibine uygun olarak “kesin bir biçimde kazanmak” olduğu görülmektedir. Oyun, oynanışı ve içerdiği toplumsallaşma olanakları dolayısıyla haz verse de son kertede oyuncuların oyundaki ana hedefleri serileri ya da turnuvaları kazanarak “günün horozu” olmaktır. Bu durumun yapısal örgütlenişteki karşılığı son derece açık görünmektedir. Oyun hiçbir şekilde birbirine ilişkili olmayan karşılaşma parçalarıyla da oynanabilecekken ve üstelik böylesi bir oynama biçimi arkadaşlarla

sohbet etmeye daha fazla da hizmet edebilecekken böylesi bir düzenlenişin neredeyse hiç tercih edilmediği görülmektedir. Kuşkusuz oyunun bu türde örgütleyen oyuncu toplulukları da bulunmaktadır. Ancak yaygın olan örgütlenme biçimleri “kazanani kesin bir biçimde” belirleyecek şekilde yapılandırılmakta, rekabetin yoğunluğunu artırmayı hedeflemektedir. Kaldı ki oyunun bu sayede, yüksek bir odaklanma ve gerilim içinde “oynanmaya değer” bir hale geldiğini düşünmek hatalı bir sav olmayacaktır.

3.5.5. Takım seçimleri ve özel kurallar

Oyunun anlamına katkıda bulunan anlam çerçevelerinin oyun-öncesi son bileşeni takım seçimleri ve oyuncular tarafından (futbolun ve oyunun kurallarına ek olarak) getirilebilen özel kural düzenlemelerinden oluşmaktadır. Oyunun karşılaşma öncesi son arayüzünü temsil eden bu seçim ekranının ardından “başlama düdüğü çalmakta”; karşılaşmalar başlamaktadır. Bu aşamayı oyunun kuruluşunun son aşaması olarak değerlendirmek yerinde olacaktır. Bu bakımdan oyuncuların takım seçimlerinde dikkat ettikleri unsurlar ile seçimlerini yönlendiren anlam haritalarının ortaya konması oyun deneyiminin ve ona eşlik eden kolektif anlamların açığa çıkarılması açısından gerekli görünmektedir.

Oyuncuların takım seçimlerinde iki boyutun bulunduğu gözlemlenmektedir. Bu boyutlardan ilki, *kişisel* diğeri ise *etkileşimsel* olarak tanımlanabilir. *Kişisel* ile oyuncunun çeşitli sembolik süreçlerin etkisinde bazı takımlara duyduğu sempati ve o takımla özdeşleşme durumu işaret edilmektedir. Oyuncular seçtikleri takımlar, o takımlara eşlik eden anlamlar ve kişilikleri arasında bağ kurmayı önemsiyor görünmektedirler: “Beni yansıtan hırçın bir oyun tarzım var. Hırçın bir kişiliğim var. Hücum dayalı, ofansif bir şekilde oynuyorum. Liverpool, Atletico Madrid, Napoli ile oynuyorum. Bunları seçmemdeki neden de bu takımların agresif, hırçın bir futbola uygun olmaları” (P2). “Takımlar ve futbolcularında bir karakteri var, onlar da sana bir karakter, ruh veriyor sen de onlara. Ortaya aslında karma bir ruh, karma bir karakter çıkıyor. Bütünleşiyorsun çünkü. Takım sana uygun olacak sen de takıma. Sempati duymadığın, sevmediğin takımla bütünleşemezsin” (P3). Kendi oyunun hızlı ve mücadeleci karakterini yansıtabilecek takımları tercih ettiğini kaydeden P7 de, “O yüzden önemli takımları almak isterim. Gidip en güçlü takımı almak açısından değil, benim oyun tarzımı kaldıracak bir takım olması gerekir. Juventus ile yaptıklarınızı tabii ki Sivasspor ile yapamazsınız, yetenekli olsanız

da. Belki çok azını yapabilirsiniz” sözleriyle takım seçimi ve oyun karakteri arasında bağ kurmuştur.

P1’de takım seçiminde “Trabzonspor’a benzeyen takımları” tercih ettiğini kaydetmekte, bu benzerliğin kendisi açısından ilgili takımları daha çekici kıldığını belirtmektedir. P1, “Trabzonspor’a benzeme” ifadesini de şu şekilde açıklamaktadır: “Trabzonspor gibi bulundukları ülkelerde sisteme karşıt bir durumda olan, ezilen takımları seçmeye çalışıyorum, o takımları daha sempatik buluyorum. Endüstriyel futbola karşı duran takımlar bunlar. Onlarla oynarken kendimi daha çok verebiliyorum, daha hırslı olabiliyorum”. “İnsanın kişiliği çok yansıyor bu oyuna. Seçtiğiniz takımdan oyun tarzınıza kadar, sevdiğiniz futbolcudan gol sevincinize kadar” diyen P4 takım seçiminin yalnızca kişilikten değil aynı zamanda anlık duygu durumlarından da etkilendiğini ifade etmiştir: “Moralim bozuk olduğu zaman daha kapalı, daha defansif oynarım. Juventus gibi sert, defansif bir takım alırım. Koruyucu olsun isterim. Moralim yerindeyse Lyon gibi daha açık daha hızlı oynayan bir takım alırım”.

Yıldız oyuncuların varlığının da takım seçimine önemli bir etkide bulunduğunu belirten P6, özellikle belirli oyuncuların hayranı olduğunu ve bunların yer aldığı takımları da daha sempatik bulduğunu kaydetmektedir: “Sırf Muhammed Salah olduğu için Liverpool’u seçerdim, gol atayım da secde ettireyim diye düşünürdüm. Çok etkileyici gelirdi onunla oynamak, sonra takıma da alıştım, tüm takımı sempatik bulmaya başladım”.

Yine oyuncuların büyük çoğunluğunun önemseydiği bir diğer özelliğin de takımın renklerinin, formasının ve logosunun “göze hoş gelmesi” olduğu görülmektedir. P9’un ifadeleri takım seçiminde kullanılan anlam haritalarının nasıl farklılaşabildiği göstermesi bakımından ilginç görünmektedir:

Formanın, futbolcuların güzelliğine, gözüme hoş gelmesine bakıyorum. Juventus’u bu saatten sonra almam mesela, herkes daha az alacaktır. Sahte isimli, logolu ve formalı takımları almam. Hepsinde baştan savma bir hava vardır. Takım seçerken takımın hatta oyuncuların bile güzel olması, göze hoş gelmesi, sempatik gelmesi çok önemli. Futbolcuların da karizma olmaları etkiliyor. Mesela Inter’da Niang var, karizma bir adam. Dövmeleriyle falan insanı daha da o havaya sokuyor. Onunla oynamak daha büyük keyif benim için (P9).

Takım seçimlerinin kişisel boyutu özetlendiğinde, seçimin daha çok oyuncunun daha çok “asılı durduğu anlam ağları” üzerinde hareket ederek tercih yaptığını görmek olanaklıdır. Oyuncuların aktarımlarında bu anlam ağının, benlik anlatılarından siyasal-ideolojik bir tutuma ya da gücü hissetmekten estetik gereksinmelere yanıt verme

kapasitesine kadar geniş bir alana yayıldığı görülmektedir. Ne var ki takım seçimleri yalnızca kişisel alanın etkisiyle gerçekleştirilmemekte, çok zaman etkileşimsel boyut en az kişisel olan kadar etkili olabilmektedir. Etkileşimsel olan ile diğer oyuncunun takım seçimini gözetme, dikkate alma zorunluluğu işaret edilmektedir. Bu zorunluluğun kaynağı oyuncuların “takım seçimi” ölçütlerinde açıkça görülebilmektedir:

Takım seçimlerinde karşılaşmanın heyecanlı olmasını sağlayacak seçimler yapılır. Rakiplerin oyun becerisi yakınsa güçlü takımlar birbirine yakın takımlar olmak şartıyla seçilir. Biri PSG seçiyorsa diğeri Juventus seçer. Yok rakiplerden biri belirgin olarak daha güçlüyse son karşılaşmalarda hep kazanan o ise o zaman o daha zayıf bir takım seçer. Bunlar konuşulmaz. Ama rakibin umudunu canlı tutmak lazım. Rakibin kazanma umudu yoksa oyunun zevki de olmaz (P10).

Takım seçiminde genelde denk takımlar alınması gerekir. Bu konuda kimse kimseye demez, ama herkes bilir. Şimdi ben Sivasspor’u alıyorsam o da gidip Barça alıyorsa zaten kendisine hakaret ediyordur, ben seni ancak Barça ile yenerim diyordur. Onu da kabul etmez kendisi o yüzden gider yakın sevdiği takımlardan seçim yapmaya çalışır. Ben de öyle yaparım. Yani tutup da Sivas’ı Juventus ile yeniyorsa ona pek sevinme hakkı olmaz. Seviniyorsa yüzüzdür zaten (P1).

O yüzden en önemli olay denkliktir, bu sağlansın ki oyun sarsın. Adam iyi oynuyorsa rakibine göre daha güçsüz bir takım alır ki hem rakibin yenme umudu olsun hem de maçın çekişmesi artsın. Öyle bir rekabet oluşturmaya çalışılır. Şimdi benim yenme umudum olmazsa oyuna giremem, yenilmişim 5 yemişim anlamı kalmaz. Bu sefer beni kızdıramaz da kıskırtamaz da oyunu ciddiye almamı sağlayamaz. Ben oyunu ciddiye almazsam onun da zaferinin anlamı olmaz. O baştan yenilgiyi kabul ederse oyunun anlamı olmaz. Oyuna çekmek lazım iki tarafı da. Öyle olacak ki 2-3 saat zevkli bir mücadele olsun, çekişme olsun. Rekabet yoksa sonuç belliyse oyunun tadı tuzu olmaz (P9).

Takım seçiminde herkes istediği takımı alabilir. Ama genelde denk takımlar alınır. Genel olarak tüm oyuncularda ben bunu gördüm. Denklik, eşitlik olması önemlidir. Eğer oyuncular arasında çok fark yoksa öyle yapmak doğrudur. Bazen oyuncu seviyelerine göre maç daha çekişmeli olsun diye biri daha düşük seviyede bir takım alabilir, ama yine de çok fark olması güzel olmaz (P10).

Takım seçiminde “denkliği” futbolun popüler ilkesi “fair play” üzerinden değerlendiren P4 sözü edilen denkliğin oyunun keyfini arttırdığını savunmaktadır. P4’e göre, “futboldaki *fair play*’in oyundaki karşılığı takım seçimleriyle denkliğin sağlanmasıdır”. Bu sayede oyun adil olabilecektir ve “oyunun keyifli olması için çekişmeli gitmesi, heyecanın ve hırsın kaybolmaması gerekir. Yenilgiyi baştan kabul eden bir rakiple oynamanın zevki olmaz” (P4).

Takım seçimleriyle yaratılmaya çalışılan denkliğin, oyunu daha keyifli hale getirdiği oyuncuların tümünün ortak görüşü olduğu görülmektedir. Bununla birlikte oyunun neden daha keyifli hale geldiğinin açıklanması da denkliğin bu kadar önemsenmesinin nedenini ortaya koymak açısından önemlidir. Oyuncuların aktarımlarına ve araştırmacının deneyimlerine göre burada temel sorun, kazanan ve kaybedenin tartışmaya yer bırakmayacak bir biçimde belirlenmesidir. Bu kaygıyı P9'un şu sözlerinde de görebilmek olanaklıdır:

Eskiden PES 13 çok yaygındı. Üç tane takım seçilirdi. Real Madrid, Barça ya da Manchester City. City bunlardan kesin olarak daha zayıftı. Real Madrid Barcelona arasında hangisinin daha güçlü olduğu sürekli tartışılırdı. Kaybeden hep karşıdaki takımın daha güçlü olduğunu savunurdu. Bu yüzden iki taraf aynı takımı alırdı en sonunda. Real Madrid -Real Madrid ya da Barça-Barça maçları yapılırdı. Bu noktada artık oyunun bütün keyfi kaçmış oluyordu bence. İki taraf birbirinin daha güçlü takımı aldığını iddia ederdi, RM daha iyi Barça daha iyi en son ikimiz de aynı takımı alalım o zaman, kozlarımızı öyle paylaşalım denilirdi. Orada kimin daha iyi oynadığını kesinleştirme gayreti vardı. FIFA'da bu durum değişti, takımların gücü birbirine yakın hale geldi. Denkliği sağlamak için daha çok seçenek oluştu (P9).

P5'in, takım seçimlerinde daha güçlü takımı almanın her zaman "amatörlük itirafı" olduğu düşüncesi de FIFA 19'a eşlik eden tanımlarla uyum içinde olması bakımından dikkat çekici görünmektedir. P5'e göre özgüveni yüksek ve kendisine güvenen oyuncular hiçbir zaman en güçlü takımı seçmeye yanaşmayacaklardır. P9, bu görüşünü şu şekilde gerekçelendirmiştir:

Genellikle takım seçimlerinde şöyle oluyor. FIFA 19'da Barcelona veya Real Madrid gibi takımları oynayan yok. Büyük, dev kulüpleri alanlar yok. Çünkü bunları alanlar en amatör top oynayanlar oluyor. Öyle değerlendiriliyor. Takımın kapasitesi çok yüksek olup oyuncunun becerisi gölgelensin istemiyorlar. Napoli ile tarih yazanı gördüm ama ben. 7-8 tane adamı arka arkaya devireni gördüm ben burada, beşer beşer atıp gönderdi. yıldızlar karması gibi takımları almak amatörlük gibi değerlendirilir. Çünkü iyi oynayan becerikli oyuncu kendine has takımları bulur onların yeteneklerini iyi kullanır. Ayrıca bu takımlara ayağa düştü gözüyle de bakılır. Bunları alanlar amatör olarak değerlendirilir. Oyunda iyi olmadığını baştan söylemiştir en güçlü takımı alarak. O yüzden büyük takım alan oyuncu iyi oyuncu değildir. Kendine güvenmiyor demektir. Napoli, Lazio, Roma gibi takımlar daha çok alınır. Bunlar hem yeteneklerini sergilemeye müsait takımlardır hem de oyuncunun kafasındaki oyunu yansıtmaya kapasitesine sahip takımlardır (P5).

Söz konusu tartışmanın bir diğer yönü de oyunun "belirsizlik" ilkesi üzerinden okunabilir. Oyunun sonuçlarının "belirsiz" olması; sonucun daha ilk andan tüm netliğiyle kestirilemez olması oyunun kendi içindeki oynama ve seyir zevkini ortaya çıkaran temel

bir ölçüt olarak değerlendirilmektedir. Konuya ilişkin tüm aktarımlarda denkliğin, oyunun sonucunun baştan kestirilmesini engellemeye yönelik bir düzenleme mekanizması olarak görüldüğü ortadadır. Oyunun belirsizliğini düşürmeye yönelik (örneğin sakatlıkların kapatılması, kırmızı kartın kapatılması vb.) düzenlemelerin tercih edilmediği görülmektedir. Katılımcı oyunculardan yalnızca 3'ü (P1, P6, P10) oyun başlamadan önce sakatlıkları kapattıklarını ancak kırmızı kart ile ilgili herhangi bir değişiklik yapmadıklarını kaydederken, kalan 9 katılımcı oyunun varsayılan kurallarıyla oynamayı tercih ettiklerini belirtmiştir. Sakatlıkların kapatılması yönünde düzenleme yapan oyuncuların savı da oyunun başında kurulan denkliğin oyun içinde yaşanan “talihsizlikler” sonucu bozulmaması adına böylesi bir düzenleme gerçekleştirdikleri yönündedir. P1 sakatlıkların kapatılmasının gerekçesini, “bazen sakatlığı kapatırız, şanssızlık sonucu denge bozulmasın diye” açıklarken P6 aynı gerekçeyi şu şekilde ifade etmiştir: “Adam Juventus’u alıyor, Ronaldo dakika 3’te sakatlanıyor. Oyunun dengesi bozuluyor. Denklik bozuluyor. Eşitlik açısından onu kapatıyoruz”. P10’un şu aktarımın da benzer noktalara vurguda bulunduğu görülmektedir:

Maç esnasında genelde biz, sakatlıkları kapatarak oyuna başlarız. Şanssızlık yaşanmasını engellemek isteriz. Oyunun başında saçma sapan bir sakatlık yaşanırsa oyunun dengesi bozulur, adilliği bozulur. Sonra hakkıyla yenmiş olmazsınız. O nedenle ya oyunu kapatır yeniden girersiniz ya da en iyisi sakatlıkları kapatmaktır baştan öyle yaparsınız. Ha oyun 5-0dır dakika 85’tir sakatlık olur, ona kimse ses çıkarmaz. Ama daha ilk anlarda sakatlık yaşanırsa o dengeleri bozar, sakatlık oluşan takımla oynayan da rakipte bundan rahatsız olur. Kırmızı kart böyle değildir. Orada bilinçli ya da kasıtlı davranış söz konusudur. Ona dikkat etmek oyuncunun elindedir. Onu kapatmazsınız (P10).

Öte yandan özel kurallar yerine varsayılan ayarlar ile oynamayı tercih eden oyuncular da oyunda şans faktörünün olması gerektiği yönünde açıklamaktadır. Oyunda şans faktörü ile ifade edilene yakından bakıldığında bunun doğrudan “belirsizlik” ilkesiyle bağdaşık olduğu görülmektedir:

Özel kurallar koymayı sevmiyorum, oyunun varsayılan ayarları neyse onlarla oynamayı tercih ediyorum. Futbol da ne varsa o şekilde olsun isterim. Sakatlık da olsun, kartlar da olsun. Futbol da yok mu sonuçta bunlar. Olsun. O şekilde, o faktörleri değerlendirerek kursun herkes oyununu. Futbol bu, sakatlık olacaksa şans eseri olabilir. Futbolda olmuyor mu? Baktığında futbolun şansa dayalı boyutu da var. Oyunda onun da olması lazım (P9, 23).

Oyunun anlamının belirlenmesine katkıda bulunan oyun-öncesi çerçevenin son bileşenini temsil eden “takım seçimleri ve özel kurallarla düzenlenme” teması irdelendiğinde, “denklik” ve “belirsizlik” ilkelerinin öne çıkmaktadır. Bu iki ilkeye

sıklıkla “kazanan ve kaybedenin kesin bir biçimde belirlenme” çabasının da eşlik ettiği görülmektedir. Buna göre, denk olduğu iki taraf açısından da kabul edilmeyen bir oyunun sonucunda kazanma ve kaybetmeyi belirleyen ölçütler bulanıklaşabilmektedir. Böylesi bir tablo içerisinde “gerçek kazananın kim olduğu”nun belirlenmesi son derece tartışmalı hale gelmektedir. P3’ün “Ben Trabzonspor’u alıyorum. O alıyor Barcelona’yı. 1-0 yenebiliyor beni. Galibiyet mi bu? Bence değil, beraberlik bile değil. Yenilgi bildiğin” (P3) sözleri bu bulanıklaşmanın en açık örneklerinden biridir. Dolayısıyla, karşılaşmanın rekabet düzeyinin yükseltilmesi kadar bu tür tartışmalara kapı aralanmamasının “denklik” ilkesinin temel işlevi olduğu düşünülebilir. Özet olarak karşılaşmaya giden son adımda ve oyunun henüz başlamadığı anda olası zaferlerinin karşı taraf tarafından onaylanmasını teminat altına almaya çabalamakta, zaferlerinin şüpheli hale getirilmesine ilk andan itiraz etmeye çalışmaktadırlar. Bu düşünce oyunun nasıl bir hangi dürtülerle ve gereksinmelerle oynandığı hakkında fikir vermektedir. Kuşkusuz bu gereksinim oyuncuların “kazanma/yenme” ve “üstün olma” arzularıyla yakın ilişki içindedir.

3.6. Kazanmak İçin Oyna: Performans ve Deneyimler

Bu bölümde PlayStation Salonlarında FIFA 19 oynama karşılaşmaları sırasında ortaya çıkan performanslar betimlenmiş, oyuncuların, oyuna ve oyunda ortaya çıkan performanslara ilişkin deneyimleri ile bunlara eşlik eden anlamlar tartışılmıştır. Burada performans kavramı ile ifade edilen oyuncuların deneyimlerini dışsallaştırdıkları her türlü ifadedir. Öte yandan bunların ritüel karakter taşıdıkları eş deyişle belirli ritmik tekrarlara sahip olmaları ve hareket ya da sözün görünüşteki sıklığını aşan geniş bir anlam ağıyla içerisinde hareket etmeleri, sözü edilen edimlerin performans olarak değerlendirilmesini olanaklı kılmaktadır. Kaldı ki, performans kuramcısı Richard Schechner (2003) oyun oynama ediminin performans biçimlerinin en önemlilerinden biri olduğunu belirtmektedir.

3.6.1. Bedensel ve sözel performanslar

FIFA 19 karşılaşmalarına bakıldığında oyuncuların oyun esnasında ortaya koydukları bedensel ve sözel performansların diğer oyuncular tarafından “okunabilen” belirli anlamlara göndermede bulunduğu görülmektedir. Diğer bir anlatımla, deneyimlerin ifadesi olarak değerlendirilen performansların okunması deneyimin

anlaşılmasına aracılık etmektedir. Bu bağlamda, belirli bir oyunun oyuncularının o oyunda ortaya konulan birtakım performansları görece ortak bir çerçevede değerlendirmesi olasıdır.

PlayStation Salonlarında gerçekleştirilen FIFA 19 karşılaşmalarında ortaya konulan performansların anlamları söz konusu topluluğun üyeleri tarafından benzer biçimde okunabilmektedir. Bu bakımdan oyuncuların bedensel ve sözel performanslarının oyuncular arasında güçlü bir iletişim kurulmasına aracılık ettiklerini düşünmek yerinde olacaktır. Dışarıdan izleyen birinin anlam yüklemekte zorlanacağı her jestin her mimiğin her davranışın ve her sözcüğün oyuncular için anlamı derin olabilmektedir. Oyuncular, aynı topluluğun üyeleri olarak her hareketin içerdiği derin anlamları “başarılı” bir biçimde okuyabilmekte ve kendileri de aynı deneyimlerini benzer performanslarla dışsallaştırabilmektedir. Buradan hareketle karşılaşmaların performatif yönleri olarak değerlendirilebilecek bedensel ve sözel ifadelerin betimlemesine geçilebilir. Oyuncuların televizyonun karşısında yer alan koltuğa ilk oturmaları andan salondan ayrılana kadar geçen sürede oyunla bağlantılı olarak düşülebilecek her hareketinin açıkça deneyimleri vurgulamaya aracılık ettiği görülmektedir.

PlayStation Salonunun kapısından girdikleri anda oyuncular rahatlatmış görünmekte, hareketlerine belirli bir serbestlik ve gevşeklik hâkim olmaktadır. Yürüyüşleri rahatlamıştır. Yüzlerinde meraksız ve kayıtsız bir ifade ve belli belirsiz bir rahatlamanın izlerini görmek olağandır. Üç ya da dört kişilik oyuncu gruplarında bu rahatlık ve dış dünyaya karşı kayıtsızlık daha belirgindir. Arkadaşlarının omuzlarına attıkları elleri, rekabetin başlama fişeği gibi değerlendirilmektedir. Kalabalık bir grup halinde gelenler doğrudan locaya yönelmekte, içlerinden bazıları oyunun açılması işini üstlenirken diğerleri üstlerindeki eşyaları uygun yerlere yerleştirmeye çalışmaktadırlar. İkili olarak gelenlerden de bir tanesi yine oyunun açılması için gerekli işlemleri yapmakta, ya da -daha az geldikleri ve dolayısıyla görevlisini tanımadıkları bir salon ise- ikisi birden görevlinin gelerek cihazı çalıştırmasını ve oyunu açmasını beklemektedirler. Bu esnada oyuncuların en önemli uğraşı telefonlarıdır. Bir an önce dış dünyayla irtibatlarını kesmek isteyen ve “oyun esnasında rahatsız edilmekten nefret eden” oyuncular, telefonlarına son bir kez bakmaktadır. Oyun esnasında kendilerini rahatsız edebileceklerini düşündükleri ebeveynleri ya da kız arkadaşlarıyla son kez iletişime geçen oyuncular, bu hamle ile bir süreliğine de olsa dış dünya ile bağını kesmeyi arzulamaktadırlar.

Salon görevlisinin konsolu açması ve masadan uzaklaşması ile oyuncular da belirgin bir rahatlık meydana gelmektedir. Üstlerindeki sağa sola yerleştirmiş, telefonlarını kendilerini rahatsız etmeyecek ama görünebilecek bir yere yerleştirmiş ve arkalarına yaslanarak ayaklarını uzatmışlardır. Oyunda kendisinden emin, özgüveni yüksek olanlar oyunun başlamasına dek geçen sürede bu rahatlıklarını pek bozmazlar, ancak oyunu daha az tanıyan, örneğin hangi takımı seçeceği konusunda daha kararsız olanlar daha oyun ekranı belirdiği anda rahatlıklarını kaybedip oturushlarında belirli bir toparlanmaya, ekrana doğru eğilmeye başlarlar. Genelde çok derin bir sohbetin üzerine gerçekleştirilmiyorsa cihazın açılmasından takım seçim ekranına gelene dek sessizlik oluşmaktadır. Bu süre oyuncuların oyuna odaklanmaları için gereken bir süredir, ve oyuncular bu sürede kendilerini zihinsel olarak karşılaşmalara hazırlamak istiyor gibi görünmektedir. Ancak dörtlü oyunlarda, takımlar kendi aralarında daha fazla konuşabilmekte, daha fazla “gürültü” çıkarabilmektedir. Aralarındaki diyalog çok zaman oldukça “keyifli” ve “eğlenceli” görünmektedir. Bu eğlence, karşılıklı atışmalarla maç başlayana dek devam etmektedir. Tek rakamlı oyuncu gruplarında ise turnuvanın biçimi, kimin hangi takımı alacağı gibi konular tartışılmaktadır. Takım seçimi ve maçın (gece-gündüz, stadyum, top seçimi gibi detaylarının) detay düzenlemelerinin gerçekleştirilmesinin ardından karşılaşma başlamaktadır. Karşılaşmanın ilk anlarından itibaren sessizlik yerini yorumlara bırakmaktadır.

Karşılaşma esnasında ortaya konulan bedensel ve sözel performansların üç ayrı kategoride incelenmesi yerinde görünmektedir. Bunlardan ilki beraberlik, ikincisi kazanma, üçüncüsü ise kaybetme anlarında ortaya çıkan performanslardır. Beraberlik performansları oyunun dengede gittiği, belirgin bir farkın oluşmadığı, skorun eşit olduğu durumlarda ortaya çıkmaktadır. Bu anlarda özgüveni yüksek olan oyuncular duruşlarını değiştirmemeye özen göstermektedir. Çünkü bu duruşun bozulması, onların aslında göründükleri kadar rahat olmadıklarının dolayısıyla rakipten çekindiklerinin bir itirafı olarak değerlendirilebilmektedir. Oyunda birbirine yakın iki rakip karşılaşıyorsa ikisinin de duruşları birbirine yakın olma eğilimindedir; oyunculardan biri duruşunu daha dik bir ve dikkatini vermeye daha uygun bir konuma getirirse diğeri de kısa bir süre sonra toparlanacak, biri rahat pozisyona geçerse peşinden diğeri de geçecektir. Oyuncuların aktarımları bu gözlemi doğrulamaktadır:

Benim bildiğim, gördüğüm beden dilinde arkaya yaslandığın zaman daha rahat, kasmadan anlamına gelir. Ama daha ciddi, böyle öne eğilerek ekrana girecekmiş gibi oturmak bu oyuna

önem verdiğinizi çok dikkatli oynadığınızı gösterir. Ben de siz dikkatli oynarken neden rahat oynayayım? Bizim elimizde armut toplamıyor sonuçta. Ben de dikkatli oynamaya başlarım. Rahat oynarsam gol yiyip yenilebilirim ama dikkatli oynarsam, sizin alacağınız göre ben de şekil alırım. Dikkatliyse dikkatli, rahatsa rahat. Tabii skor da çok etkili orada (P9)

Öte yandan maç öncesi bir iddialaşma ve “horozlanma” durumu yaşandıysa bu masadaki gerginlik sessizlik, sert hareketler ve bolca küfür edilmesiyle dışarı yansımaktadır. Bu bakımdan böyle bir oyunun performatif karakteri daha belirgin hale gelmektedir. Öte yandan oyuncuların iddialaşma durumunu yalnızca sözel olarak ifade etmeleri gerekmediği bedensel ifadeleriyle de gösterebildiği anlaşılmaktadır:

Bazen bu iddia sözlü olarak olmasa da oyuna gösterdiği hareketlerle, oyunu oynama biçimiyle de ortaya çıkabiliyor. Mesela arkasını yaslanmış oynuyor, sohbet ediyor günlük yaşamdan siz de ona ayak uydurmaya başlarsınız, bazen oyunda gol olmuş onu bile önemsemezsiniz. Ama orada bile bir süre sonra baktınız ki adam takır takır atıyor. “Ne oluyoruz?” der, olaya çaktırmadan konsantre olmaya çalışırsınız, sohbet için bile oynasanız yenilmek olmaz. Çünkü tutar yarın nasıl yendim ama deyiverir. Ama siz sohbet ederek rahat oynuyorsunuz baktınız ki rakibiniz daha öne eğilmiş, sıkı duruyor, oyunda da hırslı, oyunu yönetme biçiminden anlarsınız, o zaman siz anlıyorsunuz ki burada sohbet ya da muhabbet kadar bir yenme, kazanma isteği ön planda. O bakımdan eğer denk güçlerdeyseniz tavrınızı ona göre alır, siz de ciddiye almaya başlarsınız. Aslında zaten ciddiye alıyorsunuzdur ama tam kapasiteye geçersiniz. Ama yok zaten rahat kazandığınız biriye onun o gerginliğine karşı daha rahat tutum alırsınız belki sinirini bozmak için daha gevşek oynarsınız. Öyle kazanmış olmak da ayrıca bir keyif verecektir çünkü (P1).

Aktarımlardan da anlaşılacağı üzere oyun-öncesi yalnızca eğlenmeye yönelik bir karşılaşma yapılmak istendiği belirtilse de oyun esnasındaki bedensel performanslar durumun aniden değişmesine neden olmaktadır. Oyuncular oyunu olduğu kadar rakibin bedensel ve sözel ifadeleriyle kendisine verdiği mesajları dikkatli bir biçimde takip ederler ki bu da oyunun sadece televizyon ekranından ibaret olmadığını göstermektedir:

Rakip olduğum arkadaşım, oyunu ciddiye almamda etkili olur. İddialaşmışsa ister istemez ciddiye alırım. Rakip ciddiye aldığını gösteriyorsa (duruşuyla, dikkatiyle, söyledikleriyle) ben de öyle yaparım. Muhabbetine bile oynamaya başlasak öyle bir tavır görürsem ciddileşirim. Rahat duruyorsa sohbet ediyorsa eğlenmek için oynuyor derim. Ciddi duruyorsa bu oyunda kazanmak istiyor, kazanırsa da laf söyleyecek der önlem alırım. Bazen oyun esnasında ciddiye alıyor gibi görünmez ama gol atınca bir bakarsınız sizi bozuyor. Ona da belli olmaz. Ciddiye almak lazım yani. Oyunda öyle keyif verir zaten. Başka şeyler düşünerek oyuna konsantre olmadan oynanmaz. O zaman oynamanın anlamı da yok. Ben sakın bir oyuncu olarak tanımlıyorum kendimi, ama oyun başlayınca çok değişir ruh halim (P3).

Beraberlik durumun içinde iki unsuru da ayırt etmek önemlidir. Bunlar atak durumları ve savunma durumlarıdır. Atak yapan oyuncu her hareketiyle golü bulmayı ne kadar önemseydiğini göstermekte, atakları başarılı şekilde savuşturan kişi de aynı atakların tekrarını önlemek için rakibin beceriksizliğiyle dalga geçerek moral ve motivasyonu düşürmeye çalışmaktadır. Atağı başarılı bir şekilde savuşturan ya da atağın topun kaleciye çarpıp çıkması gibi şans eseri başarısızlıkla sonuçlandığı durumlarda savunmadaki oyuncunun rahatladığını ifade eden bir davranışı ya da sözü olmaktadır. Atak durumundaki oyuncuya bakıldığında ise oyuncunun odaklanmasının oldukça yüksek olduğu görülmektedir. Gol atmak konusunda ne kadar istekli olduğunu zaman zaman rakibi ürkütecek derecede yırtıcı bir tavırla ifade edebilir. Bu bakımdan atak durumundaki oyuncunun keyif aldığını gösteren işaretler, savunmadaki oyuncu tarafından tehlikenin büyük olduğunu hissedilmesine yol açmaktadır.

Gerilim içinde savunma yapmaya, rakibe karşı koymaya çalışan bir oyuncu için hemen yanı başında “Aaah be!” diye bağırarak bir oyuncu gerçekten oldukça sinir bozucu olabilmektedir. İnsanı “kendisine saldıran bir canavara karşı koymaya çalışan biri gibi” (P9) hissettirir ki bu baskı altında olma duygusu gerçekten yorucudur. Eğer kaçan pozisyonların sayısı artarsa, bu, baskı altındaki tarafta baskının giderek azalmasına neden olmaktadır. Savunmaya çekilen kontrataklarla öne geçmeye çalışır. Bu esnada “özgüvenli rakibinin giderek toparlanmaya başladığını” (P3) görüyorsa, o zaman oyundan belirli bir keyif almaya başlayacaktır. Bu atak durumlarının artması eşitliğin yakında bozulacağını işaret etmektedir. Bu işaret “iki oyuncunun da sıkı pozisyona geçmesine” (P7) ekrana yaklaşmasına ve dikkatlerini üst düzeye taşımalarına neden olmaktadır. “Gerilimsiz ve iddiasız başlayan bir karşılaşmada bile belirli bir süre devam eden eşitlik ve karşılıklı ataklar” (P2), “horozlanmayı” (P5) oluşturabilmektedir. Bu durumun etkisiyle başlangıçtaki rahat duruş ortadan kaybolmaktadır. Genelde gerilimin yüksek olduğu “horozlanmanın olduğu” karşılaşmaların beraberlik anlarında iki tarafında ekrana doğru eğilmiş ve koltuğun ucuna oturmuş bir biçimde oynadıkları gözlemlenmektedir. Arkasına yaslanan birinin birden öne doğru çıkmaya başlaması adeta ekranın içine girecek gibi koltuğun en ucuna oturması, gergin ve sıkı bir pozisyonda oturmaya başlaması oyuncular açısından en açık mesajlardan birisidir.

Beraberliğin uzun süre bozulmadığı ve maçın geriliminin giderek düşmeye başladığı durumlarda oyuncular eğlenceyi ekranın dışında aramaya başlarlar. Örneğin spikerlik yapmak ya da paslaşırken “tak tak tak”, “oley oley oley” gibi tepkiler vermek

oyunun içinde o anda elde edilemeyen gerilimin gerçek alanda yaratılmasına yönelik çabalar gibi görünmektedir. Oyuncunun skorda bir değişiklik olmaksızın aniden neşeli bir tutumla oynamaya başlaması da rakip tarafından doğrudan olarak tehdit mesajı olarak algılanabilmektedir:

Oyunda psikolojik baskı oyunun bir özelliği gibi. Tüm oyuncular yapıyor bunu, farkında olarak kasıtlı yapıldığı zaman da var, bilinçsizce de. Mesela bazen de kendi oyununuzdan keyif alıyoruz. Başlıyoruz neşeli neşeli spikerlik yapmaya, anlatmaya, yükseldiğimiz belli. Bu yükselme durumu da rakip için psikolojik baskı olabiliyor. Ama bazen de bilinçli olarak onu düşürmek, germek, sinirlendirmek için yapılabiliyor. O da tam kasıtlı değil aslında içinden öyle geliyor insanın. Ama arkadaş hemen sinirleniyor bakıyorsunuz (P4).

İkinci kategori olan kaybetme performanslarına bakıldığında geriye düşen oyuncunun oyunda değişmez bazı hareketlerin varlığı göze çarpmaktadır. Yenilen tarafın öne çıkması, odaklanma düzeyini artırmak istercesine ekrana yaklaşması bunlardan biridir. Koltuğun en ucuna oturarak fiziksel olarak daha hazır ve sıkı bir forma geçmek aynı kapsamda değerlendirilmektedir. Bu bedensel duruş değişikliğine “dur ben şimdi oynayayım” gibi bir sözlü ifadenin eşlik etmesi az rastlanan bir durum değildir. Bu ifade, “daha önce yediğim goller, gerçeği yansıtmıyor, benim serbestliğimden ciddiye almamamdan kaynaklandı, ben bu fırsatı verdim senin gücün yok aslında” (P3) demenin bir başka yoludur. P9 durumu şu ifadelerle somutlaştırmıştır:

Kaybeden öne çıkacak zaten maçta. Gol atmışım 2-0 öndeyim hala öne geliyorsam rakibe sana çok taktım gibi daha yetmedi, daha dur ben sana neler atacağım gibi bir mesaj veriyorsun. Eskiden şey vardı, adam 2 tane yedi mi öne çıkardı, o zaman dur ben de başlayayım (ciddi) oynamaya derdi. Sanki iki tane golü karşıdaki bakkal yedi. Ama o “bu goller yedim ama öylesine oynuyordum dikkat ve ciddiyetim oyunda değildi, oyunu tam kapasite oynamıyordum, şimdi öyle oynayacağım. Öyle oynasam sen bu goller atamazsın beni yenemezsin” mesajı vermek için söylenen bir sözdü. Hepimiz benzerini yapmışızdır. (P9).

Geriye düşen oyuncu, oyunda aradığını bir süre bulamazsa ve beraberlik olanağını yakalayamazsa kaçıracağı pozisyonlardan sonra sert bir biçimde küfürler savurmaya başlayabilmektedir. Bu küfürler rakibe değil, doğrudan kendi yönettiği sanal futbolculara edilmektedir. Bu noktada, “günlük hayatta edildiğinde kavga çıkaracak derece ağır küfürler” (P10) sanal futbolcuları hedef alarak savrulmaktadır. Ancak öfkenin en azından bir kısmının da rakibi kapsadığı görülmektedir. Ancak rakip, nadiren doğrudan hedef alınmaktadır. Öfke daha çok oyuncunun kendi takımına yönlendirilmektedir. Böylesi bir yöneltmenin temelde iki nedeni bulunmaktadır. Hem “yakın arkadaş olarak görülen

rakibe doğrudan ağır küfürler etmek oyun sonrası pişmanlıklara neden olacaktır” (P9) hem de oyundaki yenilme durumu sanal “futbolcuların üzerine yıkılarak” şanssızlık imasında bulunulmuş olur. Böylece olası bir yenilgi hafifletilmeye çalışılmaktadır. Öte yandan yenilen kişi her zaman bu derece kontrollü olamayabilir. Küfürler, doğrudan rakibe yöneltilebilir, doğrudan fiziksel müdahaleler itişmeye hatta bazı örneklerde yumruklaşmaya kadar vardırılabilir. Bu özellikle maçın öneminin yüksek olduğu durumlarda, yenilginin ağır bir biçimde gerçekleşmesi ve kazanan oyuncunun alaycı tutumunun rakibi “çileden çıkarması” durumunda meydana gelmektedir. Araştırmacı böylesi bir olayı araştırma günlüğüne kaydetmiştir:

İki yakın arkadaş seri düzenledi. 5 maç kazanan oyuncunun serinin galibi olması kararlaştırıldı. İlk iki maçı oyunculardan daha özgüvenli gözüken aldı, diğer iki maçı da baştan beri gergin bir şekilde oynayan oyuncu biraz zorlanarak olsa da kazandı. Durum 2-2 olduğunda gergin görünen oyuncu sinirden kıpkırmızı görünüyordu. Hareketleri sertleşmiş, konuşmasında belli belirsiz titremeler oluşmaya başlamıştı. Özgüveni yüksek olan oyuncu final maçından önce sigara içmeyi teklif etti, balkona çıkarak sigaralarını içtiler. Bu esnada gerçekte hangisinin daha iyi oynadığı konusunda tartışmayı sürdürüyorlardı. Hatta araştırmacıya “sen söyle ağabey hangimiz daha iyi oynuyor?” şeklinde sorular yöneltiyordu gergin olan. Özgüveni yüksek olan oyuncu, rakibinin her sözüne kestirme ve alaycı yanıtlar veriyordu. Final maçı başlar başlamaz, kazanmak için büyük bir çaba sarf ettiği görünen oyuncu kısa sürede arka arkaya 3 gol yedi. Küfür edip ayağa kalktı, kontrol cihazını koltuğa fırlattı. Bu esnada küfür etmeyi sürdürüyordu, arkadaşı ise gülmeyi ve dalga geçmeyi sürdürüyordu. Kazanan oyuncu, sinirlenmiş durumdaki oyuncunun omzuna dokunduğu anda tartışma bir anda küçük çaplı bir boğuşmaya dönüştü (Araştırma Günlüğü, 17 Eylül 2019).

Kazanma performanslarında ise öne geçen oyuncunun davranış çeşitliliğinin daha geniş olduğu görünmektedir. “Yenen, yenileni kışkırtabilir” (P10) ya da gollerden sonra moralini bozmaya, küçük düşürmeye yönelik bazı hareketler yapabilmektedir. Ancak maç-öncesi ve maç esnasında sözel ya da bedensel performanslarla ortaya konulan “iddialaşma” düşükse bu tür hareketlerin şiddeti ve yoğunluğu azalma eğilimindedir. Kazanma performanslarının kuşkusuz en önemlisi gol sevinçleridir. Gol attıktan sonra tüm oyuncuların belirli biçimlerde sevinçlerini gösterdikleri gözlemlenmiştir. Ancak bunun şiddeti, maçın önemine, rakiplerin “iddialaşma” düzeyine ve oyuncuların karakterlerine göre değişebilmektedir. En yaygın gol sevinci, rakibin gözlerinin içine bakarak yapılan “sus” işareti gibi bir parmak/el hareketidir. Ayağa kalkıp ünlü bir futbolcuya özgü gol sonrası hareketin yapılması da aynı ölçüde yaygındır. Burada golü yiyen oyuncunun sevinci görmezden gelmesi sıkça rastlanan bir durumdur. Bu

görmezden gelme çabası golü atan kişinin bazen çok daha abartılı tepkiler vermesine neden olabilmektedir. Amaç rakibe “kimin daha iyi olduğunu” açıkça göstermektir.

Araştırmacı, gözlemlerini derinlemesine görüşme gerçekleştirdiği oyuncularla da paylaşmış ve konu hakkındaki düşüncelerini paylaşımlarını istemiştir. Katılımcıların aktarımları büyük ölçüde araştırmacının gözlemlerini doğrular görünmektedir. PlayStation Salonlarının işletmecileri de oyunda ortaya çıkan bedensel ve sözel performansların oyunun “ayrılmaz” bileşenleri olduğunu ifade etmektedir:

Oyunda insanlar nerede olduğunu unutup, maçı kendisi yapıyor sanki. Artık bir zaman sonra küfrün haddi hesabı yok! En üst seviyede küfür ediliyor. Dışarıdan izlediğinizde bakıyorsunuz sanki tüm vücuduyla orada, gerginliğiyle oradaki hareketleri takip etmesi ve refleksleriyle olsun, bakışlarıyla olsun, davranışlarıyla olsun. Oyun başladıktan bir süre sonra oyuncu grubu ısınlıyor sanki. Bedenle orada ama ruhlar San Siro’da. Bakıyorsun o kol, onun bir parçası olmuş. Eli sanki, vücudunun uzantısı gibi. Ayrılmaz parçası gibi. Tutmuyor yani, o tutmak değil başka bir şey. Oyuna öyle dalmış ki kilitlenmiş, çantasını alıp gitsen yanından duymaz. Tamamen oyuna adapte olmuş, sağında kim var solunda kim var, o arkadaşıyla ilişkisi nedir ne değildir hiç farkında değil. Kırk yıllık can dostu olsun isterse (G1).

Oyunu oynamak değil yaşamak için daha uygun. Hakikaten de insanlar oyunu yaşıyorlar. Küfürler, yumruklaşmalar, abartılı sevinç gösterileri maçın olağan unsurlarıdır. Buzdolabının kapıların üzerlerine bakın yumruk izleri vardır. Sinirini alamayan sağa sola anlık tepkiler verebilir. Tabii hemen uyarılır ve sakinleştirilir. (G2).

Oyuncuların düşünceleri de benzer yöndedir. Oyunun ciddi bir gerilime ve baskıya neden olduğunu bu gerilimin de davranışlarda değişime neden olduğunu ifade eden P2 şunları aktarmıştır:

Dil değişir, argolaşır, sertleşir, cinsel çağrışımlar içeren sözler çok sık kullanılır, çok küfür edilir, jestlerde de bu tür bir değişim yaşanır. Hırslı, bilenmiş olduğumuz maçlarda bu daha belirgindir. Maçlara rakibin verdiği önem sürekli tartılır, onun duruşu, bakışı olaya yaklaşımı sohbet edip etmemesi ve benzeri durumlara göre tavır takınılır. Bu da skora bağlı olarak sürekli değişebilir (P2).

Oyunun oyuncularda küfür, aşağılama ya da cinsel çağrışimli ifadelerle neden olup olmadığı sorusuna P7, şu yanıtı vermiştir: “Adam sinirden din değiştirecek ağabey, bırak küfrü. Adam alıyor iyi forvetleri, ben de iyi kaleci alıyorum. Vuruyor atamıyor, vuruyor atamıyor. Ben gidip tekte atıyorum golü. Yakalıyorum atıyorum. Başlıyor ana avrat küfretmeye. Yok böyle bir küfür”. Günlük hayatta “asla küfür etmediğini ve küfür etmenin dinen uygun olmadığını” belirten P6 da küfür ve argonun oyunun “doğal” bir bileşeni olduğunu ileri sürmüştür:

Ben aslında normal hayatta da küfrü sevmem, küfür etmem. İnsanın duyguları var tabii. Sinirlenince küfür edebilir, biz de sevinince de küfredebilir gerçi. Dinimizce bunlar yanlış, kötü konuşmak. Ama o duygunun içine girdiğin zaman o kuralları unutuyorsun farkında olarak ya da olmayarak. Kimse bana diyemez. Ben taraftarım ama sinirlenmiyorum. Mümkün değil. Burada da ben oyunu oynuyorum ama hiç sinirlenmiyorum, hiç küfür dahi etmiyorum. Bu da mümkün değil. (P6).

Öte yandan oyuncular PlayStation Salonlarında oyuncuların hareketlerinin ve konuşma biçiminin değişmesini maçların gerilimi, rekabetine bağlamaktadır. Ancak bu gerilim ve rekabetin bu derece yükselmesine olanak tanıyan esasen oyun-alanının ayrıcalıklı konumudur. Oyun alanın eşiksel karakteri, hareketlerin günlük hayattan farklılaşmasına olanak tanımakta, öfkenin ve rekabetin günlük hayatta dışa vurulamayacak biçimlerde ritüel karakter taşıyan performatif edimlerle dışa vurulmasına olanak tanımaktadır. Bir yönüyle oyun alanı “ne o ne de öbürüdür”. Yapılar-arası ama bir ara evrededir. Eşiklik durumunda “yapı-karşıtı” ifadelerin ortaya çıkabilmesinin nedeni tam olarak budur (Turner, 1967, s. 93-111). Bu nedenle, sözü edilen performansların, “eşiklik” durumuyla ilişkili olduğunu düşünmek hatalı olmayacaktır. Bu durum, oyun alanında ortaya çıkan “anlaşılması güç” ve “abartılı” tepkilerin zeminini oluşturan bir unsur olarak değerlendirilmelidir. P4’ün şu ifadeleri bu açıdan son derece dikkat çekicidir:

Oranın kendisine göre atmosferi var. Otomatik değişiyor. Bir kere herkes erkek, herkes aynı duygularla gelmiş, kimse kimseyi ayıplamaz, herkes aynı durumdadır çünkü. Rahat rahat tepki verebilirsin. Daha rahat, daha samimi bir ortam, ayaklarınızı uzatırsınız, ışıklar loştur. Ekranı odaklanırsınız kimse birbirine bakmaz. Bir rahatlama olur. Sorumluluklara dertlere bir süre ara vermiş olursunuz. Ayıp olur, olmaz diye düşünmezsiniz pek. Kimse bundan dolayı eleştirmez sizi (P4).

Bir bütün olarak değerlendirildiğinde, oyundaki bedensel ve sözel performansların güçlü bir iletişimsel değeri olduğu açıktır. Kaldı ki oyuncular pek çok mesajı yalnızca performanslar üzerinden “okuyabilmekte” ve rakip oyuncunun performanslarını kendi deneyimleri üzerinden değerlendirebilmektedir. Bu durum oyunun ve oynama ediminin yalnızca ekranda değil belki de daha fazla ekranın dışında gerçekleştiğini ve bulunduğunu göstermesi bakımından son derece dikkat çekicidir. Bu saptamanın ardından ekranın dışında devam eden oyunun niteliğini ve anlamlarını, özellikle bu performansların yoğunlaştığı anlara odaklanarak okumayı denemek yerinde olacaktır.

3.6.2. Meydan okuma performansları

Karşılaşmaların içerdiği anlamları taşıyan performans/deneyim çekirdeklerinden ilki “meydan okuma” ile ilgilidir. Meydan okuma, doğrudan sözel ifadelerle gerçekleştirilebildiği gibi çağrışıma dayalı kelimelerin kullanılması, oyun içindeki birtakım düzenlemelerle ya da oyun esnasında ortaya konulan bedensel performanslarla da ifade edilebilmektedir. Gözlemlere göre en yaygın meydan okuma türleri şu şekilde sıralanabilir: (1) Bahse girmek (2) iddialaşmak, “horozlanmak”, açıkça ilan etmek (3) rakibe göre daha zayıf takım seçmek (4) cinsel çağrışımlı ifadeler kullanmak, küçümsemek, dalga geçmek, (5) geçmiş maçları inkâr etmek (6) oyun-içi performanslarla karşılaşmayı gereğinden fazla ciddiye aldığını göstermek. Kuşkusuz sıralanan biçimlerin dışında “meydan okuma” olarak algılanabilen pek çok davranış ya da ifade olabilmektedir. Ancak araştırmacının gözlemleri meydan okuma türlerinin genel olarak bu kategorilerle tanımlanabilecek performanslardan oluştuğu yönündedir.

Meydan okuma türlerinden ilki, “bahse girmek”tir. Bahse girme, oyunda kaybedenlere maddi birtakım yaptırımların uygulanması taahhüdüne dayanmaktadır. Buna göre, PlayStation Salonunda geçirdikleri zamanın ücretini kaybeden oyuncular ödemesi şeklinde ya da “yemek”, “çay”, “içki” gibi yine birlikte zaman geçirmeye dönük birtakım etkinliklerin maddi karşılığının kaybedenler tarafından ödenmesi sözleşmesine dayanmaktadır. Bu en kapalı meydan okuma türüdür. Pek çok durumda sözlü olarak ifade edilmemekte ve genelde “kaybeden taraf kasanın yolunu tutmaktadır” (P5). Böylesi doğrudan uygulanan bir durumdayken meydan okuma niteliğinin daha kapalı olduğu düşünülebilir. Öte yandan bunun sesli olarak ifade edildiği de olmaktadır. Maç başlamadan “hesabına oynayalım” teklifinde bulunmak bu bağlamda değerlendirilmelidir. Böylesi bir durumda çok daha açık ve güçlü meydan okuma biçimi olarak görülür. “Oyuncular arasında bir bahse girilecekse FIFA üzerinden bahse girmek” yaygın bir davranıştır. Böyle bir durumda bahis bir yalnızca meydan okuma aracıdır çünkü bahsin genelde maddi karşılığı son derece küçüktür: “Genelde bir şeyler ısmarlamak ya da hesabına oynuyorlar. Küçük tutarlar söz konusu ancak iddiayı kazanmak, arkadaşının kaybetmiş olması daha büyük bir gelme nedeni” (P10).

“Oyun üzerine bahis yapmanın” oyunun ciddiye alınmasına katkıda bulunduğunu kaydeden P5, bahis üzerinden meydan okumanın “oyunun heyecanına” katkısını şu sözlerle özetlemiştir: “Bahsine oynandığında en anlamsız karşılaşma bile anlam ve önem kazanıyor. Mesela turnuva yaptığımızda bir rakibimiz var, güçsüz. Sıradan bir turnuvada

bu arkadaşın pek etkisi olmaz, dikkate alınmaz. Ama bahis söz konusu olduğunda o bile dikkate değer biri haline geliyor”. Bahsin somut sonuçlarının olmasının oyundaki psikolojik baskıyı artırdığını kaydeden P5’in aktarımları, “üzerine bahse girilen” bir karşılaşmanın oyuncunun duygu durumunda yarattığı baskıyı örneklendirmesi bakımından önemli görünmektedir.

İddiasına çok oynuyoruz, yemeğine oynuyoruz, sigarasına falan. Şimdi orada gol yiyorum, baskı yapıyorlar bana. Öyle bir durumda psikolojik baskı gelince o an gerçekten öldürme durumuna kadar geliyor insan. Aşırı sinirlendiriyor. Çok kötü oluyor. Hele iddia işin içine girdiği zaman, onu kazanmak için her şeyini koyuyor ortaya (P5).

Meydan okuma türlerinin en yaygın olanlarından olan bahse girmenin neden oyuncularca diğer meydan okuma türlerine nazaran daha çok tercih edildiği sorulabilir. Bu sorunun yanıtı P9 tarafından öz bir şekilde verilmiştir: “Bahis olduğu zaman turnuvayı ya da serileri kazanmak için gösterilen hırsın bir maddi gerekçesi olmuş oluyor. O zaman oyunda arkadaşlarınıza karşı yaptığınız hareketler, öfkeniz, siniriniz daha az ayıp oluyor bir bakıma”.

Meydan okuma biçimlerinden ikincisi, “açıkça ilan etmek” oyuncuların ifadesiyle “horozlanmak”tır. Bu meydan okuma biçiminde, oyuncular birbirlerinin gücünü tanımadıklarını ve oyunda kesin bir üstünlüğe sahip olduklarını sert ve açık sözlerle söylemekte, bu ifade karşı tarafın karşı çıkmasına neden olursa, meydan okuma karşılaşmaya dönüşmektedir. Burada “horozlanma” ifadesi, doğrudan erkeklik ile ilgili anlam kümelerini harekete geçiren ve erkeklik ile saldırganlık, mücadelecilik ve meydan okumanın neredeyse eşdeğer görülmesini ifade eden bir anahtar kavram olarak karşımıza çıkmaktadır. P1’in şu sözleri durumu örneklendirmektedir: “Ama hırsı en çok doğuran şey, ‘horozluk’ yapması. Adam çıkıp ‘ben buranın horozuyum’ derse, horoz ne demek biliyorsun... o zaman iddia doğuyor hemen buna karşılık bir hırs oluşuyor, bileniyor insan. Horozlanma, en çok hırslandıran oyunun stresini artıran bir şey. Bu en kolay yakın arkadaşlar arasında oluyor”

PlayStation Salonlarında oynama pratiğinin ağırlıklı olarak yakın arkadaşlar arasında gerçekleşmesi dolayısıyla meydan okumanın daha çok aynı oyuncu grubu içerisinde olduğu belirtilebilir. Ne var ki, bazen birbirini tanımayan ya da kısmen tanıyan oyuncular birbirlerine meydan okuyabilmektedirler. Böylesi bir “horozlanma”nın açık bir örneği de P10’nun aktardığı şu örnekte bulunabilir:

Geçtiğimiz gün bir kişi “Bu FIFA’da beni yenecek delikanlı yok” diye ortaya konuştu. Bağırды gibi. Birlikte oynadığımız arkadaş, “gel alayım ifadeni” diye karşılık verince

oynadılar, arkadaşım farklı bir şekilde kazandı. O zaman farklı bir sevinç farklı bir özgüven yaşadı. Bizimle sürekli oynadığı oyundan farklı bir sevinçti o. Ortada hesap vs gibi iddia yoktu ama o iddianın kendisiydi. Beni kimse yenemez diyen birini yenmek kadar güzel bir duygu var mı? Yok. Al işte en büyük benim demişti onu yendi en iyisi bu. Trabzon'da bu arkadaşını yenecek kişi yok bence (P10).

Araştırmacının gözlemleri, bu tür meydan okumaların oldukça az gerçekleştiği yönündedir. Oyuncular daha çok yakın arkadaşlarıyla oynamayı tercih etmektedirler. Ancak okuldan ya da mahalleden birbirini kısmen de olsa tanıyan ve aralarında iyi ilişkiler olmayan oyuncular arasında bu tür “horozlanmalar” yaşanabilir. Burada ayırt edilmesi gereken nokta söz konusu oyuncuların “yakın arkadaş” olmasalar da büyük ölçüde birbirleri hakkında fikir sahibi oldukları, çok büyük olasılıkla ortak arkadaşlarının bulunduğudır. Üstelik oyuncu grupları arasında gerçekleşen meydan okumanın temelinde söz konusu ortak arkadaşların, “kimin daha iyi oyuncu” olduğuna yönelik tartışması yer alabilmektedir.

Doğrudan duyurma ya da “horozlanma” meydan okumanın en açık biçimlerinden biri olmakla birlikte sıklıkla daha kapalı meydan okuma biçimleriyle birlikte kullanılmaktadır. Bunlardan biri de cinsel çağrışımlı ifadeler, küçümseme ve “dalga geçme” içeren davranış ve sözlerdir. Örneğin bir oyuncu, konuşmanın bir yerinde meydan okumasını açıkça dile getirirken diğer anlarda bakış ve duruşlarıyla da meydan okumasını pekiştirebilir ya da cinsel çağrışım barındıran ifadelerle rakibini “kışkırtmaya” çalışabilir. Cinsel çağrışımlı ifadeler ya da küçümseme biçiminde “dalga geçme” içeren davranış ve sözler “FIFA atmanın” jargonu olarak değerlendirilebilir. Söz konusu ifadelerle karşılaşma öncesi ve sonrasında oldukça yoğun bir biçimde başvurulduğu gözlemlenmektedir. Oyuncular sıklıkla birbirine cinsel çağrışımları bulunan ifadeler kullanmaktadır. Bunlar daha çok rakibi küçük düşürme, sinirini bozma ve üstünlüğünü ilan etme arzusunun erkek egemen bir düşünüşle dışavurumudur. Öte yandan küçümseme davranışlarının daha çok “öğrendin mi?” ya da “gel öğretelim” gibi biçimlerde düzenlendiği görülmektedir. Yine yaygın bir küçümseme davranışı oyuncunun beceriksizliğine, “oyun zekasından yoksunluğunu” ima edebilmektedir. Meydan okumanın diğer biçimlerinde olduğu gibi, burada da cinsel çağrışımlı ifadeler ve küçümseme yoluyla rakiple alay etmek sıklıkla diğer meydan okuma biçimlerine eşlik etmektedir. P3'ün şu ifadeleri meydan okuma biçimlerinin birlikte kullanımı açısından dikkat çekicidir:

Oynadığınız arkadaşlarla oyun dışında da hep birliktesiniz. Söz açılıyor, “nasıl koydum ama” diyor mesela “öğrendin mi” falan gibi. Hemen susturmak cevabını vermek istiyorsunuz. Zaten eğer azıcık yenebileceğinizi düşünüyorsanız hemen “haydi” diyorsunuz. Bazen de iddia sözlü olmasa da oyunda gösterdiği hareketlerle tavırlarıyla çıkabiliyor (P3).

En yaygın meydan okuma biçimlerinden bir diğeri de bedensel performanslara dayalıdır. Bedensel performanslarla meydan okuma bazen tek başına kullanılabilirken bazen de diğer ifade biçimlerine eşlik etmektedir. Oyuncular her iki biçimi de fazlasıyla önemsemektedir. Hatta sözel olarak ifade edilmeyen ancak yalnızca bedensel olarak ifade edilen meydan okumaların oyuncularını daha fazla rahatsız ettiği gözlemlenmektedir. Oyuncular yakın arkadaşlarıyla FIFA oynama deneyimleri sırasında sözel olarak hiçbir meydan okumanın bulunmadığı durumlarda bedensel performanslarla oyunun gereğinden fazla ciddiye alındığını hissettiğinde oldukça gergin ve sıkı bir pozisyona geçmeye çalışmakta ve rakibin gol attığı takdirde “içten içe çok sevineceğini” düşünmektedir.

Bazen sözlü olarak iddia olmuyor, öyle düşük bir tempoda başlıyoruz maça. Sanki sohbet eder gibi oynamaya çalışıyoruz. Bir bakıyorum, adam öne gelmiş, ekranın içine girecek, dikkatli ama çaktırmıyor, kaçırdığı pozisyonlardan sonra elini bacağına vuruyor, “tüh be” der gibi hareketler yapıyor. Hemen “ne oluyoruz” diyorsun. Hani keyfine oynuyorduk? Anlıyorum ki bu adam gol atsa, kazansa içten içe çok sevinecek. Ona göre önlemimi almaya başlıyorum. En sevmediğim uyuz olduğum oyuncu tipidir (P2).

Çok yaşanır bizde, adam sohbet esnasında maç öncesinde herhangi bir iddia koymaz öyle. Oynayalım mı? Oynayalım der. Geliriz salona. Sonra maçta bir bakarsınız adam ilk andan itibaren öyle bir saldırıyor ki, davranışları da öyle ciddileşmiş, sertleşmiş. Sohbeti kesmiş. Boşluğa doğru yumruk sallıyor, gole giderken ayağa kalkıyor ekrana yakınlaşıyor, dikkat dağıtacak hareketler yapıyor. “Oyunu yaşıyorum” gibi bir havada. O zaman olmaz. Laf olsun diye de oynasan yenilmek olmaz. Yarın tutar “nasıl çaktım” deyiverir. O zaman anlatamazsın “ben öylesine oynuyordum” falan diye, kimse dinlemez (P3).

Bu tür bir meydan okumayı, “rakibi uyutarak kazanmaya çalışmak” olarak değerlendiren (P4), “en baştan maça verdiğin önemi söyleyeceksin ki herkes ona göre oynasın. Muhabbetine oynuyor gibi yapıp içten içe adamı rezil etmeye çalışmayacaksın” sözleriyle bedensel performanslarla meydan okumanın ağırlıklı olarak oyun anında ortaya çıkmasının oyuncuların meydan okumayı daha geç fark etmelerine neden olduğunu ve bunun da oyunu kaybetmeye neden olabildiğini ve oyuncuların büyük çoğunluğu tarafından “korkakça” bulunduğunu vurgulamıştır:

Şimdi baştan meydan okusa biliyor ben de asılacağım. O yüzden söylemiyor, ama bir şekilde o meydan okumanın tadını da alması lazım. O yüzden hareketleriyle ilan ediyor aslında. Ama bunu 2 tane 3 tane attıktan sonra yapmaya başlarsa o zaten kazanmak üzere olduğu maça

anlamı olmuyor. Kazanmaya ramak kalmış ancak orada meydan okuyabiliyorsun. Yanlış değil mi? Öyle meydan okuma olur mu? Kendine güveniyorsan baştan diyeceksin “gel sana öğreteyim” falan diye. Bu şöyle bir mantık, yenilirse öylesine oynamış gibi yapayım kazanırsam sevinirim. Korkaklık başka bir şey değil. Ama bunu bir iki defa yapar, ondan sonra ister söylesin ister söylemesin herkes buna o muameleyi yapar. Kimse de dinlemez bahanelerini. Öyle bir adamdır o (P4).

Gol sevincinde de durum böyle. Golden sonra abartılı bir sevinç yaptınız, maç daha normal başlamıştı. Rakip gol atsın iki katını yapar size. Bazen şaşırırm, normal başlarız maça. Rakip bir gol atar, bir tepki verir. Derim ki “sen bana bayağı dolmuşsun, hayırdır”. Hemen ona göre oynama dikkatinizi artırırsınız tabii (P7).

Bununla birlikte, bedensel performansların maç öncesinde sözlü ifadelerle birlikte kullanılması durumunda bu tür bir sorun görünmemektedir. Oyuncu burada maça verdiği önemi ve iddiasını zamanında ortaya koymuş olmaktadır. Üstelik böylesi bir tutumu cesaret ve özgüven olarak değerlendirmekte, takdir edilmektedir. Yine böylesi bir özgüven örneği olarak görülen bir diğer meydan okuma biçimi de “güçsüz takım seçmek”tir. Güçsüz takım seçme davranışı, oyunda denklik ilkesi (oyunculardan birinin oyunda çok iyi olmaması nedeniyle iyi olan oyuncunun daha zayıf bir takım alması) doğrultusunda yapılmıyorsa ve rakiplerin güçleri denk görülüyorsa, oyuncular arasında “meydan okuma” olarak değerlendirilmektedir. Örneğin iki yakın güçte oyuncudan “biri ortalama gücü 85 üzeri olan Liverpool’u aldığı anda diğeri ortalama gücü 70’lerde olan Club America’yı alıyorsa” burada açık bir meydan okuma görmektedirler. Nitekim, “zayıf takımı alan kişi rakibini küçümsüyor” demektir. Aslında bu okumalar seçimi yapan oyuncuların niyetlerinden çok rakiplerin bunu deneyimleme biçimine dayalıdır ve pek çok oyuncu böylesi bir davranışla karşılaştığında bunu açık bir meydan okuma olarak değerlendirdiğini ifade etmektedir. P7’nin şu ifadeleri bu bakımdan dikkate değerdir:

Takım seçiminde birbirine yakın eşit takımların seçilmesi lazım. Ama isteyen istediğini alır o ayrı. Orada ben Liverpool almışım arkadaşım Yeni Malatya, dalga geçmiyorsa ciddiye horozlanmış oluyor ben bununla bile seni yenerim demiş oluyor, iddia ediyor yani bunu. Ben de yapıyorsam bu böyledir. Ama sistemini oturtmuş takımı tanıyor olur daha güçlü takımlar yerine onu seçebilir. O noktada öyle değerlendirilmez. O zaman adam oynamak istediği takım budur diye düşünülür o da söyler, “ben Boca’yı alacağım” der bilirsiniz adam hep onunla oynuyordur, alışmıştır sistemine, belki güçlü bir takıma göre daha etkili kullanacak. O zaman sadece takım seçiminden o iddia çıkarılamaz (P7).

Takım seçimlerinde zayıf takımı alan arkadaşını mutlaka uyardığını ifade eden P3, buna rağmen güçsüz takımı seçerse bunu açık bir meydan okuma olarak deneyimlediğini ifade etmiştir: “Bana göre zayıf bir takım aldığı anda ‘bak bununla yenilirsin, zor olur’

derim. Bak bununla baş edemezsin, rezil olursun gibi. O da iddialıysa sen bak işine, bununla bile yenerim seni demiş olur. O zaman maçın atmosferi ona göre olur. Çünkü adam meydan okumuştur çok net” (P3). P9, güçsüz takım seçilmesine denkliğin sağlanması adına bile olsa izin vermediğini kaydetmektedir. Güçsüz bir takımla farklı bir mağlubiyet elde ettiğinde yenilginin daha aşağılayıcı hale geldiğini kaydetmektedir:

Barcelona’yı seçersem ya da Liverpool’u arkadaşım gidip Sunderland’ı ya da Crystal Palace’ı seçerse kabul etmem. Çünkü Crystal Palace’dan 8 yersen o zaman o dayanılmaz, daha küçük düşürücüdür. Zaten şimdi eşit olduk demezsiniz. O ben Crystal Palace ile Barça’ya sekiz attım der. Sizin sığınacak mazeretiniz kalmamıştır. O yüzden adam gibi alsın benim ayarımda bir takım atacaksa sekiz tane öyle atsın (P9).

Karşılaşma sonrası ve öncesi meydan okumanın en sık görülen biçimlerinden biri de “kazananın” belirsiz hale getirilmesi ve tartışmalı bir konuma sokulmasıdır. Bu “geçmişin inkârı” olarak tanımlanabilir. Bir oyuncunun mutlak galibiyetiyle sonuçlanmış bile olsa son turnuva ve son seri, oyun sonrası performanslarla bulanıklaştırılır ve yenilgiyi hafifletecek hatta geçersiz kılacak söz ve davranışlarda bulunulur. Kazananların durumu asla sabit bir kategori olarak görülmez ve doğrulanmaz. Bu “bulanıklaştırma” ve “inkar” bir bakıma kaçınılmaz olarak sonraki oyunun altyapısını teşkil etmektedir. Kısacası her oyundan sonrası yeni bir oyunun öncesine dönüşür, rekabet ritmikleştirilir. Bunun da en açık yollarından biri yenilgiyi kabullenmemek, karşılama sonuçlarının kaybeden tarafından yok sayılması şeklinde gerçekleşmektedir. Oyuncular, galibiyetle sonuçlanan maçlarının görmezden gelinmesini maçın tekrarlanmasını isteyen bir meydan okuma olarak değerlendirmektedir:

Kazandığım maçtan sonra rakibin üstünlüğümü kabul etmediği çok olur. Şans der, bal der başka şeyler diyebilir. Bir de hemen daha önceki maçları hatırlatır. İki gün önce 3 atmıştım 5 atmıştım gibi. Bir bakıma durumun en iyi ihtimalle durumun eşit olduğunu ima ederler. Bu da yeni bir karşılaşmayla sonucun belirlenmesini yeni karşılaşmalara bırakmak demektir. Tabii meydan okumadır. Meydan okuma olmasa gel bir daha oynayalım gibi sözler olmaz. Bence kesinlikle rakibin üstünlüğünü kabul etmemek meydan okumadır, seni de galibiyetini de tanımıyorum demektir (P10).

P9 da yenilenin bu onaylamama durumunun yeni karşılaşmaların başlatıcısı ve altyapısı olduğunu kaydetmektedir: “Yenilen pehlivan güreşe doymaz demişler. Onun gibi adam yenilir, yenilmedim der. Rakibi de üstün olduğunu düşünür. Onu kabul ettirmek adına bir daha maç yapabilir” (P9).

Araştırmacının gözlemleri ve oyuncuların aktarımları bir bütün olarak değerlendirildiğinde oyuncuların “horozlonma”, “iddialaşma” ya da “kışkırtma” gibi

kavramlarla tanımladıkları meydan okuma performanslarının, oyuna atfedilen öneme ve oyun etrafında oluşan anlamlara yoğunlaştırıcı ve derinleştirici bir mekanizma olarak etki ettiği görülmektedir. Bunlar örtülü olanın açığa çıkması yoluyla rekabetin ve dolayısıyla galibiyetin arzu edilen noktaya taşınmasına aracılık etmektedir. Diğer bir anlatımla, bir oyunun karşılaşmadan elde edeceği haz, karşılaşmaya atfettiği önem ve ciddiyetle doğru orantılı görünmektedir. Bu bakımdan karşılaşmanın önemini artıran tüm unsurlar gibi meydan okuma da oyuncular tarafından ayrıcalıklı bir konumda tutulmaktadır. Meydan okumadan çok kendilerine meydan okunmasını daha “gaza getirici” (P3) bulan oyuncuların, bu düşüncesi de oyunun anlamlı ve ciddiye alınması konusunda önemli bir rol oynamaktadır. Çünkü, oyuncular anlamlı görmediği bir alan hakkında meydan okumayacaklarını ancak “anlamsız gördükleri bir alanda bile kendilerine meydan okunmasına kayıtsız kalamayacaklarını” belirtmiştir. Bu durumun çalışmanın örneklemini açısından oldukça yaygın bir tutum olduğunu gözlemlemiştir. Katılımcıların tamamı birbirine oldukça yakın ifadelerle meydan okumanın önemini vurgulamıştır. Örneğin P3, “horozlanma” olarak tanımladığı meydan okumanın, oyunun anlamına nasıl katkıda bulunduğunu şu sözlerle açıklamıştır:

Psikolojik baskı ve iddia varsa, horozlanma durumu olursa güzel oluyor. Kazanma hırslımız çok oluyor tabii o zaman. İddialaşma girdiği zaman daha da hırslanıyorum. Daha fazla kinleniyor, bileniyorsun. Öyle olunca maç esnasında daha abartılı tepkiler veriyorsun. Kışkırtmalara daha fazla geliyor, daha fazla kışkırtıyorsun (P3).

“İddialaşma ve kışkırtmanın” oyunu daha keyifli hale getirdiğini kaydeden P4 de, “Sporun özellikle futbolun içinde bu var. Meydan okuyacaksın, iddialı olacaksın. Hırçın olacaksın. Bu yoksa oynamanın anlamı da olmaz, keyfi de olmaz. Çünkü mücadele olmaz”. Meydan okumanın oyunu keyfini artırmasının dikkati daha fazla oyunda toplanması olduğunu kaydeden P10 ise durumu, “iddialaşma olduğunda oyuncu, tamamen oyunu yaşamaya başlar, elindeki kolla bütünleşir, gözünü bir an ayırmaz. Tabiri caizse kendini unuttur. Oyunun tadına gerçekten alır” sözleriyle betimlemiştir. Öte yandan P1 de benzer bir değerlendirme ile meydan okumanın tüm maçlarda var olduğunu ve onsuz bir karşılaşmanın düşünülemeyeceğini vurgulamıştır: “Bence kışkırtma ve iddia her futbol maçında vardır. Ama bazılarında düşük olabilir. Bence en iddiasız olan bilgisayara karşı oynanan maçlardır. Orada bile zorluk seviyesini yükseltin, gol atmakta biraz zorlanın, golü bulduktan sonra bilgisayara parmak sallayıp küfür etmeye başlarsınız”. FIFA karşılaşmalarının yalnızca keyif için yapılmasının olanaksız olduğunu düşünen P5 de “oyunda mutlaka bir kışkırtma ve iddialaşma var. Hırs mutlaka var. Başka

türlü oyun anlam kazanmaz. Kazanma arzusu olmasa iki tarafında ne anlamı olur” sözleriyle meydan okumanın kazanma arzusunun doğrudan bir ifadesi olduğunu işaret etmektedir. P2 de karşılaşmaların kendisinin bile başka bir meydan okumaya gerek olmaksızın “horozlanma” durumunu doğurduğuna katılmaktadır:

Mesela ilk maç yenildiniz, ikinciye alayım dersiniz. Bu da bir iddia doğurur ister istemez. İki kişi FIFA oynuyorsa en fazla iki maç iddiasız oynarlar sonra illa ki geçmiş skorlar iddiaları belirler. Kim oldukları da bir yerden sonra önemli değil, illa kanıtlamak ister kendisini. Büyükse büyüklüğünü, küçükse ciddiye almak zorundasınız anlamında. Orada şovunu yapacaksın. Kem küm edemezsin, edecek insan oynamaz. Başta böyle bir düşüncesi olmasa bile oyun onda o iddiayı oluşturur, eğer futbolu seven, rekabetten korkmayan bir adamsa (P2).

Meydan okuma içeren oyunların gerçek futbol karşılaşmalarından farksız bir biçimde deneyimlendiğini kaydeden P9 da oyuncuların oyunu “yaşamalarında” meydan okuma ve rekabetin son derece önemli olduğunu şu ifadelerle aktarmıştır:

Oyundaki iddia içeren meydan okuma içeren yani önemli bir maçın gerçek karşılaşmadan hiçbir farkı yok, bu duygular bakımından. Aynı kalp çarpıntısını yaşarım. Aynı yoğunluğu hissederim. Ama tabii ki tüm maçlar için geçerli değil bu. Önem verdiğiniz, meydan okuma içeren, bilendiğiniz maçlar için geçerlidir. Önem verdiğiniz bir rakibi yendiğinizde özellikle. Bu maçın önemi ne kadar büyükse etkileri de öyle olacaktır. Bazı maçlardan sonra dayak yemiş gibi hissederim kendimi, bu durum da bununla alakalı. Futboldaki o kalbin yüksek çarpması sadece efor sarf ettiğin için, koştuğun için değil bunların da etkisi var muhakkak ama heyecan, kafa karışıklığı, endişe hepsinin etkisi var. O rekabet ve mücadele duygusu kalp ritmini artırıyor (P9).

P9’un ifadeleri, “sanal olan performanslar aracılığıyla gerçek olarak deneyimlenir” diyen Schechner’ın (2003) düşüncelerinin geçerliliğini açık bir biçimde göstermektedir. Bunun yanında oyunda rekabet ve meydan okuma duygusunun rekabeti artırdığı rekabetin de oyunu “yaşamaya” uygun hale getirdiği düşüncesi öne çıkmaktadır. Bu düşüncenin oyunda *akış* durumunun oluşumunun meydan okumayla yakından ilişkili olduğunu söyleyen Csikszentmihalyi’nin (1991) görüşleriyle uyum içinde olduğunu belirtmek yerinde olacaktır.

3.6.3. Kazanma anlarında performans ve deneyimler

Karşılaşmaların içerdiği anlamları taşıyan performans/deneyim çekirdeklerinden ikincisi “kazanma anları”dır. Kazanma anları, oyuncunun karşılaşmada öne geçtiği golü bulma anı, karşılaşmayı önde götürdüğü ve karşılaşmalardan (turnuva ya da seri) galip

ayrıldığı durumları kapsamaktadır. Kazanma anlarında ortaya çıkan performans ve bunların kaynağı niteliğindeki deneyimlerin irdelenmesi, oyuncuların oyuna ve kazanmaya yükledikleri anlamları açığa çıkarmak adına gerekli görülmüştür. Buna göre kazanma anlarının en saf momentlerinden biri olan “gol atma” anının performatif ve deneyimsel karşılığını golü atan oyuncunun omuzlarının üzerinden okumak yararlı bir girişim olacaktır.

Gol anlarında ortaya çıkan performanslar “gol sevinçleri” olarak tanımlanmaktadır. Gol sevinçlerinin daha çok bedensel performanslar şeklinde gerçekleştirildiği görülmektedir. Söz konusu bedensel performanslara, bağırma, çığlık atma, kahkaha atma ya da kısa ve kalıplaşmış bazı cümlelerin seslendirilmesi gibi oral performanslar da eşlik etmektedir. Ancak öne çıkan dışavurum biçimi daha çok bedenseldir. Bu bedensel performanslar ayağa kalkıp yumruğunu sıkarak sallamak, rakibin üzerine doğru eğilmek, rakibe temasta bulunmak, rakibe doğru el/parmak hareketi yapmak, rakibe doğru rahatsız bakarak gülümsemek gibi çok çeşitli biçimlerde ortaya konulabilmektedir. Gösterilen tepki oyuncuların maça yükledikleri önem ve anlam ölçüsünde artma eğilimi göstermekte ancak oyuncunun kişiliği ve karakter yapısıyla da yakından ilgili görünmektedir. Buna göre bazı oyuncular, “hırslarını” gol sevinçleriyle bire bir hatta daha abartılı olacak şekilde dışa vurabilirken bazıları daha sakın hareketlerle sevinçlerini ortaya koyabilirler. Yine oyunun oynandığı alanın yapısı da gol sevinçlerinin ne şekilde ortaya konacağına etkili olmaktadır. Örneğin salonların ana bölümü olarak belirlenen ve yaklaşık 6-7 masanın yan yana bulunduğu bir alanda oynayan oyuncular, tepkilerini kısmen daha dar bir fiziksel alanda göstermek zorunda olduklarından bazı hareketleri yapmaları olanaklı değildir. Öte yandan salonların loca bölümlerinde ise performatif tepkilerin niteliği ve niceliği zenginleşebilmektedir. Diğer bir ifadeyle, salonun ana bölümünde, bir oyuncunun ekran ve koltuk arasındaki dar alanda sevincini gerçekleştirmesi gerekmektedir. Localarda ise bu alanın daha geniş olması ve diğer oyuncuların görüş alanını kapatma riski bulunmaması nedeniyle çok daha rahat hareket edilebilmektedir. Örneğin tribünlere doğru koşar gibi yapmak ayağa kalkıp rakibin tam karşısında dikilmek daha çok loca gibi alanlarda mümkün olabilmektedir. Sevinç gösterisini yapabilmek için dar bir alana sahip olan oyuncular da benzer etkiyi yaratabilmek adına kısa ama sert hareketleri tercih etmektedirler. Gol sevinçlerinin en yaygını futbolcuların gol sonrası sahalarda gerçekleştirdikleri hareketlerin taklit edilmesidir: “Futbolcuların gol sevincini yaparım. Aynı zamanda golü atan futbolcunun adını spiker gibi bağırarak söylerim “Wakayemee”

gibi. Bu tarzlar şeyler yaparım. Bu tarz duygu değişimlerim olur” (P9). “Kendim golü atmış gibi olurum. Ortam olsa tam bir gol sevinci yapacak kadar sevinirim. Tribün olsa koşarım yani öyle söyleyeyim” (P3). “Gol attıktan sonra golü atan futbolcunun sevincini yaparım. Mesela Ronaldo’nun dönüşü gibi ya da Dybala’nın elleriyle yüzüne maske yapma hareketi gibi, o esnada futbolcunun adını da bağırırım” (P7).

Gol, karşılaşmaların içinde deneyimsel olarak en çok anlam ifade eden andır. Aslında karşılaşmanın neden yapıldığını anlatan en küçük birimdir. Bu bakımdan gol sonrası oyuncularda oyunun tümünden bağımsız olarak bazı duygu değişiklikleri yaşanabilmektedir. Gol bir bakıma rekabetin ve rekabet dolayısıyla ortaya çıkan belirsizlik ve gerilimin kısa süreli olarak askıya alınması, bir oyuncunun yararına olacak şekilde çözüme ulaşmasıdır. Bu bakımdan gol sevincinin ardından oyuncuların “derin bir nefes” alması sıklıkla rastlanan bir durumdur. Yine golün ardından bir süre devam eden rahat bedensel duruş da bunun bir göstergesidir: “Gol öyle bir durum ki, insan inanılmaz rahatlıyor. O baskıdan kurtulmanın sevincini yaşıyor. Biz gol atınca salondan çıkıp geldiğimiz zamanlar oluyor. Değirmendere’ye kadar koşup geliyoruz. Hele bir de iddialaşma varsa...” (P10). “Gol sevinci yaptıktan sonra arkama yaslanırım derin bir nefes alırım eğer arada çok fark yoksa ne bileyim 1-0 falan olmuşsa durum, o rahatlık çok sürmez ama biraz geriye yaslanmak golün şanıdandır” (P8). Gol atan ayağa fırlar, sevinir. Hareketini yapar, sonra oturur. Rahat bir duruş takınır. O andaki görüntü veresiye satan peşin satan gibidir” (P5). “Golü attıktan sonra bir süre keyif gösterisi de yaparsınız arkaya yaslanırsınız, derin bir oh çekersiniz, bacak bacak üstüne atarsınız” (P2).

Gol sevincini yalnızca, golün gerilimin baskısını kısa süre azaltarak oyuncuyu rahatlatması bakımından değil aynı zamanda üstünlüğün bir sürede olsa ele geçirilişi bağlamında değerlendirmek olanaklıdır. Oyuncular bu üstünlük anlarını kalıcı hale getirmek için gol sevinçlerini rakibi yıldırma aracı olarak kullanabilmektedir. Buna göre, bir golde verilen tepkiyle rakibin korkutulması, moralinin bozulması oyuna ne kadar konsantre olunduğunun gösterilmesi ile yakın ilişki içerisinde gibi görünmektedir.

Dolayısıyla her gol sevincinin iki boyutu bulunduğu ve bunların birbirinden ayrılmasının olanaksız olduğu söylenebilir. Bunlardan ilki daha önce ifade edildiği gibi oyuncunun yaşadığı rahatlama duygusunu işaret ederken ikincisi rakibin yaşadığı gerilim ve baskının artırılması çabasını işaret etmektedir. Bu çabanın amacı rakibin oyundan uzaklaştırılması, oto-kontrolünü kaybederek “gülünç” duruma düşürülmesidir: “Gol attığımda ayağa kalkarım ya da rakibe dönüp parmak sallarım ve ‘sus’ işareti yaparım.

Bazen çok çekişmeli maçlarda golden sonra çığlık attığım bağırdığım olur. Yenilen kişinin bu hareketlere sinir olur” (P1). “Gol atınca mesela yaptığınız hareketlerle moralini bozuyorsunuz rakibin. Ben mesela sadece gülümserim gol atınca. Ona bakar gülümserim o da sinir etmeye yeter” (P6). “Sinirlenmiyorum diyene gol attıktan sonra ‘yârim yârim’ dansı yapıyorum deliriyor. Kıpırmızı oluyor öfkeden, yerinde duramıyor; bakışlarından alev çıkıyor. Ne sinirlenmemesi. Başlıyor ‘Allah belanı versin’ bilmem ne... Hepten dağıtıyor kendini” (P7). “Gol attığımda ayağa kalkıp rakibin tam önünde dikilirim. Çok sinir bozucu bir harekettir, bana yapılsa da çok sinirlerim. Ama amaç zaten o, psikolojisini bozmak. Çirkefleşsin diye uğraşıyoruz (P2). P5’in şu ifadeleri de konuyu özetlemesi bakımından dikkat çekicidir:

Senin o maçı kazanman için rakibi psikolojik olarak kontrol etmen, ona üstünlük kurman lazım. Akıllı Deli olacaksın bu oyunda. Düşünerek hareket edeceksin ama deliliğe de vuracaksın. Taktik geliştireceksin, bazen sakinliği korursun o kendi kendini içten içe yesin ya da dalga geçeyim onunla, “o hani oynuyordun?” “noldu”, “horoz gibi ötüyordun?” gibi sözlerle kışkırtarak kontrolü kaybetmesini sağlarsın. İkisi de yerine göre olabilir, yerine göre kullanılabilir (P5).

Oyuncuların “gol sonrası” çekişmeleri gözlemlendiğinde amacın gol atmaktan çok bu sevinç gösterilerini yapmak olduğunu düşünmemek elde değildir. Araştırmacı, 26 Ağustos 2019 tarihli araştırma günlüğüne şunları not etmiştir:

Karşılaşmalarda yaşanan gol sonrası sevinçlerin gerçekten golün kendisinden ya da kazanmaktan bile daha değerli hale geldiğini, daha çok arzulandığını gözlemledim. Bu durum aslında benim için de geçerli. Gol attıktan sonra rakibin gözlerindeki ifade, yüzündeki ifade golün kendisinden çok daha büyük bir haz kaynağına dönüşebiliyor. Böyle bir durumda “kazanma” ve “yükselme” hissinin kaynağında oyun arkadaşının geçici bir biçimde de olsa aşağılanması ve gülünç duruma düşürülmesi olduğunu düşünmemek oldukça güç görünmektedir (Araştırma Günlüğü, 26 Ağustos 2019).

Oyuncuların aktarımları da gol sevinçleri yapmayı bazen oyunun kendisinden bile daha fazla önemsediklerini göstermektedir: “Zaten işi keyfi burada. Kazandıktan sonra konuşmayacaksan, onları kışkırtmayacaksan, kızdırmayacaksan anlamı yok ki oynamanın” (P1). Gol attığımda dikleşemeyeceksem ya da böyle göğsümü gere gere horozlanmayacaksam gol atmayayım. Karşıdakine dönüp bir hareketi yapamayacaksam oyunun keyfi nerede? (P2). “Hareketleriyle göstermediğin zaman kazanmanın pek anlamı olmuyor. Kahvedeki bataklık gibi ya da tavla gibi bir oyun oluyor. Kaptıramazsınız kendinizi, içine giremezsiniz” (P3).

Gol sonrası sevinç gösterilerinin, performatif karakteri o kadar belirgindir ki, oyuncular tarafından hem büyük benzerlik içerisinde uygulanmakta hem de benzer biçimlerde okunmaktadırlar. Bu bakımdan gol sonrası hareketler, eş-konumlu sosyal oyun özelinde oyunun iletişimsel boyutunun en açık ve net mesajlarını taşıyan birimler olarak değerlendirilmelidir. Oyuncuların gol sevinçleriyle ilgili aktarımlarında bu performatif ve iletişimsel karakter açık bir biçimde görünmektedir. Öte yandan kazanma performansları yalnızca karşılaşma anlarını kapsamamakta, maç sonrası zamanlarda da devam edebilmektedir. Burada son gerçekleştirilen turnuva ya da seri gibi etkinliğin kazananı olan oyuncu, kaybeden oyuncularla karşılaşma sonucu hatırlatacak aşağılamaya ya da alay etmeye yönelik içinde bolca cinsel çağrışımlı kelimenin kullanıldığı birtakım ifadelerle “sataşabilmektedir”. Oyuncular bunu “kazananın” en doğal hakkı olarak görmekte ve kaybedenlerin buna verecekleri en doğru yanıtın “susarak” bir dahaki karşılaşmayı beklemek olduğunu ifade etmektedirler. Ne var ki pratikte bunun çok olanaklı olmadığı gözlemlenmektedir. Kaybeden oyuncuların bu “sataşmalara” yönelik itirazları hemen yeni bir meydan okumaya yol açmakta ve hiçbir zaman bitmeyecekmiş gibi görünen rekabet sahnesinin yeniden kuruluşu hızlanmaktadır. Maçtan sonra gerginliğin düştüğünü ve artık buradaki “iğneleyici sözlerin” rakipleri maç esnasındaki kadar sinirlendirmediğini belirten P1 karşılaşma sonrası tartışmaları şöyle betimlemiştir:

Maçtan sonra genelde gerginlik hemen yerini iğneleyici sözlere, alaycı yaklaşımlara bırakır, yenilen konuyu çaktırmadan dağıtmaya çalışır ya da susar. Kazanan konu üzerinde bir süre horozlanır. Bazen bir dahaki oyun gününe kadar muhabbet sürer, yani ara ara açılır. Kazanan başka ortamlarda “dün bunları mahvettim” der hemen tartışma başlar, yenilenler mazeret üretir yenilgiyi beceriksizliklerinden değil başka nedenlerden oluştuğunu ispata kalkarlar. Çok güzel gırgır muhabbeti çıkar yani. Üzerinden biraz zaman geçince kaybedenin de moral bozukluğu geçer, o da katılır muhabbete tatlı bir çekişme olur, arkadaşlık güçlenir. Zaten ben arkadaşlığım güçlü olmadığı adama kalkıp da bunun lugalugasını yapmam. Kimse de yapmaz kolay kolay (P1).

Oyun dışı zamanda FIFA’nın sohbetinin bile eğlenceli olduğunu kaydeden P2 de, oyunu kazandığında arkadaşlarına bunu sürekli hatırlattığını ifade ederek, “Yendiysem susmam, sürekli hatırlatırım. ‘Horoz belli’ derim. Gidip bir daha yaptık. Yine yendim. ‘Yine Horoz belli’ derim. Sadece son maçı değil... hepsini hatırlatırım. Kaç maçı yenemiyorsunuz gibi. Kışkırtmaya çalışırım” (P2). P8’de kazanan kişinin maç sonrası kışkırtmalarının kaynağında oyunu tekrarlama isteğinin bulunduğunu ifade etmektedir: “Özellikle yenen kişinin canı yeniden oynamak isterse o zaman konuyu açar. Kışkırtır

karşıdakini. Gel de bir vereyim dersini der. Öteki bu lafın altında kalamaz. Salonun yolu tutulur” (P8).

Maç sonrası performansların maç içi performanslardan ayrıldığı nokta da tam olarak burasıdır. Maç sonrası performansların “üstünlüğü” kabul ettirme, onaylatma yönündeki girişimi maç içi performanslarında da ikili bir yapıda bulunmaktaydı. Ne var ki maç içi performanslarında olmayan şey, maç sonrası performansların oyunun tekrarlanması talebinin dolaylı yollardan ifade edilmesidir. Bu bakımdan maç sonrası performanslar aslında yeni oyunun kuruluşunda önemli rol oynamaktadır.

“Kazanma”nın anlamının betimlenebilmesi için bakılması gereken bir diğer nokta kazanma anlarında ortaya çıkan performansların hangi deneyimlerin ifadeleri olarak şekillendiklerinin ortaya konmasıdır. Bu bakımdan oyuncuların kazanma anlarında nasıl bir deneyim yaşadıklarının soruşturulması önem kazanmaktadır. Katılımcıların kazanma deneyimlerine aktarma biçimlerinde “özgüven” duygusu geniş bir yer tutmaktadır. Kazandığında “kendini ispat etme” düşüncesinin oluştuğunu kaydeden P1’in ifadeleri, özgüveni yaratanın rakibin göstermek zorunda kaldığı saygı ve yenilgiye uğramış görüntüsü olduğunu kaydetmiştir:

Kazandığımda özgüvenim artıyor. Kendimi ispat etme düşüncesi oluyor sanırım. Saygı duymak zorunda kalıyor. Yendikçe, kazandıkça rakipler daha fazla dikkat etmek zorunda kalıyor, önlem almak zorunda kalıyor, daha fazla konsantre oluyor mesela maça, sesi çıkmadan ciddi bir şekilde oyuna odaklanmak zorunda kalıyor. Bu bana saygı duymak zorunda olduğun için. Yoksa sürekli kaybettiğinizde, rakip arkasına yaslanır, konuşur ciddiye almaz oyunu. Siz odaklanmaya çalışırsınız o zaman o görüntü bile yenilgiyi baştan belli eder. Daha gergin olmalı, diken üstünde oynamalı rakibim bana karşı. Böyle durumlarda kıskırtmak, psikolojisini bozmak daha da kolaylaşır. Oynama nedenimiz daha çok kazanma duygusunu tatmak, yapılabileceğimiz şeyler kısıtlı birlikte zaman geçirmek için de iyi bir ortam oluyor (P1).

Kazanmanın güçlü bir tatmin duygusuna yol açtığını kaydeden P2 de, kazanma deneyimini “O yüzden önemsiyorum belki. 8-10 kişi turnuva yapıyoruz, üstte olmak, turnuvayı kazanmak çok güzel. ‘Ben hocayım, ben futboldan anlıyorum’ dedirtiyor insana” (P2) ifadeleriyle betimlemiştir:

Kazanmak, başarılı olmak insana keyif veriyor, kazanmak, ben bu işi biliyorum demek, özgüven veriyor insana. Yükseliyorsunuz, motivasyonunuz artıyor, her şeyi başarabilmişsiniz gibi hissediyorsunuz. Akranlarla oynadığınızda bu his oluşuyor, büyüklerle oynadığımda ise (ağabeyimin 26-30 yaş aralığındaki arkadaşları) onların takdirini kazanmak benzer bir duyguya yol açıyor, mesela beni de aralarına almaları ve onlarla

oynadığımda oyunumu beğenmeleri takdir etmeleri özgüvenimi artırıyor, hoşuma gidiyor (P2).

Benzer şekilde P3 de kazanmanın geçici de olsa “üstünlük” duygusu yarattığını belirterek şunları söylemiştir: “Kazandığımda ‘bu oyunu oynuyorum’ havasında diyelim hissediyorum. Oyun yetenek ve zekâ gerektiren bir oyun. O yüzden kazanmak bunlarla ilgili bir üstünlük duygusu veriyor tabii ki. Kazanmak gerçekten kazandığımı hissettiriyor” (P3). P4 de bütün oyuncuların “ben daha iyiyim, daha bilgiliyim, daha yetenekliyim” iddiasında olduğunu ifade ederek kazanmanın bu iddianın doğruluğunu kanıtladığını belirtmektedir: “Bazen rakiplerim benden iyi oynuyor. Diyorum ki benim o kadar tecrübem var. Ben daha zekiyim, strateji bilirim, futbol bilirim. Onu yenmem lazım. Ego rahat bırakmıyor. Yenmen lazım diyorsun sürekli (P4). Oyunu bir yarışa benzeten P5 de kazanmanın getirdiği duygu durumu değişikliğini şöyle betimlemiştir:

Bir yarışın içindesin ortada bir ödül olsun ya da olmasın insan kazandığı zaman kendini daha bir rahat hissediyor. Kendini biraz daha yüksekte hissediyor. Çünkü “ben iyiyim”, “ben bu oyunda iyiyim” diyor. Rahatlıyor insan ister istemez. Bu sefer yenilen o baskıyı kendi kendine yapıyor. Kazanan buradan mutlu kalkıyor. O gün gel sabah burada maç kazan, o günün ne kadar mutlu geçecek bak gör. Akşama kadar o mutluluk götürür seni (P5).

Kazanan kişiye grupta daha çok saygı duyulduğunu ifade eden P6, kazanmanın oyuncu grubu içerisinde sanal ve geçici bile olsa statü değişikliklerine neden olduğunu ifade etmiştir:

Kazanan kişi için “iyi oynuyor” denilir, o söz sevindirir insanı. Arkadaş grubuna göre daha ciddiye alanlar da vardır bunu. Kazanan kişi grubun kralı oluyor sanki, diğerleri onu yenmek, devirmek için çabalamaya başlıyor. Sonra bir başkası sürekli kazanmaya başlıyor. Bu kez tüm grup ona bilenmeye başlıyor. Bu yerler değişiyor. Lider kimse onu yenme çabası var. Lideri altına aldıkça senin ismin arkadaş grubunda yukarı çıkıyor. Bazılarında bir kabullenme oluyor, orada lideri değiştirmek değil ikincilik için mücadele ediliyor. Bu adamı zaten yenemeyiz gözüyle bakıyorlar. Ama turnuvalarda ondan bir eksik gol yemek bile ikinciye belirlerken etkide bulunabiliyor. Aslında oyunun heyecanı lider belli diye yine bitmiyor. İçten içe de acaba yener miyim düşüncesi de oluyor, sonuçta yenmek için oynuyoruz. Yoksa direkt üç puanı yazarız ona kapatırız maçı. Ara ara da yenmek mümkün oluyor. O zaman başka bir atmosfer oluşuyor; o galibiyetin tadı çok farklı (P6).

Kazandığında rakiplerinden (dolayısıyla arkadaşlarından) üstün olduğunu hissettiğini belirten P9 ve P2 kazanma deneyimi konusunda şu betimlemelerde bulunmuştur:

Öne geçtiğimde mesela, attım bir tane, ondan daha iyi oynadığımı düşünürüm. Yenmek benim motivasyonumu yükselten bir şeydir. Böyle konsol oyunlarında da geçici de olsa

motivasyonumu yükseltir. Oradan çıktıktan sonra belki kapı önünde 10-15 dakika bunun muhabbeti yapılır. Bir daha oturulacağı zaman derim ki “en son ben liderdim”, “ben yenmiştim”. Yine yenebileceğimi düşünürüm ve ‘ben bunu zaten yenerim’ içten içe öyle düşünürüm. Daha yüksek bir konumdan başlamış olurum, özgüvenim de yükselir. Etkisi ister istemez mutluluk olarak yansır, özgüven olarak yansır, rahatlama olarak yansır (P9).

Mesela normalde sağ kanat oynayan bir adamı alıp ofansif orta saha yapıyorsunuz bakıyorsunuz tutuyor, ya da oyun başlamadan rakibin oyun stilini tahmin ederek, kendi oyun tarzını hesap ederek yaptığın düzenlemeler işe yarıyor o zaman o başarının mimarı olarak zekanızı görüyorsunuz. Kendinizi daha zeki hissediyorsunuz doğal olarak (P2).

Oyuncuların kazanma deneyimlerine ilişkin aktarımlarında, “özgüven”, “saygı gösterilmesi”, “daha iyi/üstün olmak”, “başarılı hissetmek”, “daha zeki ve becerikli hissetmek” gibi duyguların kazanma deneyimlerine yoğun bir biçimde eşlik ettiği görülmektedir. Oyuncuların aktarımlarında, “kazananın statü olarak üstte olduğu” düşüncesi dikkat çekici bir biçimde ortaklaştığı görülmektedir. Buna göre, oyuncuların kazanma duygusunu bu denli önemsemelerinin nedeni, arkadaş grubu içerisinde üstün bir konumda olduklarını göstermek yoluyla “kabul görmek” istemeleridir. Diğer bir anlatımla, ciddi ve önemli bir alan olarak gördükleri oyunda, zekâ, beceri ve rekabet güçlerini sergileyen oyuncular, bu sayede -fazlasıyla önemsiyor göründükleri- toplumsallık içinde kendilerini yeterli ve güçlü bir konumda hissetme arzusu içinde hareket etmektedirler. Özetle, FIFA 19’da kazanmanın oyuncular açısından “sanal statü değişikliklerine” izin verdiği ve kazananların kendilerini grup hiyerarşisi içinde üstün bir konumda hissettikleri görülmektedir. Kuşkusuz bu deneyimin daha iyi anlaşılabilmesi kazanmanın karşıtı olan kaybetme anlarında ortaya çıkan performans ve deneyimlerin de irdelenmesini zorunlu kılmaktadır.

3.6.4. Kaybetme anlarında performanslar ve deneyimler

Karşılaşmaların içerdiği anlamları taşıyan performans/deneyim çekirdeklerinden üçüncüsü “kaybetme anları”dır. Kaybetme anları, oyuncunun karşılaşmada geriye düştüğü gol yeme anı, karşılaşmayı yenik sürdürdüğü ve karşılaşmalardan (turnuva ya da seri) mağlup olarak ayrıldığı durumları işaret etmektedir. Kaybetme anlarında ortaya çıkan performans ve deneyimler, kazanma anlarında ortaya çıkan performans ve bunların kaynağı niteliğindeki deneyimlerin karşıtı konumundadır. Oyunda biri geri düşmüşse diğeri öne geçmiş demektir. Bu bakımdan karşılaşmanın içinde oluşan performans ve deneyimler bakımından kazanma anlarının tamamlayıcısı niteliğindedir. O halde

kazanma anlarının en saf momentı “gol atma” anı ise, kaybetme anlarının en saf momentı “gol yeme” anıdır. Futbolda gol anları, oyunun içinde ayrı bir zaman olarak çok değerlidir. Gol ile birlikte oyun planı, taktik, strateji, duygu durumları kısacası tüm “hesaplar” değişebilmektedir. Tıpkı kazanma anlarının anlaşılması adına gol atma anının yorumlanmasının gerekliliği gibi, “gol yeme” anında ortaya çıkan performans ve deneyimlere bakılması tablonun bir bütün olarak görülebilmesi için zorunludur.

Oyuncuların gol yeme anlarında ortaya koydukları performanslar oldukça kısıtlı görünmektedir. Başlıca tepki küfür edip, yönettiği sanal futbolculara bağırarak şeklinde olabilmektedir. Pek çok oyuncunun sessiz kalması ve gözlerini rakibinden kaçırmak için derhal başka bir yere doğru bakmaya başlaması sıklıkla rastlanan ilk tepkiler arasındadır. Özellikle oyuncuların golü atan oyuncunun abartılı sevinmesine tepki göstermesi ya da golün tekrarı ekrana geldiğinde sert bir ses tonuyla (bazen de küfür ederek) rakibinden golün tekrarını atlamasını istemesi mağlup durumdaki oyuncunun sessizliğin bozulduğu ilk anlardır. Golü takip eden kısa sürede ortaya çıkan tepkileri sıralamak gerekirse, ilk an genellikle sessizlik ya da sert keskin tepkilerle tanımlanabilmektedir. Sessizlik esnasında rakip ile göz göze gelmekten kaçınmak önemli bir noktadır. Sessiz kalamayacak kadar sinirli oyuncuların ilk tepkisi ise kontrol cihazını koltuğun üzerine fırlatmaktan, sert bir hareketle sanki gidecekmiş gibi toparlamasına kadar çeşitlilik gösterebilmektedir. Bu hareketlerin karakteristik özelliği oyuncunun ciddi anlamda agresifleştiğini ancak kendisini sakinleştirmeye çalıştığı izlenimi vermesidir. Bunun hemen ardından golü atan oyuncunun abartılı bir biçimde sevinmeye başlaması durumunda kontrol altında tutulmaya çalışılan öfke doğrudan oyuncu arkadaşına yönelebilmektedir: “Bu sevinçlerin en sinir bozucusu temas içerenlerdir. Temas edildiğinde çok rahatsız olurum. El şakası türünde hareketleri golden sonra kaldıramam, kavga çıkar” (P1). “En çok dokunmaya sinirleniyorum, golden sonra bana dokunmayacak. Dokunursa kavga çıkar. En sevmediğim hareket. Çocuk mu var karşında senin manitan mı? Sinirlenmem diyen yalan söyler” (P7).

Bu yönelim bazen de gol sevinci ile meşgul olan oyuncunun hareketlerini küçümseme ya da onu eleştirme yönünde olmaktadır. Örneğin, “adam ol adam, otur şuraya” gibi. Ya da diğer bir ifade biçimi karşılaşmayı hemen başlatmaya yönelik isteği ortaya koymayı amaçlamaktadır. “Haydi haydi...”, “gel sen gel” gibi ifadelerle karşılaşmanın bir an önce başlamasını talep eden oyuncu, en kısa zamanda durumu eşitleyeceğine inanmakta; rakibinin de buna inanmasını sağlayarak sevincinin yarıda

kalmasını arzu etmektedir. Gol sevinci anının ardından golün tekrarıyla ilgili kısımda bu tepki açık bir biçimde amacını ortaya koymaktadır. Oyuncular, golün tekrarını izlemeyi vakit kaybı olarak değerlendirmekte, oyunun akışının bozulmaması için gol tekrarlarının atlanması gerektiğini düşünmektedirler:

Gol yedikten sonra golün tekrarını izlemeyi sevmem. Zaman kaybı oluyor. Gol yedikten sonra hemen gol atıp durumu kurtarmak istiyorsunuz. O yüzden acele ediyor insan. Hemen oyun yeniden başlasın diye izlemek istemem. Arkadaşlarda öyle gol yiyen hemen “geç geç” falan demeye başlar. Gerçekten de gollerin büyük çoğunluğu hemen gol yedikten sonra atılır. O yüzden oyun soğumadan aksın, hemen gol atmaya çalışsın. Oyun gerçek hayat gibi, panikledikçe kontrol zorlaşır gol yersiniz. Gerçek hayatta böyle. Heyecan yakar insanı. Sakin olduğunda güçlü oluyorsunuz. Kontrolünüz artıyor. Onun için FIFA hayat gibidir (P3).

Bazı oyuncular golün tekrarının mağlup durumdaki oyuncuya izletilmesinin “hakaret” olduğunu düşünmektedirler. Böyle düşünen oyuncular, gol tekrarının atlanmasının bir an bile gecikmesi durumunda tüm öfkelerini rakiplerine sözlü ya da fiziksel olarak iletebilirler. Ancak golü atanın mutluluğu bu gerilimin karşılıklı olmamasına ve kavga çıkmasına engel olmaktadır. Gol atan, mağlup durumdaki rakibinin çileden çıkmış görüntüsü karşısında daha fazla keyif almaya, kahkaha atmaya ve oyuna daha rahatlamış bir biçimde devam etmektedir. Bu nedenle bu durum aslında “istenmeyen” bir görüntü değil bilakis keyif alınan ve kısmen de arzu edilen bir davranıştır.

Bazı arkadaşlar yenildiği zaman oyunu kapatıyor. Bu saygısız bir davranış ve çok sinir bozucu. Kaç kaç olursa olsun o maçı tamamlaman lazım. Bırakıp gitmek, televizyonu kapatmak, kumandayı fırlatmak bu tür davranışlar en sinir bozucu hareketler ve bunlara “ağlayan”, “zırlayan” adamlar denilir; bunlarla oynamak sinir bozucudur ama onları o duruma yeniden düşürmek istenir. Çünkü o hareket acizliğin en açık göstergesidir. Kazanan insana keyif verir. O hale getirmesin kendini. Ben ne yapabilirim. Bize de eğlenmek, dalga geçmek kalır. Belki efendi gibi yenilip gitse o kadar dalga geçilmez ama böyle yapan adamla dalga geçme senelerce devam eder (P2).

Oyuncuların golden sonra hızlı bir biçimde tepki vermeye çalışır. Oyuncular bu süreçte agresifleşen ve kontrolünü kaybeden oyuncuların hata yapma olasılıklarının daha fazla olduğunu düşünmektedir:

Gol yedikten sonra hemen toparlanıp daha çok oyuna konsantre oluyorsun. Gol yiyince agresifleşirim. Daha saldırgan oynarım” hemen telafi etmek isterim. Ama bu sinirlenmek anlamında değil, oyuna asılma anlamında. Gol yiyince tabii daha çok agresifleşiyorsun, daha çok hırçınlaşıyorsun oyunda. Orada rekabet önemli olan şey rakibi kızdırmak. Zaten moralin

düştü mü ondan sonra hep yeniliyorsun, kazanman zorlaşıyor. Gol atınca mesela yaptığınız hareketlerle moralini bozuyorsunuz rakibin. (P6).

Atağa kalkmaya çalışıyor, taktik değiştirmeye çalışıyor, strateji bulmaya çalışıyorsun. Akıl almaz bir durum. Gerçekten de bir yandan da çok kötü hayatımız için. Eziyete dönüşüyor bazen. İnsanlar kendilerini kaybediyor, psikolojisini bozuyor burada. Gördük bunları. Başka günler gelen sakın insanların burada ne kadar gergin ve sinirli olduklarını görüyorum. Sürekli yeniliyorsa sinir insanlara işliyor yani, huyu suyu değişmeye başlıyor adamın. DNA'sına işliyor resmen sinir. Kaybede, kaybede, sinirlene sinirlene bu sefer yapı değişikliği, karakter değişikliği oluyor insanda. O da çok kötü bir durum (P5).

Karşılaşma devam ederken mağlup durumda olan oyuncu her ne kadar golün etkisinden yavaş yavaş kurtulsa da aradığı eşitlik ya da üstün olma şansına ulaşması geciktikçe yeniden sinirlenmeye başlamaktadır:

Gol yediğimde rahat pozisyonlardan sıkı pozisyona geçerim, yakalamaya başladığında havan değişir, umudun artar. O arada goller atıp yakalarsan tamam, yok kaçmaya başlarsa ateş gibi olursun. Beynin yanar. Dersin bir maç daha yapsam böyle beyni burada bırakacağım (P8)

Bu sinirin hedefi genellikle yönettiği sanal futbolcular olmakta, bunların incinme ve kırılma olanakları da bulunmadığından edilebilecek en ağır küfürler edilmektedir. Bu bir bakıma oyuncunun üzerindeki baskının etkisiyle gerçekleşirken diğer bakımdan yenilginin söz konusu sanal futbolcuların beceriksizliğinden kaynaklandığını ima ederek yenilginin hafifletilmesi adına gösterilen bir çaba gibi görünmektedir:

Oyunda sataşmalar olur. Sinirlenirsiniz. Pozisyon olur, gol kaçırsınız ya da hata yapar gol yersiniz. Küfür çok edilir. Rakibe değil, kendi takımınıza, hatayı yapan futbolcuya yönelik edilir küfürler. Zaten o küfürleri oyundaki rakibiniz olan arkadaşınıza edemezsiniz. Kavga çıkar. Doğru olmaz. Siz kendi takımınıza küfredersiniz, pozisyona söversiniz. Onun hoşuna gider. Bak nasıl sinirlendi, keyfi kaçtı gibisinden (P3).

Maçtaki küfür, kızma bile kendi oyuncumuzadır. Attığı gole değil de yediğimiz gole kızarız. “Bir adamı tutamadı” diye kendi oyuncumuza söyleniriz. Rakibe söylenmez onlar kavga çıkar. Zaten ayıp olur. Sonuçta yüz yüze bakıyorsunuz arkadaşınız. Ama bazen tabii fazla sinirlenme durumu olduğunda onu yapanlar da var. Görüyoruz öyle arkadaşları da (P6).

Karşılaşmayı geride sürdüren kişi, rakibin her hareketine karşı fazlaca duyarlı hale gelmektedir. Örneğin galip durumdaki oyuncunun ayağına gelen toplara öylesine vurması, kaleci vuruşunu yavaş kullanması, oyun esnasında herhangi bir nedenlerle oyunu durdurması gibi “oyunun akışını bozan” her harekete sert bir şekilde müdahale edilir:

Mesela adam öne geçti, başlıyor kendi sahasında pas yapmaya zamana oynuyor. Bir söz etmesine bir bakış atmasına gerek yok, o hareketin kendisi zaten sinirlendirir beni. En sinir olduğum harekettir. Oyna topunu. Futbolun içinde vardır yoktur ayrı. Burada mücadele en

üst düzeyde verilmeli, futbolda adamlar yoruluyor çekiliyor, kapanıyor. Ucunda milyon dolarlar var. Bu oyun. Amacı rekabet. Kazanmaktan bile önemli bu amaç. Adam gibi mücadele et. Bırak yenilirsene de öyle yenil. Geride saklanarak, kapanarak kazanacağına kaybet. Direkt küfür ediyorum öyle bir durumda. Durduramam kendimi. Oyunbozanlıktır bu. Hepimiz öyle yapalım o zaman bir gol atıp yatalım üzerine. Zevkli olur mu? Mümkün değil herkes bırakır oynamayı, daha oynamaz kimse FIFA. Bak bu da psikolojik baskıdır mesela. Haksız mıyım? (P4).

Karşılaşmalar sona erdiğinde bazı oyuncu grupları, galibiyetin arkadaş çevrelerine duyurulması için sosyal medya paylaşımları yapılabilmektedir. Bunlar yenilen oyuncunun üzerinde büyük bir baskı oluşturduğu için ancak karşılaşma öncesi üzerinde anlaşılması durumunda yapılabilmektedir. Bu sözleşme, bir bakıma meydan okuma performanslarında tartışılan “bahis” gibi düşünülebilir. Bu “yaptırımlar”, kazanma ve kaybetmenin somut karşılıklarıdır ve kazananı iki tarafın da “kesin bir biçimde” kabul edeceğinin taahhüdüdür. Bu tür paylaşımlar üzerine sözleşilen maçlardan sonra gerçekten de “kimin gerçekten kazandığı”na yönelik tartışmalar azalmakta ancak sonraki karşılaşmaların önemi (“bilenmeler”) artmaktadır:

Bazen oyundan sonra video çekeriz paylaşmak için olabilir ya da sadece WhatsApp’tan birbirimize atmak için. Orada kaybeden kazananın elini öper, üstünlüğünü kabul eder. Ya da sadece yenilgiyi kabul eder. Bu videolar her zaman olmaz. Baştan anlaşılır ve öyle başlanır maça. Kazandıktan sonra “haydi video çekelim” denmez. Kimse kabul etmez. Video olduğu zaman mecbur kabul edeceksin. Video çekmişsin, kabul etmek zorunda gibi olur. Ama hırs yapar daha çok bir dahaki maça (P9).

Oyunculara göre, karşılaşmanın ardından yenilen oyuncu “yorgun ve bitkin” görünür. Buna göre, salondan ayrılanlara bakıldığında kimin karşılaşmaları kazandığı kimin kaybettiği yürüyüşlerinden ya da yüzlerinden belli olabilmektedir:

Kendimizi aksine de inandırmaya çalışırız. “Ne olacak ya işte oyun” falan gibi iç sesler oluşur. Yenilen kişiye de onu hissettirmeye çalışırız. Ama çoğu zaman gizlenemez yenilginin moral bozukluğu. Suratına vurur insanın. Salondan çıkan insanlara bakın hemen anlarsınız. Yenilen kim yenen kim. Yürüyüşleri bile değişiktir. Kazanan yürümez uçar, kuş gibi hafiflemiştir (P3).

Tartışmalar karşılaşmaların hemen ardından ya da takip eden günlerde devam edebilir. Burada kaybedenlerin iki tutum dışında bir başka seçenekleri yok gibidir. İlk seçenek susmaktır:

Kaybetme durumunda arkadaşlar konuşur, ben sessiz kalmak zorunda kalırım. Kazanan kişi “buranın kralı benim” gibi sözlerle hepimizden iyi olduğunu söyler. Adam kazanmış ne diyecekse diyecek. Sesimizi çıkarmak doğru olmaz, bazı durumlarda bazı arkadaşlar cevap verebilir. İşte “ballısın” gibi ya da oyunu yorumlama gibi. Ama genelde kazanan konuşur

diğerleri susar ya da çok az cevap türünde şeyler söylerler. Kaybetmeyi sevmeyen bir adamım. Yenildiğimde o kaybın muhabbeti uzun sürmesin diye susup gitmeyi tercih ederim. Bazen konuşmak ya da cevap vermek istesem de susup gitmeyi tercih ederim. Olay çıkmasın ya da tatsızlık oluşmasın diye. Genelde de böyle olur. Ama içten içe tatsızlık, sinir, bilenmişlik duygusu vardır. O sessizlik onun işaretidir (P1).

Oyuncuların susarak konunun bir an önce kapanması için mücadele etmek dışında bir diğer seçenekleri de yenilgiyi kabul etmeyerek meydan okumalarıdır Yenilen oyuncular çok az zaman yediği golleri ve rakibin oyununu takdir etmekte; genellikle durumu rakibin şansa bağlamaya çalışmaktadırlar. Mağlup oyuncu, becerim ve kontrolümün dışında yenildim, yeteneksizlikle ilgili değil, teknik aksaklıklar ya da şansa bağlıdır mesajını vermeye çalışır: “Diyelim bir oyuncunun hatasından mı gol yedik, eve gidene kadar ona küfrediyoruz işte” (P7). Yenilgiyi şanssızlık üzerinden açıklamaya çalışmak en yaygın savunma mekanizmalarından biridir. Bu genel olarak “bal” sözcüğüyle ifade edilir. Örneğin bir kalesinde gol gören oyuncunun golü “bal” kelimesiyle tanımlaması rakibi oldukça sinirlendirebilmektedir:

Gidiyorum bir tane atıyorum. Hemen “bal” diyor. İkinciye atıyorum yine “bal”. Ya bir değil iki değil, kaç tane maç almışım elinden. Hala “ballısın” diyorsun. Bu kadar olmaz! Öyle konuşan adamla oynamak insanı gerçekten sinirlendiriyor. Kardeşim bak da işte, kazanan belli kaybeden belli. Ekranda yazıyor, daha neyin balı (P5).

Bu ifadelerde oyuncunun üstünlüğünün kabul edilmemesine gösterdiği tepki açıktır. Galibiyetin şansla açıklanması aslında rakip oyuncunun yenecek güçte ve beceride olmadığını ima etmektedir. Bu nedenle oyuncuların kazanmaktan duyduğu hazı kesintiye uğratabilmektedir. Öte yandan yenilenin söz konusu savunma mekanizmasına çoğunlukla rakip oyuncunun oynama biçiminin fazlasıyla basit olduğu yönündeki eleştiriler de eşlik etmektedir. Bu anlamda yenilen oyuncu, “hep aynı golü atıyorsun”, “başka bildiğin bir şey yok” “al Ronaldo’yu koş!” ve benzeri ifadeleri sıklıkla kullandıkları gözlemlenmektedir. Bunları yenilginin hafifletilmesi, rakibin üstünlüğünün kabul edilmemesi, rekabetin kısa sürede yeniden başlayacağını işaretleridir. Her iki mekanizmanın da yenilgiyi dolayısıyla rakibin üstünlüğünün kabul edilmemesi dolayısıyla meydan okuma karakteri açıktır. Bu bakımdan bir kez daha oyundan sonrası başka bir oyunun öncesine hızlıca dönüşmektedir.

Oyunun oyuncular için ne anlam ifade ettiğinin belirlenebilmesi adına kaybetme anlarının genel bir betimlemesi yapıldıktan sonra oyuncuların kaybetme deneyimlerine odaklanmak, görünenin arkasında, kişilerin iç dünyasında neler olup bittiğini anlamaya

çalışmak yerinde olacaktır. Oyuncuların kaybetme deneyimleri, beklendiği üzere kazanma deneyimlerinin tam aksi yönde görünmektedir. Ne var ki kaybetmenin yarattığı duygu durumu kazanmaya göre daha uzun süre etki ediyor gibi görünmektedir:

Yenilgide durum farklı, oynadığın ve kaybettiğin rakibin senin üzerine gelirse, çıkıyoruz yürüyoruz, “nasıl yendim seni” “bilmiyorsun oğlum sen bu işi” derse moral bozukluğu daha uzun sürer. Normal başka konulara geçerse o zaman daha çabuk düzelir, daha çabuk unuttur insan. Muhabbet değişene kadar, muhabbet bitene kadar o moral bozukluğu sürer. Ondan sonra normale döner. Daha çok konuyu daha kapatmaya çalışırım. O konu bir an önce kapansın ki bir an önce moralim düzelsin. Çünkü moral bozukluğu insanı kötü hissettiren bir şey baktığın zaman (P9).

Diğer oyuncuların aktarımları da kaybetmenin maç sonrasında yoğun bir çökkünlük yaratabildiği yönündedir: “Kaybedince kendimi moralsiz hissedirim, bazen öfkeyle karışık üzüntü olur bazen sadece üzüntü, çökmüş bir duygu. Özgüven düşer, genel, yaşama karşı bir karamsarlık bile oluşabiliyor bazen kaybetmeye bağlı olarak” (P1). “Yenildiğimde bir süre hayattan keyif alamam, kendime gelmem biraz zaman alır. O yüzden moralim bozukken asla oynamak istemem. Yenilirsem daha kötü olurum diye korkarım” (P2). “Ben kaybettiğim zaman hiç çaktırmasam da içten içe moralim çok bozulur. O an sessiz kalıyorsun böyle, sesin çıkmıyor, konuşacak halin kalmıyor. Kazansaydım da şunlara cevap verseydim keşke diyorsun” (P6). “İnsan yenilince sinirleniyor, o an biri bir şey dese kavga çıkar kesin. O kadar sinirleniyor ki herkes hemen evine gitmesi lazım. O kafayla daha başka bir şey yapılmaz. Bitmiş adam” (P7). Yenildiğinde kendisini “yetersiz” hissettiğini kaydeden P8 de kaybetme deneyimini şöyle özetlemiştir:

Eve gidene kadar küfrediyorum, yenildiğim zaman. Kendimi çok güçsüz hissediyorum, içimden bir ses “keşke bugün evden dışarı adımımı atmasaydım” diyor. “Nereden geldim buraya, lanet olsun” diyorum. Hele gidiyorsun kasada hesabı istiyorsun ya böyle. “Hesap ne kadar falan” O berbat bir an. O an kulağının dibinde “öde bakalım öde” falan diyor kazanan hafiften gülüyor. Hesabına oynamasak da kaybedenin ödemesi, baştan söylenmese de kural budur. Değişmez. Yenen şimdi böyle bir havalardadır. Kasılmakla uğraşır. Kalkıp hesap ödemez. Yenilen kendiliğinden gider öder zaten (P8).

Kaybetme anlarında ortaya çıkan performans ve deneyimler, kaybetmenin oyuncular için “küçük düşürücü” ve “ıstırap verici” bir deneyim olduğu yönündedir. Performanslar, kaybetmeye duyulan öfkenin sahnelenmesinde yoğunlaşmakta, deneyimler ise “özgüven kaybı”, “sessizlik”, “bastırılma”, “yenilginin inkârı” ve “agresifleşme” biçimlerinde ifade edilmektedir. Bununla birlikte yenilgi anlarının baskın

deneyiminin “yenilgiyi görmezden gelmeye” işaret ettiği görülmektedir. Katılımcılar yenilgiye dair deneyimlerini sıklıkla rakiplerinin durumu üzerinden tanımlamayı tercih etmiştir. Öte yandan katılımcılar, kazanma anlarını betimlerken sıklıkla “üstün olmak/yükselmek” anlamındaki sözleri tercih etmişlerdir. Ancak yenilgi anlarını tanımlarken “altta kalmak/alçalmak” gibi kavramları kullanmaktan kaçınmışlardır. Benzer şekilde oyuncuların, kaybetme deneyimlerini betimlemede negatif ve pasif kavramlar yerine daha aktif (saldırganlık, öfke, müdahale, sinirlenme vb.) kavramları öne çıkardıkları görülmektedir. Bununla birlikte yenilginin “küçük düşürücü” bir deneyim olduğu oyuncuların aktarımlarından açıkça görülebilmektedir. Bu bağlamda, kaybetme deneyimi -kazanma deneyimindeki kadar açık bir biçimde ifade edilmese de- sanal statü basamaklarında gerilemeye neden olmaktadır. Öte yandan kaybetme deneyimleri her ne kadar “acı verici” olsalar da performanslar yoluyla dönüştürülebilmektedir. Diğer bir ifadeyle bu performanslar, öfke, saldırganlık ve mücadele temalarının öne çıkarılmasıyla yenilginin yarattığı “güçsüzlük” deneyiminin aşmaya çalışılması ve bu çabanın dramatik bir ifadesi olarak değerlendirilebilir. Böylesi bir okuma, performans ve deneyimler arasındaki ilişkinin yalnızca ifade edici bir karaktere sahip olmadığını aynı zamanda karşılıklı olarak dönüştürücü bir niteliğinin bulunduğunu göstermektedir.

3.7. Oyunun Ötesinde Bağlantılar

Bu bölümde, oyuncuların oyun deneyiminin toplam bir değerlendirmesini sunmak adına oyunun, oyun esnasında ortaya çıkan deneyimi aşan hangi bağlantılara sahip olduğu irdelenmiştir. Bu saptama, oyuncunun deneyimini anlamlandırabilmek için oyun deneyiminin oyunu aşan hangi kodlara sahip olduğunu göstermek bakımından önemli bulunmuştur. Bu amaçla, oyuncunun oyunda kendisini nasıl ve kim/ne olarak konumlandığındın betimlenmesi yararlı olacaktır. Oynama deneyimi sırasında oyuncuların “kendilerini nerede gördükleri” ve ekrandaki temsillerle nasıl bağ kurdukları ve özdeşleştikleri, ekranın dışında gerçekleşen oyunun tamamlayıcısı olarak değerlendirilmelidir. Oyuncuların oyuna “dalma” seviyelerinin son derece yüksek olduğuna dair birtakım işaretler, performans ve deneyimlerinin betimlenmesi sırasında ortaya çıkmıştır. Ne var ki, bu konu etrafından dolaşarak betimlenemeyecek kadar merkezi bir konumdadır. Bu bakımdan katılımcı oyuncuların oyunla nasıl bütünleştiklerinin nasıl etkileşim kurduklarının ve bu etkileşimin oyun anının ötesinde hangi bağlantılara sahip olduğunun irdelenmesi gerekmektedir. Oyuncuların oyunda nasıl

konumlandıkları sorusu bir bakıma oyuncuların oyunda buldukları tatmin niteliği hakkında bir ileri aşamaya taşıyacaktır.

3.7.1. “Futbolcu”, “teknik direktör” ve “izleyici” olarak FIFA 19 oyuncusu

Çalışmanın önceki bölümlerine bakıldığında oyuncuların oyunla kurdukları bağın merkezi noktalarından birinin de “futbol” olduğu görülmektedir. Ancak futbolda tek bir özne konumundan bahsetmek hatalı olacaktır. İzleyiciler, taraftarlar, futbolcular, teknik ekip vs., ayrıca tek bir futbol deneyiminden söz etmek de aynı oranda hatalı olacaktır. Sokakta futbol oynamak, halı saha maçı yapmak, amatör bir karşılaşmada forma giymek, dünyanın en büyük organizasyonlarında final maçına çıkmak, televizyondan ya da stadyumda izlemek, bilgisayar ve oyun konsolundan futbol oyunları oynamak... Her ne kadar birbiriyle bağlantılı olsa da hepsi son derece ayrı deneyimlerdir. Ne var ki deneyim boyutunda bunlar arasında nasıl bir ilişkinin olduğunun yanıtı ancak bu duyguları belirli ölçüde deneyimlemiş oyuncular tarafından betimlenebilir. Görüşme gerçekleştirilen 12 oyuncunun 6’si amatör düzeyde lisanslı futbolcu olarak oynamış oyunculardan oluşmakta iken 6’sı taraftar-izleyici düzeyinde futbol deneyimleri bulunmaktadır. Ayrıca katılımcıların tamamının halı saha futbolunu belirli sürelerle deneyimledikleri görülmektedir. Yine tamamının Trabzonspor özelinde güçlü bir taraftarlık bağına sahip oldukları ayrıca dünya futboluyla da yakından ilgili oldukları görülmektedir. Bu bakımdan katılımcıların 6’si TV futbolu, stadyum futbolu, sokak futbolu, halı saha futbolu, futbol video oyunlar üzerinden futbolla ilişki kurdukları; 6’sının ise bunlara ek olarak lisanslı düzeyde futbol oynadıkları ifade edilebilir. Bu nedenle oyuncuların video oyunlarda kendilerini nasıl konumlandıkları ve sanal futbol deneyimini diğer futbol deneyimleriyle nasıl bağlantılandırırları ilgi çekici bir konu olarak karşımıza çıkmaktadır.

Oyuncuların oyunda dört farklı konumu deneyimledikleri görülmektedir. Bunlar “futbolcu”, “teknik direktör” ve “izleyici” kategorileridir. Bu kategorilere ek olarak tüm katılımcı oyuncuların yoğun bir biçimde deneyimledikleri bir kategoriden daha söz edilebilir. Bu diğer üç kategorinin toplamı ve bunlardan fazlasını ifade eden bir deneyim durumudur. Bu durum “takımın ruhu/aklı” olma ya da “takımın tamamının tek bir benlikte toplanması” gibi bir deneyime karşılık gelmektedir. Öte yandan bu konumlandırmaların genellikle maç boyunca sabit kalmadığı oyunda oluşan duruma göre

değişebildiği görülmektedir. Buna göre oyuncular, oyunun bir anında futbolcu gibi hissederken başka bir anında izleyici gibi hissedebilmektedirler:

Oynarken daha çok futbolcular gibi oluyorsunuz. Futbolcuları sen oynatıyorsun orada, bir nevi onun yerine oynuyor gibi oluyorsun. Teknik direktörlük hissini daha çok oyun planında değişiklik yaparken hissediyorum. Maç esnasında yalnızca futbolcu gibi hissettiriyor. Gol tekrarlarında pozisyon tekrarlarında ya da oyuna böyle genel baktığınızda da televizyondan izlediğiniz maçlar gibi geliyor, sanki oynamıyorsunuz da gerçek bir maç yapıyormuşsunuz gibi geliyor (P6).

Ne var ki tüm bir oyun süresince “yalnızca futbolcu gibi” ya da “yalnızca teknik direktör” gibi hisseden oyuncular da bulunmaktadır. Bununla birlikte oyunun oyuncuyu aktif bir konumda tutması dolayısıyla “yalnızca izleyici gibi” olma durumun tüm bir oyun süresine yansımadağı görülmektedir. Ancak kategorilerin tanımlanabilmesi adına bu kategorilerin oluştuğı anların fotoğrafını çekmek; o anı dondurmak yoluyla betimlemesini yapmak uygun görünmektedir.

FIFA 19 oynama deneyimi sırasında “futbolcu” olarak varlık bulduğı anları betimleyen P1 şunları ifade etmiştir:

Stadyumda gol atmak gibi bence. Neredeyse o hissi veriyor. Ben o duyguyu yaşıyorum yani. FIFA’nın güzelliğı bu zaten. O golü ben atmışım gibi. Orta açılıyor, futbolcu tam kafa atacakken ben atacakmışım gibi hissediyorum, kafamla öne doğru hamle yapıyorum ya da ayaklarımıyla topa vurur gibi yapıyorum farkında olmadan. Oyunun içinde oluyorum tamamen. Oyuna aramda ayrılık kalmıyor gibi. Orada koşan futbolcuların her topa değenle aynı kişi oluyorum (P1).

FIFA 19 ve “gerçek futbol”un yakın ilişkide olduğunu ifade eden P2, oyunun ses, grafik ve oyun mekanikleri açısından çok gerçekçi olduğunu bu nedenle oyuncunun “oyuna dalmasını ve kendisini orada hissettirmesini” kolaylaştırdığını kaydetmektedir. P2, oyunda en sık olarak “futbolcu gibi” deneyimlediğini kaydederek şunları söylemiştir: “FIFA oynamak insanı alıp o sahanın ortasına götürüyor. Futbolcu ayağında topu sürerken sanki o benim. Özellikle gole doğru giderken ya da kanattan boşluk bulup koşu yaparken kendimi topu süren futbolcu olarak görüyorum. Orada koşan benmişim gibi hissediyorum” (P2). Çocukluğundan bu yana futbolun içinde olmak istediğini belirten P2, oyunun bu “özlemine” yansıttığını ifade etmiştir: “Profesyonel olmak istiyordum. O bakımdan orada olmak, gol atmak, tribünlere koşmak aslında özlemlerimi yansıtıyor. O yüzden futbolcu gibi hissediyorum, oradaymışım gibi hissediyorum” (P2).

“FIFA oynamak gerçek futbol oynamaya, halı saha maçı yapmaya ya da sokakta top oynamaya benziyor. Orada da mesela futbolcuları taklit edersiniz. Spikerlik falan

yaparsınız. Kendinizi hayranı olduğunuz futbolculardan biri gibi hissedersiniz” diyen P3, FIFA 19 ve sokakta futbol oynama deneyimleri arasındaki benzerliği şu şekilde betimlemiştir:

Sokakta futbol oynamışızdır hepimiz. Orada gole giderken gol attıktan sonra kendinizi Messi gibi hissedebilirsiniz ya da Ronaldo, başka biri de olabilir. Gole giderken maçı seslendirirsiniz. “Messi, messi... vurdu ve goooooo!” gibi. Gol attıktan sonra sokağın yanlarına doğru ya da arkadaşlarınıza doğru koşarsınız. O futbolcuların sevinçlerini yaparsınız. FIFA 19’da aynısı oluyor. Özellikle gole giderken top kimin ayağındaysa onunla aynı kişi oluyorsunuz (P3).

Oyunda “futbolcu gibi” hissetmenin yanı sıra başat bir deneyim modeli de “teknik direktör gibi” hissetmektir. Katılımcılar, oyunun futbolcu gibi hissettirmesinin yanında “oyuncuyu teknik direktör gibi havaya soktuğunu” da belirtmişlerdir: Örneğin P7, “Kendimi takım elbiseli, o elbisenin üzerinde takım logosu var. Sanki saha kenarında dikilip oyunculara talimat veriyorum” ifadeleriyle “teknik direktör gibi” hissetmenin ne anlama geldiğini aktarmıştır. P7, “özellikle oyunun kuruluştur, pas yapılması ya da atak yolunun belirlenmesi gibi daha taktik ağırlıklı oynandığı anlarda” bu deneyimin daha fazla oluştuğunu kaydederek, “gol anlarında nasıl daha çok futbolcu gibi hissediyorsam, taktik kararlar verirken ya da atağı kurgularken tam bir teknik direktör gibi hissediyorum” demiştir. FIFA 19 oynanırken sürekli “yönettiğiniz futbolculara tavsiyelerde bulunmanız” oyunun teknik direktörlük deneyimi yaratmasıyla yakından ilişkili olduğunu belirten P4 de söz konusu deneyimi şu ifadeleriyle somutlaştırmıştır:

Kendimi teknik direktör gibi hissediyorum. Sürekli oyuncuya yönelik tavsiyeler de bunu gösteriyor. Ne diyoruz? “Oğlum kaçsana”, “Düzgün vur şuna” gibi bağırıyoruz doğrudan oyundaki futbolcuya. Sanki bizi duyuyor. Kaçıyor, “aferin oğlum, hadi” demeye başlıyoruz bu sefer. Gol oluyor, “İlan sana helal olsun” diyoruz. Bunlar teknik direktör tepkileri. Sanki doğrudan biz oynamıyoruz da sadece akıl veriyoruz o yapıyor. O yüzden beceremediğimizde de “bu nasıl vuruş lan” gibi sözlerle suçu ona yüklüyoruz. Bu oyunu teknik adam gibi yönettiğimizi düşünmemizden kaynaklanır. Mesela gol attıktan sonra teknik direktöre koştururum ben futbolcuları, “gelin aslanlarım gelin” derim. Sanki baka koşuyormuşlar gibi hissederim (P4).

FIFA 19’da “oyuncuya yönelik tavsiye ve eleştirilerin” yalnızca “teknik direktör gibi hissetmekten kaynaklanmadığını buna ek olarak “izleyici” konumunun da bu durumda etkisinin olduğu görülmektedir. P3, oyuncuların oyunda kendilerini aynı zamanda “izleyici gibi” konumlandıklarını belirtmiştir: “FIFA’da oyunu izleyici gibi görüyorsunuz aslında. Televizyondan izliyormuş gibi oluyor bazen. Onun da etkisi var.

Böyle koş kaç ve benzeri tepkilerde. Maç izlerken de böyle izliyoruz. Sürekli akıl verimiz. Ver sağa, kaç sola gibi” (P3). Futbol oynamak ve izlemenin çok yakın deneyimler olduğunu belirten P3 bu yakınlığı şu sözlerle tanımlamıştır:

İnsan futbol izlerken de kendini kaptırdığında hemen o oyuncuların yerine koyar. Ayağını hareket ettirir, kafasını oynatır. Taklit eder futbolcuyu. Golden sonra kalker tribünlere koşar gibi hareketler yapar. Tribündeki de televizyondan izleyen de öyledir bence. Ben öyle hissederim. İzlerken de oynama tadını biraz olsun alırım. Rekabet, mücadele, hırs, başarmak, kazanmak futbolun özü, izlesen de oynasan da onun arıyorsun sonuçta (P3).

Oyunun görüntü açıları, grafik unsurlar bakımında düzenlenişi ve yarattığı genel atmosfer nedeniyle “televizyondan maç izliyormuş hissini” yoğun bir biçimde yarattığını kaydeden P6’nın şu ifadeleri de izleme ve oynama arasındaki sınırların zaman zaman nasıl bulanıklaşabildiğini göstermektedir: “FIFA televizyondan maç izliyormuş hissini daha çok veriyor. Hem görüntüsü hem çekimleriyle. Bazen böyle bir maçı sadece izliyormuşum gibi oluyor. Aslında hem oynuyorsun hem de izleyici olarak o oyunu izliyorsun. Sanki televizyon ekranındaymışsın gibi bir his aslında” (P6).

FIFA 19’un televizyon ekranı üzerinden oynanmasının oyuncuya daha önceki “gerçek maç izleme deneyimlerini” anımsattığını kaydeden P9, bu durum oyunun televizyon futbolunu taklit eden çekimleri ve görüntüsüyle birleştiğinde “izleyici” konumunu nasıl güçlendirdiğini kaydetmektedir:

Şimdi baktığınız zaman televizyon diye bir kutudan maç takip ediyorsunuz, PS’de televizyona bağlı bir oyun konsolu. Aynı kutudan aslında futbolu takip ediyorsunuz. Bu yönden çok benzer. İkisinde de ekranda görüntüler ve izlediğiniz ekran aynı. Oyunlar da zaten o görüntüye göre düzenlenmiş. Maçı TV’den izliyormuşsun gibi çekim açıları, ses, spikerler, göstergeler hepsi o havayı oluşturmak için. Daha önce ben bu TV’den futbolda izledim, ne bileyim bana daha gerçekçi gelir. Hayatın daha içinden geliyor. TV’den futbol izlediğinde o anda gerçekten cereyan eden bir maçın bir sürü insanın o anda yaşadıklarının ekrana yansımaları görüyorum ben. PS’de ekrandan oyunu oynadığımda da aynı yansımaları hissedebiliyorum. Ben mesela bazen gerçekten FIFA oynarken böyle dalıp bir maç izliyormuşum gibi kolu unutmuşluğum oluyor, oradaki maçın gerçekliğine izleyici olarak onu izlediğimi düşünüyorum. Benim yönlendirdiğimi unutup hani böyle hayde oğlum seslerle böyle bir hissiyata kapıldığım oluyor. Anlık da olsa böyle durumlar oluyor (P9).

Bilgisayar oyunlarında aynı deneyimi yakalamanın zor olduğunu kaydeden P9’un şu ifadeleri de konu açısından son derece dikkat çekici görünmektedir:

Eskiden ağırlıklı olarak bilgisayardan oynarken orada mesela bu maç görüntüsü gibi algılamıyordum ben. Oyun olduğunu unutmazdım. Televizyondan başka gerçek şeyler izlediğimiz için o ekrandaki şeyler daha gerçek gibi geliyor bana. Çünkü o kutuyu kullanma

şeklimiz daha çok gerçekleri görmek şeklinde. TV’de gerçeklik var. Ona daha alışkınsınız, o ekrana bakışımız öyle. Ama bilgisayar da oynamak eşittir oyundur. Oyun dediğimizde herkesin aklına PC oyunları gelirdi. Oyun eşittir bilgisayar oyunu. Bilgisayar o yüzden oyun anlamında daha yaygındı, bilgisayarda oynadığım zaman o benim sadece bir oyundur. Sadece oyun anlamı yüklerim ona. Ama PlayStation’da televizyon izliyormuş gibi gelebiliyor (P9).

P5’in şu ifadeleri de “izleme” ve “oynama” arasındaki geçişkenliğin ne denli yüksek olabileceğini göstermektedir:

Tam futbol. TV başında izlerken de stadyumda izlerken de oynadığınızı hissedersiniz. Siz futbolcuların yerine geçersiniz. O hareketleri siz yapar, o golü siz atarsınız. Halı saha maçları da öyle, kendi oyununuzu, mesela bir müdahale yaptınız ya da gol attınız, yavaş çekimde tekrarını izlersiniz kafanızda. İlginç bir duygu. Mahalle maçı yapardık eskiden, gole giderken o anda popüler olan futbolcu kimdi işte “Burak” ya da “Ronaldo” falan diye kendinize spikerlik yaparsınız. O atmosferi kafanızda canlandırdığınız anlamına gelirdi ve kendinizi TV’de gördüğünüzü düşünürdünüz. Yoksa neden spikerlik yapacaksınız. O ses onun sesi değil mi? (P5).

Futbol video oyunları oynamanın izleme yoluyla gerçekten oynama hazzını yarattığını kaydeden P4, oyuncuların “gerçek futbol”da yapamayacakları “kusursuz ve mükemmel hareketleri” oyunda gerçekleştirebildiğini kaydetmektedir. Bunun Ronaldo’yu gerçek bir maçta izlemekle benzer bir etkiye sahip olduğunu belirten P4 durumu şöyle açıklamıştır:

Sen, ben Ronaldo gibi top oynayamayız, hatta profesyonel bir futbolcu kadar bile oynayamaz çoğumuz. Ronaldo olabilmek önemli değil mi o zaman? O oynarken bizde onunla oynarız, oyunda bu daha üst seviyededir. Biz Ronaldo olarak oynarız. Futbol oynamak isteyip o hareketleri yapamayacak herkes için iyi bir maçı izlemek veya FIFA oynamak güzel bir fırsattır. Herkes normalde yapamayacağı hareketleri, atamayacağı golleri orada izler ve oyunda yapar, eğer kaptırmışsan kendini, kendin yapmış gibi de tatmin olursun (P4).

Futbolcu, teknik direktör ve izleyici gibi hissetme deneyimlerinin yanı sıra oyuncuların bazı durumlarda bu kategorileri ayırt edilemeyecek biçimde iç içe geçmiş olarak da deneyimleyebildikleri görülmektedir. Oyuncular, sıklıkla yaşadıklarını belirttikleri bu durumu “takımın ruhuyum/aklıyım”, “takımın tamamıyım”, “o takım benim” ifadeleriyle tanımlamıştır. Bu yanıtlar, diğer üç konumlanışı kapsıyor ve bir bütün olarak yansıtıyor görünmektedir: “İzleyici, futbolcu değil ben bu takımım diyorsunuz, takımın aklıyım diyorsunuz. Her şeyi siz yönetiyorsunuz. Takım bütünüyle size bağlı. Tek bir futbolcu gibi de düşünmüyorsunuz teknik direktör gibi de. Düşündüğünüz tüm bir takımsınız” (P8). Takımı yönetme durumunu “ruh” kavramı üzerinden açıklayan P10’un ifadeleri de söz konusu deneyimin diğer kategorileri aşan niteliğine vurguda

bulunmaktadır: “Bütün takımla bütünleşiyor, tek bir kişi gibi oluyorsunuz, bütün takımın ruhu sizsiniz. Takımı yöneten sağa sola koşturan sizsiniz. Ruhsuz bunlar olmaz, bunları ruh yönetir. O yüzden takımın ruhu gibi oluyorsunuz” (P10). Katılımcı oyuncuların tamamı bu deneyimi sıklıkla yaşadıklarını belirterek, oyunun genelinde etkin olan deneyim durumunun bu olduğunu kaydetmişlerdir.

Araştırmacının FIFA 19 deneyimleri de oyuncularının aktarımlarıyla büyük ölçüde koşutluk içindedir. Ne var ki, araştırmacı tüm bu kategorilerin art zamanlı değil eş zamanlı yaşandığını düşünmektedir. Oyunda aynı anda hem izleyici hem teknik direktör hem de futbolcu gibi olma durumları aynı anda deneyimlenmektedir. Kaldı ki örneğin “teknik direktör” gibi hissetmekten alınan haz önemli ölçüde bu öznenin farklı perspektiflerden deneyimlenmesi halinde olanaklı olabilmektedir. Diğer bir anlatımla böylesi bir hazzın “öznenin kendisini izlemesiyle” yakından ilişkili olduğu düşünülebilir. Bu da teknik direktör gibi hissetme deneyiminin aynı anda hem izleyici gibi hem de futbolcu gibi hissetme deneyimlerine bağlı olduğunu düşündürmektedir. Oyuncuların, oyunun genelinde yaşadıkları deneyimi, bu üç kategoriye birleştirip aşacak şekilde tanımlamaları da benzer deneyimsel süreçlerden geçtiklerini akla getirmektedir. O halde, izleyici, futbolcu, teknik direktör ya da takımın aklı/ruhu olmanın nasıl bir haz kaynağına dönüştüğünün açıklanması önemli bir soru haline gelmektedir. Bu da bu kavramları birbirine bağlayan tek bir kavrama, “futbol”un anlamına yakından bakmayı gerekli kılmaktadır.

3.7.2. “Efsane ol!”: Futbolun anlamı üzerine

Bu başlık altında, oyuncuların “yakın arkadaşlarıyla” birlikte FIFA 19 oynama performans ve deneyiminin anahtar kavramlarından biri olarak görünen “gerçek futbol”un oyuncular için ne anlam ifade ettiği irdelenmiştir. Kuşkusuz çağdaş dünyanın en karmaşık fenomenlerinden biri olan futbolun etrafında kümelenen anlamların belirlenmesi son derece zorlu bir görev olup sınırları bu çalışmanın çok ötesine geçmektedir. Günümüzde, futbol bir spor olayı olarak soruşturulduğu kadar belki de daha fazla ekonomik, toplumsal, psikolojik hatta estetik bir olay olarak soruşturulmaktadır. Ne var ki, çalışmanın amacı, belirli bir yerellik ve temalarla kısıtlanmak zorunda olsa da oyuncular için “futbol”un ne anlam ifade ettiğinin soruşturulmasını gerekli kılmaktadır. Araştırmacının Trabzon’da futbol kültürü üzerine gerçekleştirdiği gözlemlerinden ve katılımcıların aktarımlarından yola çıkan bu soruşturma ile çalışmanın gerçekleştirildiği

örneklem bağlamında futbolun oyuncuların hayatlarında oynadığı rol ve futbola eşlik eden anlamlar betimlenmiştir.

Araştırmacı, saha çalışması sırasında gerçekleştirdiği görüşmelerde oyunculara futbolun anlamını betimlemeye yönelik sorular sormuş ve oyuncularla konuyu tartışmıştır. Ayrıca söz konusu soruya daha geniş bir bağlamdan bakabilmek adına bu çalışmanın kapsam ve sınırlılıklarının ötesinde olmakla beraber, Trabzonspor'un "evinde" oynadığı karşılaşmaları tribünden takip etmiş, maç öncesinde ve sonrasında görüşme olanağı bulduğu taraftarlar ile konuyu tartışmıştır. Araştırmacı, Trabzon'da futbolla ilgili gözlem ve görüşmelerinde bazı temaların sıklıkla kendini tekrarladığını gözlemlemiş bunların futbolun bir laytmotifi gibi değerlendirilebileceğini düşünmüştür. Araştırmacı, 3 Ekim 2019 tarihli araştırma günlüğünde şunları kaydetmiştir:

Futbol neden bu kadar çekici ve güzel? Neden bu kadar etkileyici? Bu soruları ve benzerlerinin yanıtını alabilmek üzere gerçekleştirdiğim her sohbet beni belli başlı temalara doğru götürdü. Akyazı'da maçı beklerken, Çolakoğlu'nda izlerken, Fodik'te taraftarlar eğlenirken ya da PlayStation Salonunun balkonunda çay içerken sohbet ettiğim her Trabzonlu benzer yanıtlar verdi. Bir süre sonra artık sorunun yanıtını beklemeden onlardan önce aynı şeyleri söyleyebiliyordum. Sanırım en sık duyduğum yanıt, futbolun kazanma hırsını, başarmayı, meydan okumayı, kendini göstermeye aracılık eden rekabetçi yanından dolayı bu kadar etkileyici olduğu yönündeydi. Ayrıca bir şehre ve takımına ait olma duygusu, aidiyet; Trabzonspor gibi bir gücün parçası olma da sıklıkla tekrarlanan diğer temalardı. Futbol sevmek Trabzonsporlu olmaya o da Trabzonluluk kimliğine bağlanıyordu. Trabzonsporluluk tek başına İstanbul takımlarına meydan okumak, kafa tutmak; Trabzonluluk da hırçınlık, dizginlenemez ve boyunduruk altına alınamaz olmak, yenilgiyi kabul etmemektir. "Karadeniz fırtınası" efsaneydi, Trabzonlu da o efsanenin bir parçası. Cesaret, özgüven ve meydan okuma, efsane olmak için bunlar zorunluydu. Trabzonlu da bunlara fazlasıyla sahip olduğunu düşünüyordu. Ancak bunları hayatta kaç alanda kaç sahada yaşayabilir ve yansıtabilir bir insan? Örneğin işyerinde bunları sahneleyecek bir alan bulabilir mi ya da ailesiyle evinde dinlenirken bunların bir önemi olur mu? Peki o zaman bunlara gerçekten sahip olup olmadığını nasıl bilebilir insan ya da nasıl ifade edebilir tam da öyle biri olduğunu. İşte futbol bu yüzden önemli. Bunların sahnelenmesine başka hangi alan daha iyi hizmet edebilir. Tribünlerde "kükreken", çay ocağının salonunda bağıra çağıra maçı izlerken ya da halı sahada nefes nefese mücadele ederken bunları yansıtmak için gereken bütün sahne hazırdır. Futbol bir dramadır, aşkı da mücadeleyi de doğuran o değildir ama en iyi o yansıtır. En azından burada ve şu anda (Araştırma Günlüğü, 3 Ekim 2019).

Araştırmacının gözlemlerinde öne çıkan temaları belirli farklarla birlikte katılımcıların aktarımlarında da görmek olanaklıdır. Trabzon'da "kahramanların ve efsanelerin bordo-mavi forma giydiklerini" kaydeden P10, futbola yönelik ilgilerinin

kaynağında kentin bir “futbol kenti” olmasının yer aldığını ifade etmiştir. P10’un ayrıca futbolun “eğlenceli” olduğu için ilgi gördüğü düşüncesine de karşı çıkmıştır.

Bu şehrin futbolla ilişkisi büyük ölçüde Trabzonspor üzerinden olmuş. Burada bu şehrin kahramanları hep o formayı giymiş. Bizler de bizden öncekiler de çocukluklarından itibaren bu kahramanların peşinde gitmiş, futbolu onlarla tanımış, sevmiş, bu şehrin bir yönüyle umudu, şanı şerefi olmuş futbol. Burada yetişen çocukların da bundan bağımsız olması bundan etkilenmemesi mümkün değil. Dolayısıyla futbol çocukluktan itibaren içinde olduğumuz bir şey. Zevkli, keyifli evet ama bazen bir o kadar keyifsiz, can sıkıcı ama ne olursa olsun yine de kendimizi orada bulmuşuz demek ki (P10).

Futbolun en güzel yanının mücadele, hırs ve aidiyet duyguları olduğunu kaydeden P3, şunları ifade etmiştir:

Futbolda mücadele, hırs var. Futbolda Trabzonspor var. Takımımıza çok bağlıyız, şehrimizin takımı. Onun bir parçasıyız. Trabzonspor biziz. Böyle büyük bir efsanenin parçası olmak çok güzel. Futbol büyük bir bütünün parçası haline getiriyor bizi. Moral olarak çok etkiliyor, Trabzonspor kazanınca kesinlikle moral buluyoruz, kaybedince o gün moralimiz bozuluyor hele bazı maçlarda günlerce moral bozukluğu gitmiyor üzerimden (P3).

“Çocukluk döneminde Fenerbahçe taraftarı” olduğunu ifade eden P6 da futbolun “aidiyet” ile ilgili yönüne vurgu yaparak şunları kaydetmiştir: “Sonra kendime sordum neden Fenerbahçe’yi tutuyorum? Trabzonluyum, Trabzonspor’u neden tutmuyorum? Yani Trabzon’u gündemde tutan bence tek şey Trabzonspor. Onu desteklememek olur mu?”. P6, Trabzonspor’un Trabzon kentinin en büyük değeri olduğunu kaydederek Trabzonsporlu olmanın kendisine güç verdiğini belirtmiştir.

Trabzon şehrinin en büyük değeri. Hatta Türkiye’de tüm takım taraftarlarının beğenisini toplayan bir takım. Herkesin bir sempatisi var. Küllerinden doğar derler ya. Trabzonspor öyle bir izlenim verdiği için. İstanbul nerede Trabzon nerede? Öyle İstanbul’a kafa tutarak herkesin sempatisini kazanmış, her yerden destekçisi var. Şahsen bana güç veriyor Trabzonsporlu olmak. Mesela şöyle düşün ben bir dövüşçüyüm karşımda da üç tane dövüşçü. İstanbul takımları. Hem maddi hem başka açılardan hem arka açısından her şeyi fazlasıyla arkasına alan kişilere baş kaldırmışsınız, onları dövüşte yenmişsin gibi bir şey. Çeteyi tek başına susturmuşsun gibi (P6).

Futbolun yarattığı aidiyet duygusunu “topluluk oluşturma” gücü üzerinden değerlendiren P7 de şu ifadeleriyle futbol ve savaş arasında benzerlik kurmuştur:

Futbol tabii insanları bir araya toplayan bir şey. Hepimiz için önemli. Türk insanını ancak savaşta öyle bir araya getirirsin. Bir de futbol maçında. Başka bir yerde hayatta bulamazsın zaten. Asker selamı neden orada yakışıyor düşünsene. Savaş gibi o da. Hoşumuza gidiyor tabii. Bu sadece Türkiye’de geçerli ama yurtdışında futbolla ilgili böyle bir şey yok. Hele bu Trabzon’da daha fazla. Fransa bu mesaj sana gelsin Fransa! 2-1. Atletizmde neden başarılı

değiliz? Kimsenin umurunda değil. Doğru düzgün seyircisi yok, ilgisi yok. O yüzden bizi bir savaşa beraber görürsünüz, bir de futbol maçında (P7).

Futbolun en güzel yanının başarılı olma arzusu, hırs ve rekabet olduğunu kaydeden P2’de “futbol aşkı”nın “başarmaya duyulan istek” ile ilişkili olduğunu açıklamıştır:

Futbol neden güzel? Rekabet var, hırs var, önemli ve güzel bir şeyin parçası olma var tabii. Ama en önemlisi kazanmak var, başarı var. Üstün gelmek, rakibini yenmek. Ben efsaneyim demek. En çok keyif veren odur. 11 futbolcu var, seyirciler var. Ben de onların içindeyim. Tribünden izlerken o futbolcular sizin kahramanınız. FIFA 19 oynarken de siz efsanesiniz. Futbolla doğduk. Seviyoruz, önemli görüyoruz. Futboldan anlamayı, başarılı olmayı. Başka bir de futbolun seyir zevki çok yüksektir, öyle söylenir o ayrı. Bir sürü başka sporlar da var seyir zevki yüksek olan ama onlar kesinlikle bu hisleri bu kadar vermiyor (P2).

Futboldaki rekabet seviyesinin diğer sporlara göre çok daha yüksek olduğunu ifade eden P4 “futbolun verdiği tadı başka bir oluşumdan başka bir spor dalından alamaz. Futbolda her şeyin dozu yüksek. Duygular, rekabet yüksek. Her şeyle futbolda farklı bir durum var” sözleriyle futbolun ayrıcalıklı bir konumda olduğunu kaydetmiştir. P6 ifadelerini futbol ve basketbol karşılaşması yaparak örneklendirmiştir: “Basketbol da mesela futbola yakın ama futbolun verdiği heyecanı, sevinci, kızgınlık ya da şaşkınlığı yaşayamazsınız. Mesela örnek veriyorum sana bir oyuncu basket atamazsa üzerine çok gidemezsin. Bir daha gider atar, 50 kere daha gider atar. Ama futbolda bir penaltı kaçırırsa bir daha gelir mi?” (P6).

Futbolun içerdiği hırsın “Trabzon insanı” tarafından çok önemsendiğini belirten P5 de, “Trabzonlu gençlerde her zaman bir liderlik, özgüven vardır, hırs vardır. Yenilgiye gelemeyiz, hırs yaparız. Hayatta kaybetmek istemeyiz. Hazmedemeyiz” sözleriyle kazanmaya verilen önem ve “Trabzonluluk” arasında bağ kurmuştur. Trabzonspor’un uğradığı haksızlıkların da böylesine bir hırsa yol açtığını kaydeden P5, Trabzonluları bu denli futbola bağlayan nedenin bu olduğunu belirtmiştir.

Trabzon’da bir tane kulüp var o da Trabzonspor. Şehir kulübü de olduğu için gençler de... Şimdi Trabzon’da doğup Trabzonsporlu olmayan nadir insan var. Yüzde 98’lik kısmı Trabzonsporludur. Trabzon insanına gergin diyorlar. Bu gerginlik futboldan geliyor. Bir ayrımcılık var, yemin ederim var. Ben şehir dışına çıktığım zaman soruyorlar. Trabzon. Hemen insanlar siz gergin oluyorsunuz. Biz gergin oluyoruz da bize kimse bir şey yapmadıktan sonra biz gergin olmuyoruz. Bu şehirdeki insanların hayalini çalmışsın, şampiyonluk görmemiş insanların elinden umudunu, mutluluğunu almışsın. Bugün altyapıdaki gençlere sor, ömür boyu sana para vermeyeceğiz Trabzonspor’da oynayacaksın, yüzde 90’ı bunu kabul eder. İnsanlar buna aç, bunu istiyor. O yüzden futbola odaklanmamızın sebebi çok fazla. İstanbul’da var 20 tane takım, 30 tane takım. O insanlar için çok önemli

değil, üçüncü ligde bile olsam aylık 15 bin 20 bin alsam yeter bana. O insanlar için zihniyet o. Fazla bir şey kaybetmem diyor. Şimdi bu şehirde tek bir şehir kulübü olduğu için insanlar futbola daha çok gönüllü. Herkes ona önem veriyor. Adam genç yeteneklere bakıyor Trabzonspor'da oynayan. Ben de yapabilirim diyor. Trabzon'a büyük bir hırs verdiler. Trabzon şehrinde top oynayan insanlarda her zaman o özlem var. O bizim en büyük farklılığımız (P5).

Futboldaki mücadele ve hırsın öğretici olduğunu kaydeden G1, düşüncesini şu şekilde gerekçelendirmiştir:

Hırs yapmayı öğrenmen için kaybedeceksin, kaybettikten sonra dalga geçecekler. Hırs yapacaksın. Öğreneceksin hırs yapmayı ki çalışıp, mücadele edip kazanacaksın. Kaybettin diye bir şey yok. Her insan kaybeder bu hayatta. Şimdi kalkıp da Sevilla Barcelona'yı, Real Madrid'i deviriyor. Kaybedersin, daha çok çalışıp daha çok hırs yapıp kazanma arzusu elde edersin. Bu hayatta da çok büyük bir etken. Burada kaybediyorsun ama sonuçta oyunda bile bir süre sonra kazanıyorsun. Bir şeyleri elde etmeye çalışıyorsun. Kaybetme yok. İnsan bunu kabullenmiyor. Kazanmaya çalışıyor. Bu çok güzel bir şey. Burada yaşadığı duyguları o yoğunluğu o hırsı mücadeleyi, bu kadar yoğun şekilde dışa vurabildiği hissedebildiği çok az alan var (G1).

“Hırslı olmanın futbolun temel karakteri” olduğunu belirten P9, özellikle “Trabzon insanının” futbolda hırs ve yüksek mücadele azmi aradığını ve futbola bunlar dolayısıyla bağlandığını kaydetmiştir. P9, gözlemlerinden ve iç görülerinden yola çıkarak futbol, hırslı oynama ve Trabzonluluk üzerine kurduğu ilişkiyi şöyle betimlemiştir:

Trabzon'da çok kişi de de bu vardır. Eminim yani. Maçları izlerken tespit ettiğim bir şey var. Mesela hep futbolcuların öne oynamasını isteyen bir yapı var. Dik oyna aynen, dikine oyna diyelim. Dik oyna ikisini de ifade ediyor, hem dikine doğrudan kaleye doğru hücum ağırlıklı oyna hem de yılmadan, eğilmeden, boyun eğmeden oyna gibi. Rakibin karşısında ezilme gibi bir anlamı var. Önemli bir tribün sloganıdır bizim için eskiden beri. Onurlu oyna ve sürekli atak oyna. Trabzon'da bir kahvede ya da tribünde yani toplulukla maç izlediğiniz zaman defansa ve kaleciye top atıldığında yani geriye oynandığında büyük bir homurdanma olur, “nereye oynuyorsun”, “ileri oyna” demeye başlar insanlar. Hep böyle ileri oynama, gol pozisyonuna girme isterseniz 5-0 önde olsun takım yine de orta sahada pas yapmak, geriye doğru pas yapmak hiçbir şekilde Trabzon taraftarı kabul etmez. Enteresan bir şey. Bu net bir şey. Ne var bunun kökeninde bilmiyorum, tespit edemedim ama sürekli o heyecanı o gol sevincini bir daha yaşamak, rakibi net bir şekilde ezdiğini görmek istiyor. Her takımın taraftarında bu muhakkak vardır ama Trabzon'da bu dik oynama meselesi biraz abartılı boyutta diyebilirim. Sürekli ileri doğru oynayacaksın, ben çok gördüm 1-0'dan sonra çok gol kaçırdığımız maçlar oluyor. Tamam da kazanmışsın işte, almışsın 3 puanı. Çok gördüm o maçtan moral bozukluğuyla, üstünde bir ağırlıkla çıkan adamları. Sanki yenildik, öyle morali bozuk adamın. Buranın havası o (P9).

Oyuncuların futbola ilişkin aktarımlarında “rekabet severlik”, ve “mücadelecilik”, “meydan okuma”, “kazanma”, “başarılı olma”, “prestij ve statü sahibi olma”, “hırslı ve hırçın kişiliklerini yansıtma”, “aidiyet duygularıyla bağlanma” ve “büyük bir gücün ‘efsanenin’ bir parçası olma” temaları öne çıkmaktadır. Söz konusu temaların futbol video oyunlarında ortaya çıkan performans ve deneyimler ile bunları çevreleyen anlamlara oldukça yakın olduğu görülmektedir. Futbol video oyunu FIFA 19 oyununu eş-konumlu sosyal oyun olarak deneyimleyen oyuncuların, oyunu okuma biçimlerinin bir bakıma gerçek futbola ilişkin anlam ağlarında hareket ettiği düşünülmektedir. Futbol video oyunu FIFA 19 ve gerçek futbol arasındaki tematik bütünlük ve devamlılık bu duruma işaret eden önemli bir gösterge olarak değerlendirilmektedir. Genel olarak futbol ve özel olarak Trabzonspor’un, oyuncuların kendilerini tanımlama biçiminde önemli rol oynadığı görülmektedir. Buna göre, futbol toplumsal kimliklerini ve aidiyet bilinçlerinde rol oynadığı kadar kişiliklerini ifade etme ve yansıtma biçiminde de aktif bir rol üstlenmektedir. Öte yandan futbol video oyunlarına ilişkin temalarda bireysellik ön plana çıkarken futbola ilişkin temalarda topluluk bilinci daha ön planda yer almaktadır. Ne var ki futbol video oyunlarında ortaya çıkan bireysel vurgulu temaların oyunda ortaya çıkan performans ve deneyimlerden bağımsız bir biçimde değerlendirilmemesi gerekmektedir. Buna göre, her ne oyunda bireysel vurgular öne çıksa da performans ve deneyimler topluluğu birincil derecede önemli kılmaktadır. Oyuncuların futbol video oyunları ve gerçek futbol deneyimleri arasında yakın bir bağın olduğu, bu bağın hem performans hem deneyim hem de anlamlar boyutunda etkinlik gösterdiği görülmektedir.

SONUÇ VE DEĞERLENDİRME

Tarihçi Johan Huizinga, oyun davranışının insan kültürünün (dolayısıyla sembolik düşüncenin) temelinde yer aldığını ifade eden ilk düşünürlerden biri olmuştur. Ona göre, oyun ritüel-din gibi *Homo Sapiens*'e özgü kavramların gelişiminde anahtar rol oynamıştır. Oyun çalışmaları konusunda bir diğer önemli düşünür Roger Caillois, oyunun kültür için öneminde Huizinga'ya katılmakla birlikte önemli eleştiriler getirmiştir. Caillois, oyunu “kültür yaratan” bir edim olarak görmenin ötesine geçerek “verili bir kültürde oyun”un konumuna ilişkin saptamalarda bulunmuştur. Oyuna ilişkin sınıflandırması kendisinden sonraki çalışmaları derinden etkilemiş, oyun ve kültür ilişkisini sorgulamanın temelini oluşturmuştur. Caillois'in değerlendirmeleri oyunun, temelde bir iletişim biçimi olduğu düşüncesini desteklemektedir. Buna göre, oyunlardaki anlamlar, belirli kültürel bağlamlarda yer alan eğlenceli etkileşimlerde yaratılmaktadır. Bu anlamlar, hem sembolik iletişim biçimindeki anlamı taşıyan oyunlarla hem de oyun eyleminde ve genel oyun deneyimlerinde yer alan sembolik olmayan anlamlarla ilgilidir. Oyunun kültürel boyutu, kolektif deneyimi vurgulamaya aracılık etmektedir. Kültürel boyut, içsel tutumların ötesinde, oyuncuların birbirleriyle etkileşim içinde olması nedeniyle bilinçliliğin kolektif hale gelişini işaret etmektedir.

Bu bakış açısına göre, oyun işlevsel (yaratıcı vb.) olmanın yanı sıra edimsel (performatif) ve iletişimsel bir etkinliktir. Oyunla başka türlü ifade edilemeyen anlam, eylem ve ilişkiler ifade edilebilmektedir. Oyunun bu biçimde kavranışında, Roger Caillois'un düşünceleri kadar 1960'ların sonlarında sosyal bilimlerde yaşanan dönüşüm de etkili olmuştur. Bu dönemde sosyal bilimciler, kültürü bir “simgeler, anlamlar ve değerler sistemi” olarak görmeye; insanların etraflarındaki şeylere, olaylara nasıl anlam verdiklerini ve yorumladıklarını, ortak iletişimsel dünyayı veya kültürel anlam sistemlerini nasıl yarattıklarını incelemeye başlamışlardır. Diğer bir ifadeyle, kültür bir “anlam rezervi” olarak görülmeye başlanmıştır. Buna göre kültür, her şeyden çok “anlam” meselesi haline gelmiştir.

Kültür kavramında yaşanan bu dönüşümle bağlantılı olarak oyuna yönelik değerlendirmeler yapısalcı-işlevselci bir çizgiden edimsel (dramaturjik-performatif) ve yorumsamacı bir çizgiye kaymış; oyunun işlevlerinden çok anlamlarına odaklanılmaya başlanmıştır. Söz konusu yaklaşımın en açık örneğini Clifford Geertz'in *Derin Oyun: Balililerin Horoz Dövüşü Üzerine Notlar* (1972/2010) çalışmasında görmek olanaklıdır.

Horoz dövüşünü bir *metin* olarak çözümleyen Geertz, sosyal metinlerin yalnızca daha geniş sosyo-kültürel bağlamlarına bakılarak “okunabileceğini” göstermiştir. Geertz, çalışmasında, Balililerin horoz dövüşünü “derin oyun” kavramı ile tanımlamış; horoz dövüşünün “para için oynanan basit kumar” görüntüsünün ötesinde derin bir toplumsal anlamı içerdiğini kaydetmiştir. Buna göre horoz dövüşü, Balililerin içinde yaşadıkları topluma dair yorumlarının ve özellikle de statü endişesinin sahnelenmesidir. Nasıl ki “Amerika’nın büyük bir bölümü bir oyun sahasında, golf sahasında, yarış alanında ya da poker masası çevresinde yüzeye çıkmaktaysa, Bali’nin büyük bir bölümü de horoz dövüşü alanında yüzeye çıkmaktadır”.

Ne var ki Geertz’in çalışmasının coğrafi olarak görece sınırlı ve “geleneksel” olarak değerlendirilebilecek bir oyunu merkeze aldığını anımsamakta yarar vardır. Çünkü geçtiğimiz yüzyılın son çeyreğinde ekonomik, politik, kültürel ve teknolojik alanlarda yaşanan dönüşümler, geleneksel oyunların neredeyse tamamen kaybolmasını ya da biçim değiştirmesini, oyunun dönüşümünü beraberinde getirmiştir. Özellikle büyük ölçüde kentleşmiş ve endüstrileşmiş toplumlarda “oyun” kavramı ile işaret edilen etkinlikler, artık çok daha küresel ilişkiler içerisinde gelişmekte ve var olmaktadır. Bu durum hem futbol, basketbol gibi küresel görüngüler halini alan sporlar için hem de bir medya biçimi olarak karşımıza çıkan ve oyun oynamanın giderek daha baskın hale gelen bir formunu temsil eden video oyunlar geçerlidir.

Bu bağlamda, Geertz’in *oyun-kültür-topluluk* ilişkisi üzerinden oyunun anlamını çözümlemeye yönelik girişiminin video oyunlar üzerinden sürdürülmesi anlamlı hale gelmiştir. Nitekim Geertz’in model niteliğindeki “horoz dövüşü” çözümlemesinin, video oyunlar bağlamında da son derece ufuk açıcı olduğu görülmektedir. Kuşkusuz böylesi bir araştırmada, Geertz’in yorumsal yaklaşımının yanı sıra medya çalışmalarının kuramsal mirası da son derece önemlidir. Video oyunlara yönelik akademik ilgi başlangıcından bu yana medya çalışmaları alanıyla gevşek bir biçimde bağlı olmuştur. Son yıllarda gerçekleştirilen çalışmalar ise sıklıkla “etki” odaklı yaklaşımların ötesine geçmektedir. Oyuncuları merkeze alan bu çalışmalarda, oyunların kullanımları, tüketim pratikleri ve bunlar etrafında oluşan kültürler ve anlamlara odaklanılmaktadır. Söz konusu güncel yönelim; kültür, metin, performans ve deneyim gibi kavramların kullanımı konusunda Geertz’in yaklaşımına benzer bir çizgide hareket etmektedir. Anlamın *metin* ve *okur* ile *bağlamları* arasındaki etkileşim süreci sonucunda oluştuğu düşüncesi Geertz’in yorumsal yaklaşımını ve çağdaş medya araştırmaları içerisinde konumlanan izleyici çalışmalarını

ortaklaştırmaktadır. Bu bağlamda, çalışmada spor video oyunlarının en yaygın tüketilen biçimi olan futbol video oyunları, Geertz'in *horoz dövüşü* çalışması model alınarak; çalışmanın yürütüldüğü yerel bağlamda oyuncu deneyimleri, bu deneyimin ifadesi olan performanslar ile oyuna eşlik eden kolektif anlamların irdelenmesi yoluyla tüm bu bileşenlerin oluşturduğu futbol video oyun kültürünün betimlenmesi amaçlanmıştır. Dolayısıyla, çalışmanın konusunu, futbol video oyun kültürünün betimlenmesidir. Video oyunu bir *metin* olarak ele alan ve hermeneutik bir yaklaşımı benimseyen çalışmanın soruşturma çerçevesi ise video oyun kültürünün bileşenleri olarak değerlendirilen *performans*, *deneyim* ve *anlam* kategorilerinden oluşmuştur.

Antropoloji, Tarihsel Hermeneutik ve Medya Çalışmaları alanlarında gerçekleştirilen araştırmalardan yararlanılan çalışmanın kuramsal temeli, genel olarak oyun-kültür ilişkisine yönelik akademik ilgiye; özel olarak ise oyuna yönelik antropolojik ilgiye ve Geertz'in "derin oyun" kavramsallaştırmasına dayandırılmıştır. Bu bağlamda; oyun, oyunun bağlamı ve oyuncu deneyimi arasında nasıl bir etkileşim olduğunun saptanması yoluyla; oyunun oyuncular için ifade ettiği anlamın, oyuncu performanslarının ve deneyimlerin kavranması ve sonuç olarak çalışmanın yürütüldüğü yerel bağlam özelinde futbol video oyun kültürünün betimlenmesi çalışmanın temel problemi olarak konumlandırılmıştır. Böylelikle küresel olarak üretilen ve dağıtılan video oyunların yerel bağlamlarda nasıl anlamlandırıldığı, deneyimlendiği ve performe edildiği soruşturulmuş; küresel olarak üretilen ve dağıtılan futbol video oyunlarının *yerel ethos* ile ilişkisi betimlenmiştir. Diğer bir ifadeyle futbol video oyunlarının nasıl ve ne ölçüde yerel *ethosun dramatik bir ifadesi* halini aldığı sorularına da yanıt aranmıştır.

Çalışmanın birinci bölümünde, oyunun biyolojik kökenlerinden ve tanımlarından söz edilmiş, daha sonra oyunun kültür oluşturma becerisi ile verili bir kültürde oyunun hangi anlamları ifade edebileceği tartışılmıştır. "Anlam dolu" bir sembolik etkinlik olarak görülen oyunun, nasıl bir sembolik etkinlik ve iletişim biçimi olarak değerlendirilebileceği irdelenmiştir. Son olarak Geertz'in "Derin Oyun" kavramının çözümlemesi gerçekleştirilmiş ve performans, deneyim ve metin gibi "anlamın" belirlenmesinde yararlı olabilecek kavramsal araçlar tanıtılmıştır.

Çalışmanın ikinci bölümünde, oyunun giderek daha baskın bir biçimini haline gelen video oyunlara odaklanılmıştır. Bu bağlamda, yerel ve küresel ilişkisinin antropolojik açıdan soruşturulması öncelenmiştir. Söz konusu tartışmanın ardından video oyunların tarihsel gelişim süreçleri aktarılmış; video oyun çalışmaları alanının bazı kuramsal

yaklaşımları irdelenmiştir. Video oyuna bir “metin” olarak bakabilmenin yolları tartışılmış ve bunun ancak deneyim, performans gibi oyuncu merkezli kategorilerin çözümlemeye dahil edilmesiyle olanaklı olabileceği ifade edilmiştir. Video oyunların, anlam üretme kapasiteleri, kültür yaratabilme becerileri irdelendikten sonra spor video oyunları ve futbol video oyunlarına ilişkin çalışmalar tartışılmıştır.

Çalışmanın üçüncü bölümünde, *Futbol Video Oyun Kültürlerine İlişkin Çözümlemelerin Bulguları ve Yorumları* başlığına yer verilmiştir. Çözümleme öncesinde, araştırma konusuna ilişkin literatürdeki çalışmalar değerlendirilmiş; çalışmalar arasındaki benzerlik ve farklılıklar irdelenmiştir. Çalışmaların değerlendirilmesinin ardından çalışmanın yöntemi aktarılmıştır. Üçüncü bölümün *Alanı Tanımlamak: PlayStation Salonları* başlığında, çalışmanın gerçekleştirildiği “kolektif oyun alanları”nın tanımlaması gerçekleştirilmiştir. Çözümleme için katılımlı gözlem ve derinlemesine görüşmeden elde edilen veriler tematik olarak dört ana başlıkta düzenlenmiştir.

Bunlardan ilki *Oyundan Önce* başlığıdır. Söz konusu başlık altında, performanslar, deneyimler ve kolektif anlamlardan oluşan bir kültür olarak değerlendiren oyunun, oyuncuların bazı özellikleri ile bağlamla ilişkileri soruşturulmuştur. Bu amaçla ilk olarak oyuncuların belirli özellikleri ve diğer video oyunlarla ilişkileri betimlenmiş; daha sonra oyuncuların kimlerle, nerede, hangi zaman dilimlerinde ve ne sıklıkla oynamayı tercih ettikleri irdelenmiştir. Ayrıca oyuncu motivasyonları tartışılmış ve oyuncuların diğer serbest zaman etkinlikleri tanımlanmıştır. Buna göre, oyuncuların büyük çoğunluğunun oyun konsoluna sahip olmayan 18-25 yaş arası erkeklerden oluştuğu saptanmıştır. Oyuncular, FIFA 19’u “yakın arkadaş” çevreleriyle oynamayı tercih ettiklerini belirtmiştir. Oyun zamanının “okul dışı boş zaman”, oynama alanının ise PlayStation Salonları olduğu görülmüştür. Elde edilen veriler değerlendirildiğinde, FIFA 19 oynama ediminin yakın arkadaşlar ile vakit geçirmenin en tercih edilen yollarından biri olduğu görülmektedir. Bu nedenle oyuncular için “boş zaman”, “ortak boş zaman” şeklinde kavramsallaştırılmıştır. Diğer serbest zaman etkinliklerinin kısıtlı olması karşısında güçlü bir seçenek haline geldiği görülen PlayStation Salonlarında FIFA 19 oynamanın en dikkat çekici yönü, önemli bir toplumsallaşma olanağı sunması ve bu toplumsallaşmanın sürdürülmesine hizmet etmesidir. Ancak bu toplumsallaşmanın, oyun alanı içinde kurulmadığı yalnızca bu alanda yeniden üretildiğini ve sürdürüldüğünü kaydetmek yerinde olacaktır. Nitekim, oyun gruplarının “oyun içinde” ve “yalnızca oyun için”

oluşmadığı, “oyun-dışı” alanda (mahalle, okul gibi) yüz yüze gerçekleştirilen toplumsal ilişkilerin bir yansıması olduğu görülmüştür.

Çözümlemenin ikinci tematik başlığı *Oyunun Meta-İletişimsel Çerçevesidir*. Bu tema altında oyunun bir meta-iletişimsel çerçeve içinde işlediği düşüncesinden hareketle, PlayStation Salonlarında FIFA 19 oynamanın nasıl bir meta-iletişimsel çerçeve içerisinde yer aldığı soruşturulmuştur. Oyuncunun bakışından diğer oyuncuların ve oyun alanının betimlenmesiyle başlayan bölüm, kadınların PlayStation Salonlarına gelmelerine ilişkin yorumlarla, FIFA 19’a oyuncular tarafından hangi özelliklerin atfedildiğinin ve karşılaşmaların yapısal olarak nasıl düzenlendiğinin soruşturulması ile devam etmiştir. Son olarak oyuncuların karşılaşma öncesi son düzenleme arayüzü olarak görülen takım seçim ve kural ekranında ne gibi unsurları dikkate aldıkları, bu düzenlemeleri hangi ilkeler ve düşünceler doğrultusunda gerçekleştirdikleri irdelenmiştir. Oyuncuların, “oyuncu” ve “oyun alanı”na ilişkin tanımlamalarında “futbolla ilgilenen genç erkeklerin” oyuncu olarak betimlemesi öne çıkmıştır. Oyun alanının da günlük yaşamdan ayrı bir alan olma özelliği taşıdığı ve dolayısıyla söz konusu oyunculara özel bir alan gibi tanımlandığı görülmüştür. Bu bağlamda “oyun alanı”nın “eşiksel” bir karakter taşıdığı değerlendirilmiştir. Oyuncular, oyun alanının “özel” ve “yasaklı” bir alan olduğu yönündeki değerlendirmelerini, kadınların PlayStation salonlarına gelmesinin “uygun olmadığını” belirterek sürdürmüştür. Yine oyun alanına ilişkin “özel alan” düşüncesinin FIFA 19’a ilişkin tanımlamalarla güçlendirildiği görülmüştür. Oyunculara göre FIFA 19 uzmanlık, beceri, sabır, hırs, azim, mücadele severlik, oto-kontrol, futbol bilgisi, taktik zekâ gerektiren bir oyun olarak değerlendirilmiştir. Bununla birlikte, FIFA daha çok 18-30 yaş arası genç erkeklerle özdeşleştirilmiş, PES serisi ise çocuk, kadın ve yaşlı oyuncuların “daha rahat” oynayabilecekleri bir oyun olarak betimlenmiştir. Burada betimlenen özelliklerin, 18-30 yaş arası futbol bilgisi ve ilgisine sahip genç erkeklerden oluşan oyuncu *communitas*ını tanımlayan özellikler olması dikkat çekicidir. Bu da söz konusu *communitas*ın kuruluşunda oyuncuların birtakım özelliklerle ortaklaştırılmasının bir yolu olarak değerlendirilmiştir. Öte yandan karşılaşmaların yapısal düzenlenişi bakımından, “rekabetin yoğunlaştırılması” ve “sonucun kesin bir biçimde belirlenmesi”nin amaçlandığı görülmüştür. Böylece oyunun temel amacının *agon* prensibine uygun olarak “kesin bir biçimde kazanmak” olduğu değerlendirilmiştir. Oyun, oynanışı ve içerdiği toplumsallaşma olanakları dolayısıyla haz verse de son kertede oyuncuların oyundaki ana hedeflerinin serileri ya da turnuvaları kazanmak olduğu

görülmüştür. Oyunun anlamının belirlenmesine katkıda bulunan oyun-öncesi çerçevenin son bileşenini temsil eden “takım seçimleri ve özel kurallarla düzenlenme” teması irdelendiğinde, “denklik” ve “belirsizlik” ilkelerinin öne çıktığı saptanmıştır. Bu iki ilkeye sıklıkla “kazanan ve kaybedenin kesin bir biçimde belirlenme” çabasının da eşlik ettiği görülmüştür. Buna göre, denk olduğu iki taraf açısından da kabul edilmeyen bir oyunun sonucunda kazanma ve kaybetmeyi belirleyen ölçütler bulanıklaşabilmektedir.

Çözümlemenin üçüncü ana başlığı olan *Kazanmak İçin Oyna: Performans ve Deneyimler* bölümünde, PlayStation Salonlarında gerçekleştirilen karşılaşmalar esnasında oyuncuların ortaya koydukları bedensel ve sözel ifadelerinin performatif karakteri tartışılmıştır. Bu performanslar, meydan okuma, kazanma ve kaybetme anları olarak üç alt başlıkta değerlendirilmiştir. Buna göre, oyunun yalnızca televizyon ekranında oynanmadığı, ekranın dışında oyuncuların fiziksel olarak bulundukları alanda da bir oyunun olduğu gözlemlenmiştir. Söz konusu oyunun ise oyuncuların performans ve deneyimleri üzerinden gerçekleştiği belirlenmiştir. Oyundaki bedensel ve sözel performansların güçlü bir iletişimsel değeri olduğu görülmüş, ekranın dışında gerçekleşen “oyun”un ana unsurlarının bu performanslar olduğu görülmüştür. Kaldı ki oyuncular pek çok mesajı yalnızca performanslar üzerinden “okuyabilmiş” ve rakip oyuncunun performanslarını kendi deneyimleri üzerinden değerlendirebilmiştir. Bu durum oyunun ve oynama ediminin yalnızca ekranda değil belki de daha fazla ekranın dışında gerçekleştiğini ve bulunduğunu göstermesi bakımından son derece dikkat çekicidir. Bu bağlamda oyunun meydan okuma anlarına bakıldığında, “sanal olan performanslar aracılığıyla gerçek olarak deneyimlenir” diyen Schechner’ın (2003) düşüncelerinin geçerliliği açık bir biçimde görülmüştür. Bunun yanında oyunda rekabet ve meydan okuma duygusunun rekabeti artırdığı rekabetin de oyunu “yaşamaya” uygun hale getirdiği düşüncesi öne çıkmıştır. Oyuncuların kazanma deneyimlerine ilişkin aktarımlarında, “özgüven”, “saygı gösterilmesi”, “daha iyi/üstün olmak”, “başarılı hissetmek”, “daha zeki ve becerikli hissetmek” gibi duyguların kazanma deneyimlerine yoğun bir biçimde eşlik ettiği görülmüştür. “Kazananın statü olarak üstte olduğu” düşüncesi dikkat çekici bir biçimde tekrarlanmıştır. Buna göre, oyuncuların kazanma duygusunu bu denli önemsemelerinin nedeni, arkadaş grubu içerisinde üstün bir konumda olduklarını gösterme yoluyla kabul görme, sosyal anlamda kendilerini yeterli ve güçlü bir konumda hissetme arzusu içinde olmaları olarak değerlendirilmiştir. Kaybetme anlarında ortaya çıkan performans ve deneyimler, kaybetmenin oyuncular için “ıstırap verici” ve

“küçük düşürücü” bir deneyim olduğu yönünde olmuştur. Performanslar, kaybetmeye duyulan öfkenin sahnelenmesinde yoğunlaşırken, deneyimler ise “özgüven kaybı”, “sessizlik”, “bastırılma”, “yenilginin inkârı” ve “agresifleşme” biçimlerinde ifade edilmiştir. Ne var ki oyuncuların, kaybetme deneyimlerini betimlerken “pasif” kavramlar yerine daha “aktif” tutum belirten (saldırganlık, öfke, müdahale, sinirlenme vb.) kavramları öne çıkardıkları görülmektedir. Buna göre kaybetme deneyimleri her ne kadar “acı verici” olsa da performanslar yoluyla dönüştürülebilmektedir. Diğer bir ifadeyle bu performanslar, öfke, saldırganlık ve mücadele temalarının öne çıkarılmasıyla yenilginin yarattığı “güçsüzlük” deneyiminin aşılıma çalışılması ve bu çabanın dramatik bir ifadesi olarak değerlendirilmiştir.

Çözümlemenin son başlığında PlayStation Salonlarında FIFA 19 oynamanın, oyun alanı dışında hangi bağlantılara sahip olduğu ve nasıl bir anlam ağı üzerinde konumlandığı soruşturulmuştur. Bu amaçla, oyuncunun oyunda kendisini nasıl ve kim/ne olarak konumlandığının betimlemesi gerçekleştirilmiş ve burada ortaya çıkan merkezi tema olan “futbol”un oyuncular için ifade ettiği anlamlar sorgulanmıştır. Buna göre, oyuncuların oyun deneyimleri, gerçek dünya futbolunun uzantısı, tamamlayıcısı ve devamı niteliğinde olduğu görülmüştür. Oyuncular oyunda kendilerini futbolcu, teknik direktör ve bazen futbol izleyicisi/taraftarı gibi deneyimleyebilmektedir. Bu kategorilere ek olarak tüm katılımcı oyuncuların yoğun bir biçimde deneyimledikleri bir kategorinin daha bulunduğu gözlemlenmiştir. Bu, diğer üç kategorinin toplamı ve bunlardan fazlasını ifade eden bir deneyim durumudur. Bu durum “takımın ruhu/aklı” olma ya da “takımın tamamının tek bir benlikte toplanması” gibi bir deneyime karşılık gelmektedir.

Son başlıkta “futbol”a eşlik eden anlamlar soruşturulmuştur. Oyuncuların futbola ilişkin aktarımlarında “rekabet severlik”, ve “mücadelecilik”, “meydan okuma”, “kazanma”, “başarılı olma”, “prestij ve statü sahibi olma”, “hırslı ve hırçın kişiliklerini yansıtmama”, “aidiyet duygularıyla bağlanma” ve “büyük bir gücün ‘efsanenin’ bir parçası olma” temaları öne çıkmıştır. Söz konusu temaların futbol video oyunlarında ortaya çıkan performans ve deneyimler ile bunları çevreleyen anlamlara oldukça yakın olduğu görülmüştür. Futbol video oyunu FIFA 19 oyununu eş-konumlu sosyal oyun olarak deneyimleyen oyuncuların, oyunu okuma biçimlerinin bir bakıma gerçek futbola ilişkin anlam ağlarında hareket ettiği düşünülmektedir. Futbol video oyunu FIFA 19 ve gerçek futbol arasındaki tematik bütünlük ve devamlılık bu duruma işaret eden önemli bir gösterge olarak değerlendirilmiş. Kısacası oyuncuların futbol video oyunları ve gerçek

futbol deneyimleri arasında yakın bir bağın olduğu, bu bağın hem performans hem deneyim hem de anlamlar boyutunda etkinlik gösterdiği görülmüştür. Özetle, futbol rekabet, mücadele ve kazanma hırısır. Dolayısıyla “başarı arzusu”dur. Başardığınızda ise efsane olmayı hedeflersiniz. Futbol piramidinin en tepesinde ise “Efsane ol” yazmaktadır. Tıpkı FIFA serisinin kariyer modunun başlığında ki gibi. Nasıl ki “gerçek futbol” sizi efsane haline getirebilirse, FIFA 19 da “efsane gibi” hissetmenizi sağlayabilmektedir. Bu bakış açısından “aidiyet” gibi topluluğu öne çıkaran bir kavram bile “efsane” olmanın tamamlayıcısıdır. Nitekim kişinin “kendi kendine” “efsane” olması hem olanaklı hem pek anlamlı değildir. Kısacası ancak bir “topluluk içinde” ve “onlar adına” efsane olunabilir. Kaldı ki arzu edilen ve anlamlı bulunan da budur. Bu bakımdan PlayStation Salonlarında kazanmak için tüm güçlerini birbirine “karşı” kullanan oyuncuların aynı zamanda birbirleri “için” kazanmak istedikleri düşünülebilir.

Bununla birlikte oyuncu performans, deneyim ve anlamlarının futbol üzerinden bağlantı kurdukları bir başka noktanın varlığı da göz ardı edilmemelidir. Bu nokta “Trabzonlu/Trabzonsporlu olmak” biçiminde özetlenebilir. Buna göre oyuncu deneyimleri açısından, futbol video oyunları oynama, gerçek futbol oynama/izleme ve Trabzonlu olma arasında yakın bir etkileşim bulunmaktadır. Diğer bir anlatımla, futbol video oyunlarında ortaya çıkan anlamların bir rezerv olarak yararlandığı havuz büyük ölçüde Trabzonspor üzerinden kurulan gerçek futbol ve “Trabzonlu olmak” ile yakın ilişki içerisindedir. Oyuncuların kendilerine ilişkin anlatılarında bu durum açıkça görülmüştür. Genel olarak futbol özel olarak Trabzonspor, oyuncuların kendilerini tanımlama biçiminde önemli rol oynamaktadır. Buna göre, futbol toplumsal kimliklerini ve aidiyet bilinçlerinde rol oynadığı kadar kişiliklerini ifade etme ve yansıma biçiminde de aktif bir rol üstlenmektedir.

Benzer şekilde futbol video oyunu FIFA 19’un da çalışmanın yürütüldüğü yerellik özelinde *yerel ethos*un sahnelenmesine -belirli ölçülerde- aracılık ettiği görülmüştür. Bu *yerel ethos*, özgüven, hırs, kazanma arzusu ve başarıya duyulan büyük istekle harmanlanmış bir “karşı koyma efsane”sine dayanmaktadır. Katılımcılara göre, “İstanbul karşısında tek başına meydan okuyan” ve “büyüklerle karşı koyan” Trabzonspor’u efsane yapan özellikler, Trabzonluların cesaret, özgüven, rekabet severlik ve meydan okuma becerileri gibi kişisel özelliklerinin yansımasıdır. Nitekim, futbol video oyunlarına ve oyuncularına atfedilen özellikler ile oyunda ortaya çıkan performans, deneyim ve anlamlar anımsandığında aradaki benzerliğin dikkat çekici olduğu görülmektedir. Sonuç

olarak, nasıl ki futbola yüklenen anlamlar, Trabzonluların kendilerine atfettikleri özellikler ile dünyaya bakışlarını sergileyen bir drama halini almış ise futbol video oyunlarında ortaya çıkan performans, deneyim ve anlamların da bu dramanın mikro bağlamlarda yeniden ve yeniden tekrarlanmasıyla ilişkili olduğu ifade edilebilir. Kısacası, futbol video oyunları kültürünün, *yerele ethos* ve yine bunun bir başka ifadesi halini alan futbol kültürü ile yakından ilişkili olduğu görülmüştür. Simon Kuper'in ifade ettiği gibi, "futbol yaşam değildir ama arada paralellikler vardır".

Öte yandan çalışma PlayStation Salonları özelinde futbol video oyunların eş-konumlu sosyal oyun olarak kullanımı ile sınırlandırıldığından söz konusu oynama biçimi dışında yer alan pratikler değerlendirilememiştir. Ne var ki, futbol video oyunlarının pek çok oynama biçimine sahip oldukları bilinmektedir. Dolayısıyla alanda yapılacak çalışmalara katkı sağlaması bakımından, (1) PlayStation Salonları dışında gerçekleşen diğer eş-konumlu sosyal oyun pratikleri (2) futbol video oyunlarını çevrimiçi oynama pratikleri üzerine gerçekleştirilecek niteliksel araştırmalar önerilebilir.

KAYNAKÇA

- Aarseth, Espen (2014) Ludology. In. The Routledge Companion to Video Game Studies. Ed. Mark J.P. Wolf and Bernard Perron. Routledge: New York. pp. 185-189.
- Ackermann, Judith (2014). Anything But Speechless Face-to-Face-Communication During Co-Located Gaming. In. Multiplayer The Social Aspects of Digital Gaming. Ed. Thorsten Quandt and Sonja Kröger. Routledge: Oxon. pp. 183-192.
- Altuntek, Serpil N. (2009). *'Yerli'nin Bakışı, Etnografya: Kuram ve Yöntem*. Ütopya Yayınları: Ankara.
- And, Metin (2016). *Oyun ve Bügü Türk Kültüründe Oyun Kavramı*. IV. Baskı. Yapı Kredi Yayınları: İstanbul.
- Baerg, Andrew (2014) Sports. In. The Routledge Companion to Video Game Studies. Ed. Mark J.P. Wolf and Bernard Perron. Routledge: New York. pp. 267-274.
- Bateson, Gregory (1976). *Steps to an Ecology of Mind Collected Essays in Anthropology, Psychiatry, Evolution and Epistemology*. Jason Aronson Inc: Northvale.
- Bateson, Patrick ve Martin, Paul (2014). *Oyun, Oyunbazlık, Yaratıcılık ve İnovasyon*. Çev. Songül Kırgezen. Ayrıntı Yayınları: İstanbul.
- Bakırcı, Çağrı M. (2014). *Evrin Kuramı ve Mekanizmaları*. Evrensel Basım Yayım: İstanbul.
- Barnard, Alan (2016). *Simgesel Düşüncenin Doğuşu*. II. Baskı Çev. Mehmet Doğan. Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi: İstanbul.
- Barnard, Alan (2013). *Sosyal Antropoloji ve İnsanın Kökeni*. Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi: İstanbul.
- Bayraktutan-Sütcü, Günseli (2009). "Dijital Oyun Çalışmalarında Yöntem: Genel Bir Bakış" İçinde. *Dijital Oyun Rehberi Oyun Tasarımı, Türler ve Oyuncu*. Der. Mutlu Binark, Günseli Bayraktutan-Sütcü ve Işık Barış Fidaner. Kalkedon Yayınları: İstanbul. ss. 325-348.
- Bellah, Robert N. (2017). *İnsan Evriminde Din Eski Taş Çağından Eksen Çağına*. Çev. Mete Tunçay. İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları: İstanbul.
- Bilen, Osman (2016). *Çağdaş Yorum Bilim Kuramları Felsefi ve Eleştirel Hermeneutik*. Doğu Batı Yayınları: Ankara.
- Boratav, Pertev Naili. (2013). *100 Soruda Türk Folkloru İnanışlar, Töre ve Törenler, Oyunlar*. BilgeSu Yayınları: Ankara.

- Burghardt, Gordon M. (2005). *The Genesis Of Animal Play: Testing the Limits*. MIT Press: Massachusetts.
- Bruner, Edward M. (1986). Experience and Its Expressions. in *The Anthropology of Experience*. Eds: Victor W. Turner and Edward Bruner. University of Illinois Press: Urbana. pp. 3-30.
- Bryce, Jo and Rutter, Jason (2006). An introduction to understanding digital games. In. *Understanding Digital Games*. Ed. Jason Rutter and Jo Bryce. Sage Publications: London. pp. 1-19.
- Caillois, Roger (1961). *Man, Play and Games*. University of Illinois Press: Chicago.
- Conway, Steven (2010). 'It's in the Game' and Above the Game An Analysis of the Users of Sports Videogames. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*. 16 (3). pp.334-354.
- Csikszentmihalyi, Mihaly (1991). *Flow The Psychology of Optimal Experience*. Harper Perennial: New York.
- Crawford, Gary (2004). *Consuming Sport Fans, sport and culture*. Routledge: London.
- Crawford, Garry (2009). Digital Gaming. In. *The SAGE Dictionary of Leisure Studies*. Eds. Tony Blackshaw and Garry Crawford. SAGE Publications: London. pp.59-60.
- Grawford, Garry and Gosling, Victoria K. (2009). More Than a Game: Sports-Themed Video Games and Player Narratives. *Sociology of Sport Journal*, 26. pp. 50-66.
- Crawford, Garry and Rutter, Jason (2006). Digital games and cultural studies. In. *Understanding Digital Games*. Ed. Jason Rutter and Jo Bryce. Sage Publications: London. pp. 148-165.
- Dawkins, Richard (2014). *Ataların Hikayesi Yaşamın Kökenlerine Yolculuk*. 3. Baskı. Çev. Ahmet Fethi. Hil Yayınları: İstanbul.
- Demirsoy, Ali (2008). *Kalıtım ve Evrim*. 14. Baskı. Meteksan Yayınları: Ankara.
- Dowey, John and Kennedy, Helen W. (2006). *Game Cultures Computer Games as New Media*: Open University Press: Berkshire.
- Emiroğlu, Kudret (2009a). "Oyun". İçinde. *Antropoloji Sözlüğü*. Der. Kudret Emiroğlu ve Suavi Aydın. Bilim ve Sanat Yayınları: Ankara, ss. 654-655.
- Emiroğlu, Kudret (2009b). Liminaliti. içinde Emiroğlu, Kudret ve Aydın, Suavi. *Antropoloji Sözlüğü*. Bilim ve Sanat Yayınları: Ankara, ss: 555-556.
- Eriksen, Thomas H. (2012). *Küçük Yerler, Büyük Meseleler Sosyal ve Kültürel Antropoloji*. Çev. Erkan Koca. Birleşik Yayınevi: Ankara.

- Eriksen, Thomas Hylland ve Nielsen, Finn Sivert (2014). *Antropoloji Tarihi*. Çev. Aksu Bora. İletişim Yayınları: İstanbul.
- Fiske, John (2013). *İletişim Çalışmalarına Giriş*. Çev. Süleyman İrvan. Pharmakon Yayınevi: Ankara.
- Freud, Sigmund (2014). *Haz İlkesinin Ötesinde*. Metis Yayınları: Ankara.
- Geertz, Clifford (2010). *Kültürlerin Yorumlanması*. Dost Kitabevi Yayınları: Ankara.
- Geertz, Clifford (2007). *Yerel Bilgi*. Dost Kitabevi Yayınları: Ankara.
- Gosling, Victoria K. and Crawford, Garry (2011). Game Scenes: Theorizing Digital Game Audiences. *Games and Culture*. 6 (2), pp.135-154.
- Göktürk, Işıl (2016). *Kültür Sosyolojisi Kültürel Çalışmalar ve Toplumbilimlerinin Yeniden Biçimlenmesi*. Doğu Kitabevi: İstanbul.
- Hall, Stuart (2005). Kodlama, Kodaçımama. İçinde. *Medya ve İzleyici Bitmeyen Tartışma*. Der. Şahinde Yavuz. Vadi Yayınları: Ankara. ss.85-97.
- Hall, Stuart (2017a). Giriş. İçinde. *Temsil Kültürel Temsiller ve Anlamlandırma Uygulamaları*. Ed. Stuart Hall. Çev. İdil Dünder. Pinhan Yayıncılık: İstanbul. ss. 7-21.
- Hall, Stuart (2017b). Temsil İş. İçinde. *Temsil Kültürel Temsiller ve Anlamlandırma Uygulamaları*. Ed. Stuart Hall. Çev. İdil Dünder. Pinhan Yayıncılık: İstanbul. ss. 21-98.
- Haviland, William A.; Prins, Harald E.L.; Walrath, Dana ve McBride, Bunny (2008). *Kültürel Antropoloji*. Çev. İnan Deniz Erguvan Sarioğlu. Kaknüs Yayınları: İstanbul.
- Herman, Leonard (2008). The Later Generation Home Video Systems. In. *The Video Game Explosion a History From PONG to Playstation and Beyond*. Ed. Mark J.P. Wolf. Greenwood Press: Westport. pp. 161-171.
- Hodent, Celia (2017). *The Gamer's Brain How Neuroscience and UX Can Impact Video Game Design*. CRC Press: Boca Raton.
- Huizinga, Johan (2015). *Homo Ludens Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*. Çev. Mehmet Ali Kılıçbay. 5. Baskı. Ayrıntı Yayınları: İstanbul.
- Jarvinen, Aki (2009). "Understanding Video Games as Emotional Experiences" in *The Video Game Theory Reader 2*. Eds. Mark J.P. Wolf and Bernard Perron. Routledge: New York. pp. 85-108.

- Jensen, Klaus Bruhn ve Rosengren, Karl Erik (2005). İzleyicinin Peşindeki Beş Gelenek. İçinde. *Medya ve İzleyici Bitmeyen Tartışma*. Der. Şahinde Yavuz. Vadi Yayınları: Ankara. ss.55-84.
- Kalliala, Marjatta (2006). *Play Culture In a Changing World*. Open University Press: Berkshire.
- Karpatschof, Benny (2013). Play, But Not Simply Play: The Anthropology of Play. In. Children's Play and Development. Eds. I. Schousboe and D. Winther-Lindqvist. Springer: Dordrecht. pp. 251-265.
- Kellner, Douglas (2008). Ayrımın Üstesinden Gelmek: Kültürel Çalışmalar ve Ekonomi-Politik. İçinde. *İletişim Çalışmalarında Kırılmalar ve Uzlaşmalar*. Der. Sevilay Çelenk. De Ki Basım Yayım: Ankara. ss.147-172.
- Kenny, Michael G. ve Smille, Kirsten (2015) Antropolojiye Giriş Kültür ve Mekân Hikayeleri. Çev. Soner Torlak. Dipnot Yayınları: Ankara.
- Kızıltan, Hakan (2011). Narsizm ya da Ruhsallığın Ontolojisi. *Doğu Batı Dergisi*, 56. ss. 55-83.
- Kirriemuir, John (2006). A history of digital games. In. Understanding Digital Games. Ed. Jason Rutter and Jo Bryce. Sage Publications: London. pp. 21-35.
- Kottak, Conrad Philip (2014). *Antropoloji İnsan Çeşitliliğinin Önemi*. [On Beşinci Edisyon] Çev. Derya Atamtürk, İzzet Duyar, Okan Özler ve Utku İçen. De Ki Basım Yayım: Ankara.
- Kuo, Andrew; Hiler, Jacob L. and Lutz, Richard J. (2017). From Super Mario to Skyrim: A framework for the evolution of video game consumption. *Journal of Consumer Behaviour* (16), pp.101-120. DOI: 10.1002/cb.1620
- Landay, Lori (2014). Interactivity. In. *The Routledge Companion to Video Game Studies*. Ed. Mark J.P. Wolf and Bernard Perron. Routledge: New York. pp. 173-184.
- Lavenda, Robert H. ve Schultz, Emily A. (2003). Core Concepts in Cultural Anthropology, 2nd Edition. McGrawHill: London.
- Lewellen, Ted C. (2002) The Anthropology of Globalization: Cultural Anthropology Enters 21st Century. Bergin & Garvey: Westport.
- Lewin, Roger (2015). *Modern İnsanın Kökeni*. Çev. Nurdan Soysal. Say Yayınları: İstanbul.
- Longhurst, Brian vd. (2008). Introducing Cultural Studies Second Edition. Pearson Education: Essex.

- Lull, James (2018). Neden İletişim Çağı. İçinde İletişim Çağında Kültür. Çev. Ece Simin Civelek. Hece Yayınları. Ankara, ss. 9-17.
- Madej, Krystina (2016). *Physical Play and Children's Digital Games*. Springer: Switzerland.
- Marcus, George E. ve Fischer, Michael M.J. (2013). Kültürel Eleştiri Olarak Antropoloji: İnsan Bilimlerinde Deneysel Bir An. Çev. Barış Cezar. Koç Üniversitesi Yayınları: İstanbul.
- Mäyrä, Frans (2008). an Introduction to Game Studies Games in Culture. Sage Publications: London.
- Mitchell, Stephen A. ve Black, Margaret J. (2014). *Freud ve Sonrası Modern Psikanalitik Düşüncenin Tarihi*. II. Baskı. Çev. Ayhan Eğilmez. İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları: İstanbul.
- Moore, Jerry D. (2015). *Kültür Teorileri Antropoloji'deki Başlıca Teori ve Teorisyenler*. Çev. Erkan Koca. Atıf Yayınları: Ankara.
- Morley, David (2006). Globalisation and cultural imperialism reconsidered Old questions in new guises. In. *Media and Cultural Theory*. Eds. James Curran and David Morley. Routledge: Oxon. pp.30-43.
- Morris, Brian (2004). Din Üzerine Antropolojik İncelemeler Bir Giriş Metni. Çev. Tayfun Atay. İmge Kitabevi: Ankara.
- Muriel, Daniel and Crawford, Garry (2018). Video Games as Culture Considering Role and Importance of Video Games in Contemporary Society. Routledge: Oxon.
- Norbeck, Edward (1974). The Anthropological Study of Human Play. Rice University Studies. 60 (3), pp. 1-8.
- Oates, Thomas P. And Brookey, Robert Alan (2015). "Introduction". in. *Playing to Win, Sports, Video Games, and the Culture of Play*. Eds. Robert Alan Brookey and Thomas P. Oates. Indiana University Press: Indiana. pp. 1-22.
- Özbek, Metin (2015). 50 Soruda İnsanın Tarih Öncesi Evrimi. Bilim ve Gelecek Kitaplığı: Ankara.
- Özbudun, Sibel (2009a). Geçiş Ritleri. içinde Emiroğlu, Kudret ve Aydın, Suavi. Antropoloji Sözlüğü. Bilim ve Sanat Yayınları: Ankara, ss: 326-327.
- Özbudun, Serpil (2009b). Küreselleşme. içinde. Antropoloji Sözlüğü. Der. Kudret Emiroğlu ve Suavi Aydın. Bilim ve Sanat Yayınları: Ankara.

- Özbudun, Sibel ve Şafak, Balkı ve Altuntek, Serpil N. (2014). Antropoloji Kuramlar Kuramcılar. Genişletilmiş 4. Baskı. Dipnot Yayınları: Ankara.
- Özlem, Doğan (2018). Tarihselci Gelenek Dilthey-Weber-Gadamer. Noto: İstanbul.
- Quandt, Thorsten and Kröger, Sonja (2014). Introduction: Multiplayer Gaming as Social Media Entertainment. In. Multiplayer The Social Aspects of Digital Gaming. Ed. Thorsten Quandt and Sonja Kröger. Routledge: Oxon. pp. 1-10.
- Quandt, Thorsten; Chen, Vivian; Mayra, Frans and Van Looy, Jan (2014). (Multiplayer) Gaming Around the Globe? A Comparison of Gamer Surveys in Four Countries. In. *Multiplayer The Social Aspects of Digital Gaming*. Ed. Thorsten Quandt and Sonja Kröger. Routledge: Oxon. pp. 23-46.
- Parish, Steven P. (2002). Play. in *The Dictionary of Anthropology*. Ed. Thomas Barfield. Blackwell Publishing: Malden, pp. 361-362.
- Reichholf, Josef H. (2016). İnsanın Evrimi: Beş Milyon Yıllık Macera. Say Yayınları: İstanbul.
- Rice, Patricia C. and Moloney, Norah (2005). *Biological Anthropology and Prehistory. Exploring Our Human Ancestry*. Pearson: Boston.
- Roberts, John M., Arth, Malcolm J. and Bush, Robert R. (1959). Games in Culture. *American Anthropologist*, 61, pp. 597-605.
- Rogers, Scott (2010). *Level Up! The Guide to Great Video Game Design*. Wiley: West Sussex.
- Salen, Katie and Zimmerman, Eric (2004). *Rules of Play Game Design Fundamentals*. MIT Press: Cambridge.
- Sakıncı, Mehmet (2012). 50 Soruda Yer'in Evrimi. Bilim ve Gelecek Kitaplığı: Ankara.
- Schechner, Richard (2015). Ritüelin Geleceği Kültür ve Performans Üzerine Yazılar. Çev. Zeynep Ertan. Dost Kitabevi Yayınları: Ankara.
- Schechner, Richard (2013). *Performance Studies An Introduction*. Third Edition. Routledge: Oxon.
- Schechner, Richard (2003). *Performance Theory*. Routledge: New York.
- Schwartzman, Helen B. (1982). *Transformations The Anthropology of Children's Play*. Plenum Press: New York.
- Sılay, Kemal (1996). "Liminalite, Ritüel ve Performans: Yaşar Kemal'in Karaçullu Yörükleri Destanı ve Anadolu'da Göçebe Kimliğinin 'Sorun'ları" *Kebikeç* (3), ss. 9-23.

- Simon, Eric J. (2015) *Biyoloji Öz.* Nobel Akademik Yayıncılık: İstanbul.
- Smith, Philip ve Riley, Alexander (2016). *Kültürel Kurama Giriş.* Dipnot Yayınları: Ankara.
- Stewart, Edward C. (2018). *Zihnin Kültürü: Anlamanın ve Duygunun Kökeni.* İçinde. İletişim Çağında Kültür. Çev. Ece Simin Civelek. Hece Yayınları: Ankara. ss. 19-54.
- Storey, John (2017). *Theories of Consumption.* Routledge: Oxon.
- Sweetser ve Wyeth (2005). *Gameflow: a Model for Evaluating Player Enjoyment in Games.* *Computers in Entertainment (CIE) Theoretical and Practical Computer Applications in Entertainment.* 3 (3), pp. 4-23.
- Tomley, Sarah (2017). *Freud Bu İşe Ne Derdi?* Çev. Devrim Çetinkasap. Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları: İstanbul.
- Tura, Saffet Murat (2014). “Winnicott ve Geçiş Deneyimi”. İçinde. Winnicott, Donald W. *Oyun ve Gerçeklik.* III. Baskı, Çev. Tuncay Birkan. Metis Yayınları: İstanbul, ss. 7-13.
- Turner, Victor W. (1986). *Dewey, Dilthey, and Drama: An Essay in the Anthropology of Experience.* in *The Anthropology of Experience.* Eds: Victor W. Turner and Edward Bruner. University of Illinois Press: Urbana. pp. 33-44.
- Winnicott, Donald W. (2014). *Oyun ve Gerçeklik.* Metis Yayınları: İstanbul.
- Witkowski, Emma (2014). “Competition and Cooperation” In. *The Routledge Companion to Video Game Studies.* Eds. Mark J.P. Wolf and Bernard Perron. Routledge: New York. pp. 158-165.
- Wolf, Mark J.P. (2008a). *What is a Video Game.* In. *The Video Game Explosion a History From PONG to Playstation and Beyond.* Ed. Mark J.P. Wolf. Greenwood Press: Westport. pp. 3-8.
- Wolf, Mark J.P. (2008b). *Modes of Exhibition.* In. *The Video Game Explosion a History From PONG to Playstation and Beyond.* Ed. Mark J.P. Wolf. Greenwood Press: Westport. pp. 13-16.
- Wulf, Christoph (2015). *Tarihsel Kültürel Antropoloji.* II. Baskı. Çev. Özgür Dünya Sarısoy. Dipnot Yayınları: Ankara.

EK-1. Yarı Yapılandırılmış Görüşme Soruları

YARI YAPILANDIRILMIŞ GÖRÜŞME SORULARI

(1) Katılımcıyı tanımaya yönelik genel sorular

- 1.1. Kaç yaşındasınız?
- 1.2. Öğrenci misiniz çalışıyor musunuz?
- 1.3. Trabzonlu musunuz?
- 1.4. Futbol ile ilişki düzeyiniz nedir?

(2) PlayStation Salonlarını kullanma biçimlerine ilişkin sorular

- 2.1. PlayStation Salonlarına ne sıklıkla geliyorsunuz?
- 2.2. Kendinize ait PlayStation cihazınız var mı?
- 2.3. Daha çok kimlerle gelmeyi tercih ediyorsunuz?
- 2.4. Hangi salonları tercih ediyorsunuz ve nedenleri?
- 2.5. Salonlara hangi zaman dilimlerinde/ ne zaman gelmeyi tercih ediyorsunuz?
- 2.6. PlayStation Salonlarını tercih etme nedenleriniz nelerdir?
- 2.7. PlayStation Salonlarını nasıl tanımlarsınız?
- 2.8. Salonları kimler kullanmaktadır?
- 2.9. Kadın oyuncuların salonları kullanmalarını nasıl değerlendirirsiniz?

(3) Video oyunlar ve diğer serbest zaman etkinliklerine ilişkilerine ilişkin sorular

- 3.1. Futbol video oyunları ile ilişki düzeyiniz nedir?
- 3.2. Futbol video oyunları dışında hangi oyunları tercih ediyorsunuz?
- 3.3. PlayStation platformu dışında hangi platformlarda oyun oynuyorsunuz?
- 3.4. Video oyunlarına ayırdığınız süre haftalık olarak ne kadar?
- 3.5. Video oyunlara ilişkin yayınları, gelişmeleri, haberleri takip etme sıklığınız nedir?
- 3.6. Kendinizi “oyuncu” olarak tanımlar mısınız?
- 3.7. Oyun oynamak dışında hangi serbest zaman etkinliklerini tercih edersiniz?
- 3.8. Diğer serbest zaman etkinliklerine haftalık olarak ayırdığınız süre ne kadardır?
- 3.9. Serbest zamanlarınızda video oyunlarını tercih etme nedenleriniz nelerdir?

(4) Futbol video oyunlarına ilişkin sorular

- 4.1. Hangi futbol video oyunlarını tercih ediyorsunuz?

- 4.2. FIFA 19’u tercih etmenizden nedenleri nelerdir?
- 4.3. FIFA serisi ve PES serisi arasında ne gibi farklar vardır?
- 4.4. Futbol video oyunlarını kimler oynamaktadır?
- 4.5. FIFA nasıl bir oyundur?
- 4.6. FIFA oyuncusu nasıl biridir?
- 4.7. Karşılaşmalar nasıl örgütlenir? İkili, üçlü ya da dörtlü gruplar halindeyken karşılaşmaları nasıl düzenlersiniz?

(5) Oyun performanslarına ilişkin sorular

- 5.1. Oyun esnasında davranış ve konuşma biçiminizde değişiklikler oluyor mu?
- 5.2. Bu değişiklikleri nasıl betimlersiniz?
- 5.3. Oyunda ortaya çıkan davranışların anlamları var mıdır? Yanıtınız “evet” ise örnek verir misiniz?
- 5.4. Rakibinizin davranışlarına ne gibi anlamlar yüklersiniz?
- 5.5. Rakibinize mesaj vermek amacıyla bazı bedensel ifadelere başvurduğunuz olur mu? Yanıtınız “evet” ise bu durumu betimler misiniz?
- 5.6. Oyunun düzenlenişinde nelere dikkat edersiniz?
- 5.7. Oyunda özel kurallar uygular mısınız?
- 5.8. Oyunda kazanma durumlarında nasıl davranırsınız?
- 5.9. Oyunda kaybetme anlarında nasıl davranırsınız?
- 5.10. Beraberlik anlarında davranışlarınız nasıldır?
- 5.11. Oyunda hakaret, aşağılama ya da meydan okuma değerlendirdiğiniz davranışlar nelerdir?
- 5.12. Oyuna izleyiciler eşlik eder mi? İzleyicinin varlığı oyuncu davranışlarına etki eder mi? Yanıtınız “evet” ise nasıl etki ettiğini betimler misiniz?
- 5.13. Oyun sonrasında oyunla yakın ilişkisi olan davranışlar ortaya çıkar mı?
- 5.14. Oyun sonrasında kaybedenlere yönelik yaptırımlar uygulanır mı?

(6) Oyun deneyimlerine ilişkin sorular

- 6.1. Oyun esnasında oyunla aranızda nasıl bir bağ oluşur?
- 6.2. Takım seçimlerinde hangi deneyimlerin etkisi olur?
- 6.3. Oyunda kendinizi nasıl konumlandırırsınız?
- 6.4. Oyunda kazanma anlarına hangi deneyimler eşlik eder? Söz konusu anlarda kendinizi nasıl hissedersiniz?
- 6.5. Kazanmayı önemser misiniz? Neden?

- 6.6. Kaybetme anlarında ne hissedersiniz?
- 6.7. Kaybetmenin duygu durumunuzda etkisi olur mu?
- 6.8. Kaybetmenin arkadaş grubu içerisinde “küçük düşmek” vb. bir etkisi olur mu? Neden?
- 6.9. Kazanma ve kaybetme deneyimlerini oyun sonrası zaman ve alanda nasıl deneyimlersiniz?
- 6.10. Kazanmak ve kaybetmek bir şey değiştirir mi? Neyi değiştirir ve neden değiştirir?
- 6.10. Beraberlik anlarında ne gibi deneyimler ortaya çıkar?
- 6.11. Bu anlarda en çok hangi deneyimlere önem verirsiniz?
- 6.12. “En iyi rakip” kimdir?
- 6.13. “En kötü rakip” kimdir?
- 6.14. Rakibinizin hangi davranışlarını “oyunbozanlık” olarak değerlendirirsiniz?

(7) Anlamlara ilişkin diğer sorular

- 7.1. FIFA’da iyi olmak önemli midir? Neden?
- 7.2. FIFA ve gerçek futbol arasında ne gibi bağlantılar vardır?
- 7.3. Futbol önemli midir? Öyleyse neden önemlidir?
- 7.4. Futbol güzel ve çekici bir spor mudur? Öyleyse neden güzel ve çekicidir?
- 7.5. Futbolu neden seviyorsunuz?
- 7.6. FIFA 19 oyunu futbolun bazı yönlerini yansıtır mı? Hangi yönlerini ne kadar yansıtır?
- 7.7. Televizyon futbolu, stadyumda maç izlemek, halı saha maçı yapmak gibi gerçek futbola ilişkin deneyimlerle oyun deneyimi arasında benzerlikler var mıdır? Nelerdir ve hangi açılardan benzeşmektedir?
- 7.8. Oyuncu kişiliği ve oyun tarzı arasında benzerlikler var mıdır?

ÖZGEÇMİŞ

Adı Soyadı : Mehmet Emir YILDIZ

Yabancı Dil : İngilizce

Doğum Yeri ve Yılı: Bursa / 1987

E-Posta: mehmetemiryildiz@gmail.com

Eğitim ve Mesleki Geçmişi:

2015, Anadolu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Basın ve Yayın

2015, Araştırma Görevlisi, Karadeniz Teknik Üniversitesi, Sosyal Bilimler
Enstitüsü