



**DİJİTAL OYUNCU KİMLİĞİNİN
İNŞASI VE SUNUMU**

Sait GÜLSOY

Doktora Tezi
Genel Sosyoloji ve Metodoloji Anabilim Dalı
Prof. Dr. Mevlüt ÖZBEN
2017
Her Hakkı Saklıdır

**T.C.
ATATÜRK ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
GENEL SOSYOLOJİ VE METODOLOJİ ANABİLİM DALI**

Sait GÜLSOY

DİJİTAL OYUNCU KİMLİĞİNİN İNŞASI VE SUNUMU

DOKTORA TEZİ

**TEZ YÖNETİCİSİ
Prof. Dr. Mevlüt ÖZBEN**

ERZURUM - 2017



T.C.
ATATÜRK ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
TEZ BEYAN FORMU



22/12/2017

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE

BİLDİRİM

Atatürk Üniversitesi Lisansüstü Eğitim ve Öğretim Uygulama Esaslarının ilgili maddelerine göre hazırlamış olduğum DİJİTAL OYUNCU KİMLİĞİNİN İNŞASI VE SUNUMU" adlı tezin/raporun tamamen kendi çalışmam olduğunu ve her alıntıya kaynak gösterdiğimi taahhüt eder, tezimin/raporumun kâğıt ve elektronik kopyalarının Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü arşivlerinde aşağıda belirttiğim koşullarda saklanmasına izin verdiğimi onaylarım:

Lisansüstü Eğitim ve Öğretim Uygulama Esaslarının ilgili maddeleri uyarınca gereğinin yapılmasını arz ederim.

- ☐ Tezimin/Raporumun tamamı her yerden erişime açılabilir.
- ☐ Tezim/Raporum sadece Atatürk Üniversitesi yerleşkelerinden erişime açılabilir.
- ☐ Tezimin/Raporumun yıl süreyle erişime açılmasını istemiyorum. Bu sürenin sonunda uzatma için başvuruda bulunmadığım takdirde, tezimin/raporumun tamamı her yerden erişime açılabilir.

22-12-2017
Sait Gülsöy
Sait GÜLSÖY



**T.C.
ATATÜRK ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ**



TEZ KABUL TUTANAĞI

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE

Prof. Dr. Mevlüt ÖZBEN danışmanlığında, Sait GÜLSOY tarafından hazırlanan bu çalışma 22/12/2017 tarihinde aşağıdaki jüri tarafından. Genel Sosyoloji ve Metodoloji Anabilim Dalı'nda Doktora Tezi olarak kabul edilmiştir.

Prof. Dr. : Selahattin GÜLLÜLÜ

İmza:

Prof. Dr. : Mevlüt ÖZBEN

İmza:

Doç. Dr. : Nurya KARACA

İmza:

Yrd. Doç. Dr. : Huseyin AYDOĞDU

İmza:

Prof. Dr. : Ahmet SARI

İmza:

Yukarıdaki imzalar adı geçen öğretim üyelerine aittir. / /

Prof. Dr. Mehmet TÖRENEK

Enstitü Müdürü

İÇİNDEKİLER

ÖZET.....	IV
ABSTRACT	V
TABLOLAR DİZİNİ	VI
ÖNSÖZ.....	VII

GİRİŞ

I. SÜREĞEN DEĞİŞİM: FELSEFE, FİZİK VE TEKNOLOJİ	1
II. KOPUŞLAR: EKONOMİ, BİLİM VE TOPLUM	4
III. SÜREĞEN MODERNLİK: ZAMAN - MEKÂN GENİŞLEMESİ	7
IV. FİZİKTE OYUNA: SOSYAL DİNAMİK	9

BİRİNCİ BÖLÜM

YÖNTEM

1.1. KONU, AMAÇ, ÖNEM, KATKI ve İZLEK	13
1.2. YÖNTEM ve ARAŞTIRMA	14
1.2.1. Araştırma Evreni ve Örneklem.....	15
1.2.2. Amaca Yönelik Örneklem	16
1.2.2 Kartopu Örneklem	17
1.3. VERİ TOPLAMA VE ANALİZ SÜRECİ	18
1.3.1. Veri Toplama Yöntemleri.....	18
1.3.1.1. Derinlemesine Görüşme	19
1.3.1.2. Odak Grup Görüşmeleri	19
1.3.1.3. Katılımlı Gözlem	20
1.3.1.4. Sesli ve Görsel Materyaller	20
1.3.2. Veri Analiz Süreci	21
1.4. ARAŞTIRMANIN KISITLARI, UYGULAMADA KARŞILAŞILAN GÜÇLÜKLER VE ETİK SORUNLAR.....	22

İKİNCİ BÖLÜM

OYUN ve OYNAMA OLGUSU

2.1. OYUN NEDİR?	24
2.1.1. Oyunun Sözlük Tanımı	24

2.1.2. Oyun ve Oynamak: Kavramsal Bir Analiz.....	28
2.2. OYUNUN PARAMETRELERİ.....	35
2.3. OYUN KURAMI VE OYUNLARIN SINIFLANDIRILMASI	41
2.3.1. “Oyun Kuramı” Sınıflandırması.....	48
2.4. OYUN, KÜLTÜR VE ZAMAN	53
2.4.1. Antikiteden Ortaçağa: Oyunun ve Oyunağın Kutsal ile İlişkisi	57
2.4.2. Modernite ve Sonrası: Endüstrileşen Oyun / Tüketici Oyuncu.....	62
2.5. DİJİTAL OYUNLAR	66
2.5.1. Ürün Olarak Oyun	67
2.5.2. Sanal Dünya	70
2.5.3. Dijital Oyuncu	71
2.5.4. Dijital Oyun ve Eğitim	74
2.5.5. Dijital Oyun Çalışmalarından Örnekler	76

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

OYUNSAAL ALANDA KİMLİK, BENLİK ve SERMAYE

3.1. BENLİK, KİMLİK VE KİŞİLİK.....	78
3.1.1. Benlik	79
3.1.2. Kimlik.....	81
3.1.3. Kişilik	83
3.2. KİMLİĞİN İNŞASI VE BENLİĞİN SUNUMU	84
3.3. EYLEM VE ETKİLEŞİMİN ÜZERİNE KAVRAMLAR	89
3.3.1. Bourdieu Sosyolojisinde Kavramsal Araçlar	89
3.3.3.1. Habitus.....	90
3.3.3.2. Alan.....	92
3.3.3.3. Sermaye	94
3.3.3.4. Ilusio	95
3.3.3.5. Düşünümsellik	96
3.3.3.6. Sosyal Uzam	97
3.3.2. Goffman Sosyolojisinde Kavramsal Araçlar.....	98
3.3.2.1. Performanslar.....	99
3.3.2.2. Takım.....	102

3.3.2.3. Bölgeler ve Bölgesel Davranışlar	103
3.3.2.4. Goffman ve Oyun Olgusu.....	106
3.4. DİJİTAL OYUNLARDA BENLİK, KİMLİK KİŞİLİK İÇİN KAVRAMSAL ÇERÇEVE	107

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

BULGULAR ve TARTIŞMA

4.1. DİJİTAL OYUNLARIN ANLAMI VE ÖNEMİ.....	111
4.2. GELENEKSEL OYUN DİJİTAL OYUN KARŞILAŞTIRMASI.....	115
4.3. DİJİTAL OYUNLAR VE KÜLTÜREL SERMAYE	117
4.4. DİJİTAL OYUNLAR VE SOSYAL SERMAYE	121
4.5. DİJİTAL OYUNLAR VE EKONOMİK SERMAYE	124
4.6. DİJİTAL OYUN VE OYUNCU KÜLTÜRÜ.....	126
4.7. AVATAR KİMLİK İLİŞKİSİ	129
4.8. AVATAR KİŞİLİK İLİŞKİSİ	132
SONUÇ ve ÖNERİLER.....	135
KAYNAKÇA	146
ÖZGEÇMİŞ.....	155

ÖZET

DOKTORA TEZİ

DİJİTAL OYUNCU KİMLİĞİNİN İNŞASI VE SUNUMU

Sait GÜLSOY

Tez Danışmanı: Prof. Dr. Mevlüt ÖZBEN

2017, 155 sayfa

Jüri: Prof. Dr. Mevlüt ÖZBEN

Prof. Dr. Sabahattin GÜLLÜLÜ

Prof. Dr. Ahmet SARI

Doç. Dr. Nuray Karaca

Yrd. Doç. Dr. Hüseyin Aydoğdu

Dijital Oyuncu Kimliğinin İnşası ve Sunumu adlı bu çalışma günümüz dijital oyuncularının oyunla ve oyuncularla olan etkileşimini ele almaktadır. Öncelikle dijital uzama taşınan oyun olgusunun klasik kuramdaki oyun tanımına tam olarak uymadığı göstermeye çalışılmıştır. Sonrasında kimlik, benlik ve kişiliğe ilişkin yaklaşımlar tartışılmıştır. Çalışmanın uygulama kısmında normal ve dijital etnografya yapılmış, odak grup, derinlemesine görüşme ve katılımlı gözlem teknikleriyle nitel veriler toplanmıştır. Toplamda 28 erkek ve 4 kadın olmak üzere 32 dijital oyuncu ile görüşülmüş, ayrıca sahadan notlar tutulmuştur. Kimlik kuramları ve klasik oyun kuramıyla birlikte tartışılan araştırma bulguları sonucunda oyunun uzamının genişlemesi, tanımını değiştirse de mahiyetini değiştirmedeği görülmüştür. Dijital oyuncu kimliğinin oluşma sürecinde sosyalleşme biçimi olarak dijital oyunlar etkilidir. Dijital oyuncunun ahlak ve davranış kodları, etkileşim ritüelleri oldukça belirgindir. Dijital oyuncuya ilişkin en temel bulgu reel karakter bileşenlerinin ve üslubunun dijital oyun evrenine de yansıma eğiliminde olduğudur. Araştırmanın sonuç kısmında oyunlara ilişkin bir sınıflandırma önerilmiş ve dijital oyuncu tanımı verildikten sonra oyuncu benliğini nasıl sunduğu aktarılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Dijital Oyunlar, kimlik, benliğin sunumu, Bourdieu, Goffman

ABSTRACT**Ph. D. DISSERTATION****CONSTRUCTION AND PRESENTATION OF DIGITAL PLAYER IDENTITY****Sait GÜLSOY****Advisor: Professor Dr. Mevlüt ÖZBEN****2017, Page: 155****Jury: Prof. Dr. Mevlüt ÖZBEN****Prof. Dr. Sabahattin GÜLLÜLÜ****Prof. Dr. Ahmet SARI****Assoc. Prof. Dr. Nuray KARACA****Assist. Prof. Dr. Hüseyin AYDOĞDU**

This work entitled Construction and Presentation of Digital Player Identity discusses the interaction of digital players with games and gamers. First of all, it has been tried to show that the game of digital stretching does not exactly match the definition of game in classical theory. Subsequent approaches to identity, self, and personality have been discussed. Physical and digital ethnography was performed in the application section of the workshop and qualitative data were gathered by focus group, in-depth interview and participatory observation techniques. In total, 32 digital players, 28 male and 4 female, were interviewed and notes were recorded from the field. As a result of the research findings discussed together with the theories of identity and classical game theory, it has been seen that the expansion of the game space did not change the nature of the game although it changed its definition. Process of creating digital players identity is effected by digital games which is a socialization mode. The ethics and codes of conduct of the digital player, interaction rituals are quite evident. In the result of the research, a classification of the games was proposed and digital player was described than its presentation of self was discussed.

Keywords: Digital games, identity, presentation of self, Bourdieu, Goffman

TABLÖLAR DİZİNİ

Tablo 1. Katılımcı Listesi	17
Tablo 2. Ellis'in Oyun Kuramları Tasnifi	43
Tablo 3. Çocuk Oyunlarının Sınıflandırılması	43
Tablo 4. Oyunların Sınıflandırılması.....	44
Tablo 5. Oyunların Yapısal ve Sosyal Fonksiyonel Sınıflandırılması.	46
Tablo 6. Oyunların Etkileşimsel Yapısı	68
Tablo 7. Dijital Oyunlarla Eğitim – Geleneksel Eğitim Karşılaştırması.....	75
Tablo 8. Oyunlar İçin Aracı Nesne Odaklı Sınıflandırma Önerisi.....	137



ÖNSÖZ

Bu çalışmanın konusu temelde oyun olgusunun çağımızdaki varoluşunu oyuncular üzerinden araştırmaktır. Klasik oyun kuramlarının toplumsal değişimin aktörü olarak rol biçtiği oyun ve oynama edimi günümüz toplumu için ne anlam ifade etmektedir? Çalışma boyunca geleneksel oyunlar olarak adlandırılacak olanlar için tartışılan oyun kuramları geçerliliğini korumakta mıdır? Kuantum paradigmasının Newton paradigmasını yerinden oynattığı gibi teknolojik gelişmeler sonucunda dijitalleşen oyunlar, oyun olgusu için yeni bir paradigma mıdır? Bu sorulara ve bu sorular eksenli, dijital oyuncunun oyunla etkileşimini anlamaya çalışan başka sorulara da cevap arayacak olan bu çalışma temelde dijital oyuncu kimliğinin nasıl inşa edilip nasıl sunulduğuna odaklanacaktır, bunu yaparken de klasik oyun kuramlarından ve Goffman ile Bourdieu sosyolojik yaklaşımlarından faydalanılacaktır.

Çalışma konusunun seçiminde önemli ölçüde katkı sunan ve ilk akademik görevimde bana yol gösteren değerli hocam Prof. Dr. Mevlüt ÖZBEN'e öncelikle teşekkürü bir borç bilirim. Atatürk Üniversitesi Sosyoloji Bölümü olarak birlikte emek harcadığımız, hocalarımız başta olmak üzere tüm mesai arkadaşlarıma saygılarımla.

Erzurum – 2018

Sait GÜLSOY

GİRİŞ

I. SÜREĞEN DEĞİŞİM: FELSEFE, FİZİK VE TEKNOLOJİ

Sosyal bilimlerin beşeri olanı anlayıp tanımlamaya ve mümkünse de yasalarını çıkarmaya yönelik gayretinde tabiat bilimlerinin yadsınamaz derecede önemi ve önceliği vardır. Madde ve töz, önce doğa bilimlerini sonrasında ise sosyal bilimleri inşa eden iki olgu olmuştur. Doğa bilimleri içinde anlamı Antik Yunanca'da doğa, tabiat olan fizik doğayı, tabiatı anlama uğraşısıyla uğraşan bir bilimdir. Bu uğraş, insan düşüncesinin ve medeniyetlerin gelişiminde önemli rol tutmuştur. Antik Yunan felsefesi olarak nitelenen dönem, günümüz felsefesinden farklı, doğa bilimleri üzerine kurulu düşünce sistemlerinin birikimidir. Bu birikim günümüz modern doğa bilimlerine ve sosyal bilimlerine esin kaynağı olmaya devam etmektedir. Fizik sayesinde insanlar zamanı ulaşabileceği en ince ayrıntısına kadar ölçme imkânı sunan donanımları ve hesaplamaları geliştirmiştir. Ayrıca fizik, evrenin oluşum malzemelerinden biri olan karbon atomu sayesinde, karbon atomunun radyoaktif bozunumunu incelemek suretiyle geçmiş zamanı bilme imkânı da sağlamaktadır (Balkan ve Erol, 2012: 5).

Avcı toplayıcı toplumlardan bu yana insan türü alet yapmakta, alet yapmak için de aklını kullanmaktadır. Çevresini de tanıyıp yorumlayan insan önce yerleşik hayata geçmiş, sonrasında ise başta bulundukları coğrafyanın etkisinde kalmakla beraber oluşan kültürleri neticesinde medeniyetler geliştirmişlerdir. Bu süreçte ve sonrasında devam eden, edecek olan tabiatı anlama isteği ölçümü gerekli kılmış; ölçüm ise matematiği gerektirmiştir. Matematikte olgunlaşan ilk alt alan aritmetiktir. Aritmetik büyük ihtimalle sayma ihtiyacından doğmuş ve yerleşik hayata geçildiğinde sahip olunanları ya da ticaret ilişkilerindeki değiş tokuşları bilmek adına daha da sistematikleşip gelişmiştir. Matematiğin diğer alt alanı geometrinin ise yerleşik hayat sonrasında sahip olunan ekim yüzeyi ile hasılat arasında ilişki kurmak amacıyla ortaya çıkıp geliştiği düşünülmektedir. Matematiksel ölçüm, medeniyet tarihi düzleminde geçmişten günümüze etki etmektedir. Saatin altmış dakika, dakikanın da altmış saniye olmasını sağlayacak şekilde Babil medeniyetinde ortaya çıkmıştır (Balkan ve Erol, 2012, 9-14).

Coğrafya, dinler, kültürler, mübadele ve mücadele insan hayatının kurduğu medeniyetlerin ruhunu inşa ederken aynı zamanda da ömrünü belirliyordu. İnsanlar kendi organlarının yaptıklarını analogilerle yansıtarak mekanik aletleri yapmışlardı. Ancak bu analoginin dışında yer alan üç unsur insan türünün var olabilmesini, kültür inşa edip onu uzamda yayabilmesini sağlamıştır: Ateş, tekerlek ve yazı (Basalla, 2013).

Basalla'ya (2013) göre, ateş insan türünün hayatta kalması için elde ettiği bilinen en büyük kazanımdır. Bir buçuk milyon yıldır insanlık ateşi kullanarak hayatta kalmakta, belki de bunun içindir ki onu dünyevi yaşamın ötesinde mitolojiye ve dinlere de konu etmektedir. Tekerlek ise zaman-mekân sıkışmasının ilk evresi olarak etki eder toplumlara. Daha fazlasını, daha uzağa, karadan taşıma imkânı ticareti ve dolayısıyla toplumlar arasındaki yoğun kültürel etkileşimi de beraberinde getirmiştir. Yazı ise zamanla insanların gündelik yaşamda etraflarında olan nesneleri adlandırma çabalarının, somutun yanında soyutu da ifade etme becerisinin gelişen bir formu olarak iki bin yüz yıl kadar önce Sümerlerce sistematikleştirilmiş ve aynı zamanda da kültür taşıyıcı bir form oluvermiştir.

Yerleşik hayata geçildikten sonra teknoloji ve bilim birlikte ilerlemiştir. Çeşitlilik, gereksinim ve evrim olmak üzere üç farklı bileşen tarafından şekillendirilen ilerleme kimi zaman sürekli kimi zaman ise süreksiz olarak insan topluluklarının yaşamlarına etki etmiştir. Organik-mekanik analogilerle yapılan akıl yürütmeler, başarılı ve başarısız maddi ve düşünsel birikimler teknolojik ilerlemeyi mümkün kılmıştır. Teknolojik evrim de bilimsel evrim gibi çeşitlilik üzerine kurulu, sürekli ya da süreksiz, yenilik getirip bir ihtiyaca cevap veren ve daha uzun süre işe yarayıp zaman sahnesinden ayıklanmayan bir yol izlemektedir (Basalla, 2013: 47).

Günümüz medeniyetleri sayı sistemlerini antik Yunanlı Samos'a borçludur. 1900'lerin ilk yarısında fiziksel devrime olanak sağlayan hesaplamalarda yer alan limit sorunsalı ve sonsuzluk ile ilgili ilk problemler M.Ö. 400 yılına kadar gitmekle beraber konuya ilişkin ilk çözümlere de M.Ö. 287-212 yılları arasında yaşayan Arkhimeses'in çözüm getirdiği görülmektedir. Arkhimeses'den yaklaşık iki bin yıl sonra doğmuş olan Isaac Newton, yanlış olduğu bilinmesine rağmen dünyayı evrenin merkezi kabul eden Aristoteles felsefesini, başka bir deyişle Antik Yunandan beri var olan ana akım felsefeyi inanmasa dahi çalışmalarının merkezine koymuş ve sonuç olarak düşünce

paradigmasını deęiřtirmiřtir. Newton, dnyanın da hareket ettięini kabul edip, bilim dnyasına gstermiřtir. O; Antik Yunanlı filozoflar ve sonrasında Copernicus, Galileo, Descartes ve Kepler gibi bilim adamlarının felsefelerine inanmasa da kendi alıřmalarını onların attıęı temel zerinde srdrmřtr. Newton, matematikteki sonsuzun lm problemini ‘akıř’ yntemiyle zmeye, eęrileri ve byk alanları hesaplamaya bařlayarak modern lm aęını da bařlatmıřtır. Bu zmler sonrasında ise Halley ve Wren adlı iki gezegen bilimcinin bir dięer bilim insanı olan Hooke ile iddiasından yola ıkarak gezegenler arasındaki mesafeyi ve iliřkileri de lmlerle ifade eden Newton kendi evren yasalarını da yayınlamıřtır (Balkan ve Erol, 2012, 9-14).

Ktle, kuvvet ve hareketin tanımıyla bařlayan Newton ortaya koyduęu mantıksal zincirle o dneme kadar aıklanamayan pek ok řeye, bařka bir ifadeyle de mekanik biliminin aıklanamayan sorunlarına zmler bulmuřtur. Newton, 17. Yzyılda bilim insanlarınn bocaladıęı, birbirinden kopuk ve birbiriyle eliřen bilgi ve ıkarımları birleřtiren bir dřnce dzeni inřa ederek dnemin dřnsel anomisini dzene oluřturmuřtur (Balkan ve Erol, 2012, 9-14).

Copernicus, Brehe ve Kepler; hoca - ęrenci zincirinde son halka olan Kepler, gk cisimlerinin ve gezegenlerin hareketleriyle ilgili alıřmalar yaparken modern bilimsel yntemin altyapısını oluřturacak řekilde bilimsel kanunların ancak deneylerle gzlemlenebildięinde anlamlı olduęunu ifade etmiřtir (Balkan ve Erol, 2012: 94). Kepler ile mektuplařarak astronomiye ilgi duyan ve matematięi doęanın konuřma dili olarak tanımlayan Galileo Galilei, o dneme kadar yapılanlardan otuz kat daha kuvvetli teleskopunu icat ederek bařta Satrn’n Halkaları olmak zere pek ok keřif yapmıřtır. alıřmaları ve bilim anlayıřı aęının olduka ilerisinde olan Galilei modern bilimin de babası olarak anılmaktadır (Balkan ve Erol, 2012: 95). Her ne kadar Newton antik aędan kendi zamanına kadar olan dřnceyi birleřtiren bir paradigma sunsa, Kepler deney ve gzlemin nemini vurgulasa ve Galilei de merakı ve ilgisiyle dogmalara savař asa da fizięin ilgilendięi temel bir dine, “Newton dinine” dnřmřtr (Balkan ve Erol, 2012; Mattelart, 2005).

II. KOPUŞLAR: EKONOMİ, BİLİM VE TOPLUM

Newton evrenin yasalarını ortaya koyduğunda neredeyse bir din gibi sahiplenilmiştir ve fakat bilim, yani insanın doğayı anlama girişimi olan fizik, bu dine biat etmemiş, gözlemle deneye sadık kalmıştır. 1897 tarihinde J.J. Thompson'ın adını zerrecik koyduğu, daha sonrasında bilim dünyasında elektron olarak anılacak olan parçacığın keşfi bilim devriminin ilk adımı olmuştur. Elektronun keşfi için uygulamalı modern bilimin başlangıç noktası olduğu söylenebilir (Balkan ve Erol, 2012: 121). Keşfedilen elektronun doğası ve davranışının anlaşılmasına çalışılması sonucunda gündelik yaşamlarımızı beslenmeden ulaşma, implant ve ilaçlardan teknolojiye kadar kuşatan pek çok icadın yapılmasına olanak sağlayan gelişmeler söz konusu olagelmıştır (Balkan ve Erol, 2012).

Ancak bilimin başat rol oynayacağı modern zamanlara gelene kadar insanlık pek çok sosyokültürel bocalama evresinden ya da daha farklı bir ifadeyle çok çeşitli deneyimlerden geçmiştir. Hayatta kalma mücadelesi olarak başlayan insanlık tarihi mülkiyet, egemenlik, inanç, din, kaynak, zenginlik, güç ve ideoloji gibi unsurlar nezdinde savaşlar tarihine dönüşmüştür. Aydınlanma çağı olarak ifade edilen dönemde insan aklının üstünlüğü kutsanırken tabiatla sürececek savaşı da başlamıştır. Antik Yunan'ın bilimsel mirası İslam medeniyeti aracılığıyla ortaçağ Avrupa'sına taşınmıştır.

Matbaanın icadıyla okuma oranının ve kutsal metinlere erişimin artması; Bruno, Galilei gibi bilim insanlarının araştırmaları, kilise dogmalarının bilim ve teknoloji karşısında prestij kaybına sebebiyet vermiştir. Öte yandan Ortaçağ Avrupa'sının bilinen dört sınıfı köylüler, askerler, din adamları ve yöneticiler kendi hallerinde yaşamlarına devam ederken ticaretle uğraşıp dünyayı öğrenen ve maddi birikimlerle zenginleşen yeni bir sınıf hem kendi hukuki varlığıyla toplumsal değişimin hem de edindiği hammaddeleri verimli kullanmak adına teknolojinin, dolayısıyla da bilimin finansörü olmuştur. Matbaa bir yandan kutsal insanlara yeniden yorumlamanın kapısını açarken öte yandan da onları imparatorluk nüfusuna göre aynı dili konuşma paydasında daha homojen gruplar olarak birleştirmiştir. Sonuç olarak peş peşe gelen dört süreç özellikle Avrupa merkezli olarak insanoğlunun yaşamını gelenekten kopartıp dönüştürmüştür. Bunlar (Özben, 2017):

- Aydınlanma ve bilimsel devrim süreci.

- Teknolojinin bilimle birlikte gelişmesi.
- Sanayi devrimi ve üretim biçiminin değişmesi,
- İmparatorlukların, ulus devletlere ya da güvenli iç pazarlara dönüşmesi.

Geçmişin rutiniyle geleceğin belirsizliği arasında kalan ve bilim-teknik gelişmeleriyle her gün farklı bir çehre kazanan beşeri yaşamın yolunun ne olduğunu anlamak adına doğa ile insan ilişkisini sorgulayan Proudhouncu ve Marxçı bakış bir yana; gelen yeni dönemin adını koyan Saint-Simon, bilimi metot olarak kullanmanın vaktinin geldiğini söyleyen Comte, ancak bunu yapan ulusların var olabileceğini söylemeye çalışan H.Spencer, bilimi bir bütün olarak kabul edip doğa bilimlerinin yöntemini beşeri olguları açıklamada kullanma arzusunda olan Durkheim ve bu gidişatın duygularımızla anlaşılan insani yönümüzü törpüleyeceğine işaret eden Weber ile birlikte gelenekten kopmaya yüz tutmuş yeni toplumsal düzeni anlamlandırma çabasında bir bilim olarak sosyoloji doğmuştur (Collins ve Makowsky, 2014).

Sosyoloji kendini ispatlama yolunda ilerlerken doğa bilimleri gelişmeye devam etmektedir ve yeni iki bilimsel devrimin eşliğindedir. Bir yanda yaradılış anlatısına bilimsel bir karşı cephe Charles Darwin tarafından Türlerin Kökeni ile açılmış, diğer yandan ise teknolojinin ve bilimin birlikte ilerlemesiyle Newton'un iki yüz yıllık kanunlarının evreni bir noktadan sonra açıklayamadığı anlaşılmıştır. Uzmanlaşmış branşlarıyla doğa bilimleri tabiata hükmetmek için gerekli ve popülerdir. Özellikle fizik, insanları etkilemeye devam etmektedir ve fiziğin gerektirdiği kesinlik çıkarılan kanunlara^{1,2} da yansıtmaktadır (Klein, 2014).

Yaklaşan fizik devriminin habercisi Albert Einstein'dır. Einstein, 1905'de özel görelilik teorisini, 1915'de ise genel görelilik teorisini yayınlamış ve ana fikir olarak Newton'un söylediklerinin çok güçlü çekim alanlarında ve ışık hızına yakın hızlarda geçerli olmadığını ortaya koymuştur (Balkan ve Erol, 2012: 191). Onun hemen peşinden Werner Heisenber belirsizlik prensibi ile kuantum mekaniğinin temelini

¹ 16 Mart 1891'de Alman Meclisi saatleri ulusal bazda ayarlama yasası çıkarmıştır. Bu yasa ile gelişen teknoloji sayesinde örülen tren yolu ağlarında seferlerin rahatça yapılması; ticaretten gündelik hayata yaşamın fiziğin gösterdiği gibi nizami olması amaçlanmıştır (Klein, 2014, s.53).

² Amerikan Anayasası'nın ilk altı yüce divan yargıcından biri olan James Wilson, hükümetin meşru eylemini tanımlarken adeta fizik dili ile konuşmuştur. Etki tepki ve devinim gibi dinamik kavramlarını Newton fiziği temelinde ama sosyal olaylar üzerinde yorumlamıştır (Brooks, 2016, s.13).

tamamlamıştır. Dönem Avrupası'nda iki dünya savaşı arasındaki siyasi yapılanmalar bir yana az sayıda ama elit bilim adamları başta fizik olmak üzere doğa bilimlerini ve özellikle de fiziğe öykünen sosyal bilimleri geliştirmişlerdir. Başka bir anlatımla, 1920'lerde fizik bir devrim çağı yaşamıştır; atom keşfedilmiştir. Klasik fiziğe uymayan atom yapısına ait parçacıkların davranışları da Newton'u aşmayı gerektirmiştir. Bilim insanları atomu anladıkça bilim ve dolayısıyla da teknoloji gelişmiştir ve çevremiz değişmiştir. 1911'e kadar bilim çevrelerinin atom tartışmaları ilkçağ bilginleri ile paraleldir, Antik Yunan'da yapılan 'atom var mıdır, yok mudur?' tartışması devam etmektedir (Klein, 2014).

Bilimsel yöntem üzerine süren bir diğer tartışmada ise günümüz modern biliminin yöntemsel temeli atılmakta ve bilimsel ilerlemenin yapısı üzerine fikirler sunulmaktaydı. Bu dönemde, Thomas Kuhn bilimin üç aşamalı kırılğan tabakalar olarak ilerlediğini ortaya koymuştur. Ortaya atılan bir bilimsel bilgi ya da yaklaşım ana akımın dışında kalır ilk önce ama ihtiyaca cevap verdiği noktada da ana akım oluverir diyor Kuhn (2107); bilgi ya da yaklaşımın ana akım olmasını normal bilim olarak adlandırmaktadır. Ancak bilim adamlarının hataları, onları farklı arayışlara yönlendirecek ve ortaya bambaşka bir bilgi veya yaklaşım çıkacaktır. Bu yeni yaklaşımın kendini kabul ettirmesi, bilimsel bilginin temelinin değişmesi yani bir paradigma sıçramasıdır; bilim doğrusal değil kırılmalarla, sıçramalarla ilerler. Aynı dönemde Karl Popper (2017) ise bilimsel yöntemi yeniden düzenliyor, savları doğrulamaya uğraşmaktansa yanlışlamaya uğraşmanın bilimsel bilgiyi tümevarımcı yolda daha stabil kılacağını dile getiriyordu. Böylece bilim dünyası yirminci yüzyılın ilk çeyreğinde yeni bir paradigmaya, kuantum mekaniğine geçmiş ve yanlışlanana kadar tabiatı onunla tanımlamaya devam etmeye başlamıştır. Darwin tarafından değiştirilen biyolojik paradigma sosyolojiye organizmacılık olarak yansırken fizikteki kuantum paradigması ise deterministik işlevselcilikle göreceli yorumsayıcılığı birbirine rakip kılmıştır.

1928'de Paul Dirac, elektronun davranışını tanımlamak üzere kuantum ve özel görelilik teorilerini birleştirmiştir. Bu çalışması ona Nobel kazandırsa da bilim camiasına yeni bir problem de armağan etmiştir. Dirac'ın denklemi iki şekilde çözülmüyordu ve eksi enerji için de artı enerji için de aynı sonucu veriyordu. Ana akım fiziğin söylediğine göre enerji eksi olamazdı; Dirac bu savı artı enerjili anti parçacık

olarak yorumladı ve ortaya anti madde üzerine arayışlar yapan bir bilim dünyası bıraktı (Balkan ve Erol, 2012: 152). 1932’de Carl Anderson tarafından kozmik ışınları gözlemlerken ‘elektronla aynı kütleye sahip artı yüklü şey’ olarak bir parçacık tanımlanır ve bu parçacık daha sonra pozitron³ olarak adlandırılır. Pozitronların kaynağının o dönem için yalnızca kozmik ışıklar olması yapılan çalışmaları bir süre yavaşlatmış ama bir yandan da insan zekâsı için bilimkurgu çağı başlatmıştır. Paralel veya çoklu evrenler, antimadde, enerji... Ve çalışmalar yirmi iki yıl sonra sonuç verdiğinde keşfedilen antiproton; Dirac’ı haklı çıkartarak parçacık hızlandırıcı devrini başlatmıştır (Balkan ve Erol, 2012: 152-153). Böylelikle doğayı keşfetme arzusu, evrenin varoluş sırlarını keşfetmeye, dünyanın ötesine erişme arzusuna dönüşmüştür.

III. SÜREĞEN MODERNLİK: ZAMAN - MEKÂN GENİŞLEMESİ

Elektronların atomun yapısı içindeki düzenini kavramak ve tanımlamak için kuantum mekaniği kullanılmaktadır. Kuantum mekaniğinin yasalarından biri olarak Pauli ilkesi gereğince, birbirine denk olan iki parçacık aynı enerjiye sahip olamaz. Ayrıca düşük sıcaklıklarda ve yüksek manyetik alanlarda bilinen davranışlarının değişmesi sebebiyle elektronların katılar içindeki davranışı başta olmak üzere ‘budur’ denilebilecek bir kullanım kılavuzları da oluşturulmuş değildir (Balkan ve Erol, 2012: 122-124). Newton mekaniğinin yaslandığı paradigmada ise bir kesinlik söz konusudur denilebilir.

1950’lerde elektronların kolektif hareket ettiği keşfedilmiştir. Rus teorik fizikçi Lev Landau, elektronlar arasındaki etkileşimin çok kuvvetli olduğunu, atomun yapısındaki mevcut hale bir elektron eklendiğinde veya bir elektron çıkarıldığında hâlihazırda sistemde bulunan tüm elektronların birlikte hareket ettiğini ortaya koymuştur. İlginç olan ise hareket eden elektronların yerlerini kütlesi, spini⁴ gibi elektronların özelliklerine sahip ‘sanki’ elektronlar alıyor olduğunun gözlemlemesidir (Balkan ve Erol, 2012: 125).

Göreceliliği ve kuantum mekaniğini bulunduğu dönem için değişik bir tarzda, Bay Tompkins adlı karakteriyle kurmaca romanlarla topluma anlatmayı başaran fizikçi

³ Artı yüklü; antielektron.

⁴ Elektron dönüş hızı.

George Gamow (Klein, 2014) gibi Robert Gilmore'da (2000) ilk basımı 1994 olan Alice Kuantum Diyarında ile aynı konuyu güncel gelişmeleri de içerecek şekilde anlatmayı tercih etmiştir. Gilmore'un sanal parçacıkları anlattığı bölüm çevre tasviri de dâhil olmak üzere ilgi çekicidir. Kuantum mekaniğinde elektron foton arasındaki ilişkiyi anlatmak üzere yola koyulan durum komisyoncusu karakteri, Alice'e bir sanal gerçeklik gözlüğü⁵ giydiriyor. Böylece Alice, elektronların hareketinde ya da fotonların açığa çıkmasına imkân sağlayan sanal elektronları ve sanal fotonları keşfediyor. Her elektron yükünün etrafında sanal foton bulutu vardır ki bu sanal fotonlar sayesinde elektron ilk hareket ivmesini gerçekleştirmektedir. Ancak dikkat çekici nokta Gilmore sanal dese de söz konusu foton ve elektronların tabiatıta mevcut olduğudur. Onları fark etmek ve anlamak üzere ileri teknoloji gerekmektedir. Görünendeki momentumu sağlayan sanallıkta fotonlar örümcek ağına, elektronlarda bu ağ üzerindeki sineklere benzer şekilde tasvir edilebilir. Başka bir ifadeyle tamamen gerçek hiçbir parçacık yok ve her bir reel parçacığın sanal bazı yönleri mevcuttur. Gerçek parçacıklar zamansızken, sanal parçacıklar zamansızdır. Gerçek parçacıklar zamanın değişik noktalarında durabilir, var olabilir ancak konumları değişirken de zamanda hareket ediyorlardır. Zaman mekânı tam anlamıyla mümkün kılan sanal parçacıklardır.

Fizik başta olmak üzere tabiat bilimleri bilinmeyi bilmeye, görünmeyi görmeye; dine, batıl inanca ve her türlü dogmaya alternatif olmaya; bilginin boyutunun bilgilerin toplamından fazlası olduğuna; alçakgönüllü olup, kendini sürekli yanlışlama gayretine rağmen sonu hiç gelmeyecek olan hikayesine yirminci yüzyılın ilk yarısında ihanet etmiştir. Dünya savaşları sayesinde atomdan bomba yapacak kadar gelişen savaş teknolojileri, toplumsal yaşamdaki gelişmenin de başat faktörü olagelmıştır (Brooks, 2016). Bununla birlikte dolaylı yoldan da olsa aydınlanma retoriğinin insan aklını kutsallaştırma serüvenine son vermiş, insanları yeniden uhreviyata ya da farklı kutsallaştırmalara sevk etmiştir (Özben, 2015). Bilimsel ilerleme gerçekleşmiş, Newton mekaniğinden kuantum mekaniğine geçiş sağlanmış; görelilik ve belirsizlik teoremleri termodinamiğin yeni yasaları haline gelmiştir ve bir tarafta silahlar bir tarafta insanlık faydasına çeşitli teknolojilerle hızla gelişmeye devam etmiştir Batı merkezli insan

⁵ İlk sanal gerçeklik gözlüğü [Forte VFX1](#), 1994'teki Tüketici Elektronik Fuarı'nda (CES) duyurulmuştur. The VFX-1 stereoskopik görüntüye ve üç yönlü hareket sensörüne sahiptir başın hareketleri için. Ayrıca başlıkta hoparlör de bulunmaktadır. Sony şirketi de sanal gerçeklik gözlüğü fikrinin öncülerindendir, [Glasstron](#)'u 1997'de duyurmuşlardır. [https://en.wikipedia.org/wiki/Virtual_reality_headset erişim: 02.12.2017]

medeniyeti. Ancak, bilimsel ve teknolojik gelişmeler, gündelik hayatta, toplumların yaşayışında, kurucu sosyologların modern dönemin başlangıcındaki düzen arayışına rağmen ‘post, geç, ileri, farklı’ sıfatları altında süregiden modernitenin bugüne kadar uzanan kesiminde bir rutinsizlik, pekinsizlik ve güvensizlik ağı da inşa etmiştir.

Kimliklerimiz, ‘Schrödinger dalgasının’⁶ enerji kütle mevcudiyeti üzerine yaptığı anlatıma paralel şekilde her an belirsiz artık; ortaya çıkana kadar değişime müsait. İnsan benliği sanal ya da reel mekânda ve bunları etkileyen algısal veya reel zamanda pek tabi ki hareket etmektedir (Brooks, 2016: 32-33). Atomları, elektronları, kuarkları, parçacıkları nasıl incelerseniz inceleyin Einstein ve Heisenberg sonrasında, katıların dahi akışkan olduğunu söylemek mümkündür artık (Brooks, 2016: 53-63). Bu akış modern zamanın başlangıcından bu yana sürmektedir sosyal bilimcilere göre ve insanların kendilerini anlamlandırmalarına başka bir ifadeyle de kişilik, kimlik ve benliklerine de yansımaktadır.

IV. FİZİKTE ÖYUNA: SOSYAL DİNAMİK

Oyunların var olmaındaki ısrarı oldukça kayda değerdir. İmparatorluklar, kurumlar yıkılıp yok olurken oyunlar değişmeyen kurallarıyla ve hatta araç gereçleriyle aynı kalıp, var olabilmektedirler. Belki de ciddiye alınmadıkları için bu kalıcılığa sahiptirler. Oyunlar, mevsimden mevsime değişen ama aynı karakterde var olmaya devam eden ağaç yaprakları gibi tarih sahnesinde var olmayı başarmışlardır. Öte taraftan oyunlar, hayvan uzuv ve derileri gibi, nesiller boyunca yeni adaptasyonlarla da var olabilmişler; binlerce çok sayıda türe dönüşmüşlerdir. Oyunlar zaman içinde kertenkele kuyruğu gibi bazı özellikleri bırakıyor ya da bazı hayvan türleri gibi aynı kalabiliyorlar. Aslında oyunlar, gerek hayvan gerekse bitki türlerinden daha kolay uyum sağlayabiliyorlar ortama; onlar (hayvan ve bitki türleri) iklim değişikliklerine dayanamazken oyunlar sosyokültürel değişmelere de uyum sağlayabiliyorlar. Oyunlar beğenilerin, geleneklerin, inançların yansıması olduklarından oynandıkları kültüre sıkı sıkıya bağlıdır. Durağanlık, değişmezlik ve oyunların evrenselliği paraleldir. Hatta oyunlar kültürün inşacı dinamiği, gelişmenin ve ilerlemenin de katalizörüdür (Caillois, 2001: 82-82; Huizinga, 2013).

⁶ Kuantum mekaniğinde bir parçanın yerinin ve zamanın aynı anda kesin olarak bilinmeyeceğini ifade eden denklemdir.

Oyunlar ilerlemeyi dolaylı da olsa sağlarken bir yandan kültür inşa etmekte öte yandan da içinde bulunduğu kültürle yoğrulmaktadırlar. Yapılan kazılarda oyunların kutsal, askeri ve kamusal alanlarda ilk çağdan beri kurallı şekilde oynandığını gösteren tablolara rastlanmıştır. Ayrıca, Antik Çağ'da oyunların kurban verme ritüelleriyle de ilişkili olduğu bilinmektedir. Aynı zamanda Antik Çağ'dan bu yana stadyum oyunlarının seyirci faktöründen dolayı, etkileşimsel doğası sayesinde medeniyetin gelişimi için de önemli olarak vurgulanmaktadır. Oynama edimi dönemin, çağın ve bulunulan medeniyetin kültürü nazarında gündelik yaşamda çok farklı konumlandırmalardan geçmiştir. Antik Yunan'da çocuk işi olan oyun, yetişkinlerin de bir sosyalleşme aracıdır. Ancak Roma İmparatorluğunda çocukluk yetişkinliğin ilk evresi kabul edildiğinden oyunlar savaşa yöneliktir ve oynamanın amacı yetişkinlikte yer alınacak savaşlara hazırlanmaktır. Modern zamanlarda, sanayi üretimiyle beraber oyuncaklar da tüketim nesneleri olarak pazara sürülmüş, oynama edimi de bir tüketim pratiği haline dönüşmüştür (Onur, 1992). Yaklaşık birkaç on yıl öncesinde ise oyunlar, dijitalleşmeye başlamış ve günümüzde internet ağı ve dijital teknolojiler aracılığıyla oynanan büyük bir sektöre dönüşmüştür.

Oyun ile oynama ediminin tarih sahnesindeki rolü bilim, fizik devrimlerine eşdeğer olarak da yorumlanabilir. Oyunlar tarihin her döneminde fizik biliminin tabiat bilgisine sağladığı katkılar gibi, oynandıkları kültürlerle önemli katkılar sağlamışlardır. Aynı zamanda oyunların oynandıkları kültür tarafından algılanışı da fizikteki gelişmelere, kırılmalara başka bir ifadeyle bilimsel paradigmalara benzemektedir. Şöyle ki, Antik Yunan'da çocuksuluk ile bağlantılı olan oyunlar kutsal ve kurban ile ilişkilidir. Oyunlar, Roma İmparatorluğunda yetişkinliğin ilk evresi olan çocukları savaşa hazırlama işlevi görmektedir. Sanayi devrimi sonrası seri üretim oyuncakları, dolayısıyla oyunu ve oynama edimini eğlence aracı ve tüketim nesnesine dönüştürmüştür. Bu çalışmanın konusu olan dijital oyunlar ise oyunların fiziki varlığının uzamını değiştirmiştir. Dolayısıyla oyunlar üzerine düşünürken oynandıkları toplumları yorumlama noktasında sırasıyla kutsalın ve kurban vermenin, hayata ve savaşlara hazırlanmanın, tüketimin ve sanal uzamın geliştirilecek yorumlarda toplumlara özgü kültürel oluş sürekliliğini biçimlendiren dönemsel paradigmalara olduğu ifade edilebilir.

Fizikteki son paradigma olan kuantum mekaniği ile beraber öğrenildiği üzere teknolojik araçlar kullanarak olsa bile gözle görülen maddenin parçacıklarının haricinde sanal parçacıkların da var olduğudur. Dijital oyunların özellikle de internet teknolojileri ile beraber yer aldığı sanal uzam da gerçek sosyal hayatın yanı sıra var olmaktadır. Nasıl ki sanal parçacıklar keşfedilene kadar yok değilse, sanal uzam da keşfedilene kadar vardır. Her iki paradigma değişimi de kendi alanlarında bilim ve araştırma yapanların düşünce tarzlarını değiştirmiştir. Sanal parçacıklar fizik bilimini anti madde bağlamında yeniden yorumlatmıştır. Newton mekaniğinde bilinen her bir parçanın sanalının da varlığı tespit edilmiştir; başka bir ifadeyle, var olan evrene sanal parçacıklar eklemek suretiyle bilinen evren genişletmiştir. Artık fizik bilimi bu yeni bilgiler eşliğinde kâinatın sırlarını aramaya yönelmiştir. Sanal uzamı keşfetmek de sanal parçacıklar gibi gündelik yaşamın uzamına teknolojik imkânlar doğrultusunda bir nevi sonsuz uzama taşımıştır. Dolayısıyla dijital oyunlar fiziki gerçeklikte reel ile sanal olanın birlikte olması gibi sosyal hayatta reel ile sanalın birlikte olduğu bir alan sunmaktadır. Ve bu alan, bilinen sosyolojinin toplumsal etkileşimleri yeniden analiz edeceği bir uzamı doğurmaktadır.

Dijital oyunların oyunculara sanal alanda, bilinenin ötesinde bir sosyal etkileşim alanı sunmasının yanı sıra toplumların ilerlemesine, bilginin üretilmesine yönelik önemli bir nüve olan ve çalışmanın ilk bölümünde sözü edilecek olan oynama edimini kuran oyunbaz davranışı fizik devriminin önemli isimlerinden George Gamow'un hayatında görmek mümkündür. Gündelik yaşamda eğlenceli ve muzip kişiliğiyle tanınan Gamow, fiziği kitlelere öyküleştiren, karikatürize ederek aktarmıştır. Dünyadaki elementlerin kökenlerini inceledikleri makalesine beraber çalıştığı Alpher'in adını yazmasının yanında, makaleden haberi olmayan Bethe'yi de yazmıştır. Hatta başka bir arkadaşına 'adını Delter olarak değiştir, senin adını da yazayım makaleye' dediği ama arkadaşının reddettiği söylenir. Söz konusu makale 1 Nisan tarihinde yayınlanmıştır ve Alpher, Bethe ve Gamow'un baş harflerinin uyarlaması, Yunan alfabesinin ilk üç harfi alfa beta ve gama ile başlayan bir başlığı vardır. Gamow için bu muziplik onu anlamaya ve keşfetmeye sevk eden en önemli güdüdür (Klein, 2014). Dolayısıyla oyunbazlıkla kurulan oyunlar da kişileri ve toplumları keşfetmeye, ilişki ve iletişim kurmaya, dolaylı olarak da gelişmeye sevk etmektedir. Dijital oyunlar, teknolojik imkânlardan faydalanan

oyunbaz davranışın⁷ oyun olgusu ve oynama edimi üzerinde gerçekleşen yenilikçi yorumudur denilebilir.

Dijital oyunlar, bilgisayar oyunları, video oyunları ya da ülkemizde halk arasındaki adlandırılışlarıyla atari oyunları son yıllarda ekonomik değer bakımından önemli bir sektör haline gelmiştir. Sesli sinyaller ve bilgisayar ekranında kimi nokta ve çizgilerle başlayan, askeri eğitim amaçlı simülasyon ya da strateji temelli olarak oluşturulan dijital oyunlar, günümüzde eğitim için kullanımları devam etse de eğlence sektörünün bir parçası, boş zaman değerlendirme aktivitesi ve hatta spor faaliyeti olarak karşımıza çıkmaktadır. Dijital oyunların etki ve etkileşim alanı ile çeşitliliği bu örneklerle sınırlı da kalmayıp daha pek çok biçimde var olmaktadır.

Dijital oyun sektörü, pek çok bileşenli sosyoekonomik bir alan olarak kurulmaktadır. Alanın aktörlerinden bazıları ilgili teknoloji şirketleri, oyun yapımcıları, oyun dağıtımçıları ile birlikte alanın kurulumunu ve yeniden üretimini sağlayan oyuncular olarak sayılabilir. Bir oyun yapımcısı oyunlarını ürettikten sonra kendisi sadece dijital olarak pazarlayabilirken bir diğer oyun yapımcısı geleneksel usul ile oyunlarını kutulara koyup, dağıtım kanalları aracılığı ile perakende olarak kullanıcıya sunabilir. Benzer şekilde bir oyuncu sadece tek tip bir oyun türüyle ya da pek çok türle ilgilenebilir; oyunlar için ayrıca satılan eklentileri alabilir ya da bunları almayı reddedebilir. Yani sektördeki her aktör gibi oyuncu bireylerin de oyun alanında var olmalarını sağlayan bir habitusları ve kimlik sunumları söz konusudur. Başka bir ifadeyle dijital oyun sektörün tüm aktörleriyle birlikte sosyoekonomik bir alan olarak ele almak mümkündür ve böyle bir girişimde sektörün tüketicisi olan oyuncuları merkeze koymak gerekecektir. Oyunculardan alanın ya da sektörün kendini yeniden üretimi noktasında hem maddi, hem kültürel, hem de sosyal kaynak olarak bahsetmek mümkündür. Bunun yanı sıra oyuncuların da alan içerisindeki eylemleri, etkileşimleri farklılaşabilmekte ve oyuncu kimliği, (oyuncu / gamer) diyebileceğimiz bir sosyal tip inşa edilmektedir.

⁷ Batheson ve Martin (2014)' e ait bu kavram ilerleyen bölümlerde ele alınacaktır. Özetle yaratıcılığı tetikleyen 'oyunsal bir tavır' anlamına gelmektedir.

BİRİNCİ BÖLÜM

YÖNTEM

1.1. KONU, AMAÇ, ÖNEM, KATKI ve İZLEK

“Dijital Oyuncu Kimliğinin İnşası ve Sunumu” adlı bu çalışmanın konusu, dijital oyunlarla bireylerin benlik, kimlik ve kişiliklerini sanal düzlemde nasıl kurguladıklarını ve bu kurgunun gündelik yaşamlarına nasıl yansıdığını anlamaktır.

Bilim tarihinin dönemsel ve paradigma temelli çok kısa bir özetini sunarak başlayan bu çalışmanın asıl amacı, IV. Bölümde bahsedilen, değişimin her evresinde yer alan belki de kültürün oluşturucusu ve taşıyıcısı olmakla beraber değişimin temel dinamiği olan, oyun, oynama ve oyunsallık olgularının literatürel seyrini inceledikten sonra günümüz dünyasında, sanal mecralarla çevrelenmiş gündelik yaşamda oyuncu kimliğini araştırmaktır. Özellikle de sanal mecralarda oyun oynama ediminde bulunan bireylerin, başka bir ifadeyle dijital oyuncuların benlik sunumlarını incelemektir.

Araştırmada dijital oyun oynayanların benlik, kimlik, kişilik inşa ve sunumları incelenirken reel sanal ayrımını da ele alınmaya çalışılacaktır. Oyuncunun var olmasında reel ve sanal beraber mi yoksa ayrı olarak mı oyuncunun habitusuna etki ediyor sorunsalını cevaplamak çalışmanın bir diğer amacıdır. Ayrıca, çalışmanın önemli amaçlarından biri de bir dijital oyuncu tipolojisi çıkarmaktır.

Çalışmanın önemi ise yapılan araştırmanın sosyoloji disiplinde, özellikle de Goffman ve Bourdieu kuramsal yaklaşımları temelinde ele alınmış olmasıdır. Çalışmanın bir diğer önemi de yöntemden kaynaklanmaktadır ki, dijital ve reel etnometodoloji birlikte kullanmıştır. Derlenen verilerin ve bulguların reel ya da dijital alan veri toplama araçlarıyla toplanmış olmasının araştırmanın analizde bir fark yaratmaması da baştan belirtilmesi gereken bir konudur.

Çalışmanın alana katkısı, sosyal medya çalışmaları ya da internet kullanımı üzerine eğilen ve iletişim bilimleri disiplince sürdürülen ana akım tavra dijital oyunlar ve sosyoloji penceresinden bakıyor olmasıdır. Ayrıca araştırmanın yöntem katkısı ise sosyal bilimlerde veri toplarken dijital ortamların kullanımının bir sağlamasını yapmış olmasıdır. Araştırmanın temel kısıtı olan zaman ve para kısıtları, eğer çalışma konusu

müsaitse dijital etnometodoloji ile daha az kısıtlayıcı bir forma dönüştürülebilir. Çalışmanın ana katkısı olan sosyoloji literatürüne bir dijital oyuncu tipolojisi sunacak olması, dijital alan çalışmalarını sosyal medya çalışmalarından farklı bir yöne çevirecektir.

Çalışma bilim tarihinde doğa bilimlerini, özellikle de fiziği temel alan ve ancak sosyal bilimler, tarih ve toplumsal değişme temalı bir giriş kısmından sonra yapılan araştırmanın yöntemine yer vermektedir. İkinci bölümde ise oyun olgusunun ne olduğu, içerdiği parametreler, oyun türleri, kültürle ilişkisi ve dijital oyunların yapısı irdelenmiştir. Çalışmanın üçüncü bölümünde benlik, kimlik ve kişilik kavramlarına literatürel olarak göz atıldıktan sonra Bourdieu ve Goffman sosyolojisi bağlamında bir kavramsal çerçeve çizilmiştir. Dördüncü bölümde yapılan alan araştırmasının bulguları kuramsal temelde ele alınmış ve sonucunda dijital oyuncu kimliğine ilişkin bulgular yorumlanmıştır. Beşinci ve son bölüm sonuç ve önerilerden oluşmaktadır. Bu bölümde, bir dijital oyuncu tipolojisi sunmakla beraber yan çıktı olarak da zaman mekân ve aracı alet bağlamında bir oyun sınıflandırması önerilmiştir.

1.2. YÖNTEM ve ARAŞTIRMA

“Dijital Oyunlarda Oyuncu Kimliğinin İnşası ve Sunumu” adlı bu çalışma nitel araştırma olarak tasarlanmıştır. Araştırmada yöntem yazınına göre, öznelere anlam dünyalarını ve anlamlandırma eylemlerini keşfe yönelik çalışmaların nitel araştırmalar olarak tasarlanması uygundur (Neuman, 2009: 22; Christensen, Johnson ve Turner, 2015: 54; Creswell, 2014: 14; Kümbetoğlu, 2008: 33-35). Erving Goffman ve Pierre Bourdieu’nun sosyoloji kuramlarının, etkileşimi önceleyen doğası üzerine bir düşüncenin irdelemesi olan bu çalışma, nitel araştırma deseniyle kurgulanmış, yürütülmüş ve sonuçlandırılmıştır.

Araştırma türü açısından, anlamaya yönelik olması bakımından temel araştırmadır (Neuman, 2009: 23-24). Amacı bakımından ise araştırmada; inceleme, tanımlama ve açıklama adımları birbirine ardıl olarak yer alır. Araştırma, konusunun genel çerçevesine hâkim olmak adına inceleme amacı, araştırmanın odaklandığı konuyu tasnif etmek adına tanımlayıcı ve son olarak da çizilen çerçevede, yapılan tasnif doğrultusunda olgusal gerçeklik ile kuramsal bilginin eldeki bulgular ışığında yorumlanması

noktasında açıklayıcı amaçla yürütülmüştür (Neuman, 2009: 52-55). Sosyal etkileşimin ve birey(ler)in eyleme biçimlerinin gelişen teknolojiler doğrultusunda, değişen ve oluşan doğasını anlamaya yönelik olması bakımından yapılan bu çalışma, temel araştırma olmasının yanı sıra amacı bakımından da inceleyici, açıklayıcı ve tanımlayıcı boyutlardan oluşur.

Zaman boyutu bakımından ele alındığında ise tek bir takvimsel süreci ele aldığından, kesitsel bir araştırma olan (Gegez, 2017: 119-122; Neuman, 2009: 56) bu çalışmanın verileri 2016 Ocak ayı ile 2017 Mart ayları arasında, yaklaşık 14 aylık süreçte toplanmıştır. Ancak, bir başka noktadan bakılırsa, tek bir olaya ya da benzer bir grup insana yönelik yürütülen bu araştırmanın zaman boyutu örnek olay incelemesi olarak (Neuman, 2009: 65) da kabul edilebilir ki, bu çalışmada araştırma nesnesi dijital oyunculardır.

Araştırmanın temellendiği kuramlar anlamlı bir bütün oluşturacağı düşünülerek eklektik, yaptakçı şekilde kullanılmıştır. Etkileşimde üretilen anlamın bağlama bağlı olduğu gerekçesiyle nitel yöntem ile veri toplamak, araştırmayı nitel olarak tasarlamak gerekmiştir (Kümbetoğlu, 2008; Neuman, 2009: 234-235). Bir tarafta yapısal inşacı Bourdieu terminolojisi, diğer tarafta ise sembolik etkileşimci Goffman terminolojisi birlikte ele alınarak araştırma süreci tasarlanmıştır. Araştırma nesnesi kendi kültürel havzasında anlamlandırılmak üzere kurgulanan araştırma, mevcut kuramsal çerçeveyi de geliştirecektir ki bu özellik açıklayıcı araştırmanın bir diğer özelliğidir (Neuman, 2009: 109; Tonta, ty: 30).

1.2.1. Araştırma Evreni ve Örneklem

Araştırma sürecine yön veren nitel araştırma yöntemi, temel olarak saha araştırmasını gerektirir. Saha araştırması 1200'lü tarihlere kadar dayandırılabilir bir geçmişe sahiptir. İnsanlar kendilerinden farklı olanı öğrenmeye her zaman ilgi duymuşlardır. Böylelikle, seyyahların, misyonerlerin, kâşiflerin ve sonrasında sömürgecilerin aldıkları notlar alan araştırmasının, sahadan toplanan verileri olarak değerlendirilebilirler. Akademik saha araştırmalarının başlangıcı ise 1800'lü yıllarda antropoloji bilimiyle beraber başlamıştır (Neuman, 2009: 542).

“Dijital Oyuncunun Kimlik İnşası ve Sunumu” adını taşıyan bu çalışmada evren, dijital oyun oynamayı hayatının önemli bir edimi haline getiren, Türkiye genelinden 15-45 yaş arası kadın ve erkek bireylerdir. Ancak bu çalışmanın verileri, niteliksel araştırma yöntemi ile toplandığından nicel araştırmalardaki tanımlarıyla evren ve örneklemden söz etmek olanaklı değildir. Nitel araştırmalarda ne evren örneklemini tamamen temsil etme kapasitesine sahiptir ne de erişilen bulgular evrene genellenebilme özelliğine sahiptir. Bu noktanın farkında olmak kaydıyla şu açıklamalar yapılabilir:

Araştırma nesnesi olan dijital oyuncular, ağırlıklı olarak oyun konsolu platformunda oynayan bireylerden seçilmiştir. Bu bilinçli tercihin altında yatan sayıltı ise, oyun konsollarının doğrudan oyun oynatma edimini çekirdeğe koyan elektronik cihazlar olmalarıdır. Alan araştırması sürecinde, konsol oyuncularının yanı sıra, mobil cihazlarda ve bilgisayarda oyun oynamayı tercih eden katılımcılarla da görüşülmüştür. Böylece seçilen örnekleme, günümüzde dijital oyunlara yönelik oyun üretimi yapılan ve oynama edimi için tercih edilen çeşitli platformlara yer verilmiştir.

Araştırmanın örneklemini oluşturulurken amaca yönelik örnekleme ve kartopu örnekleme modelleri kullanılmıştır. Araştırma konusu kapsamında, ilgili katılımcılar hedeflendiği için amaca yönelik örnekleme tercih edilmiştir. Ulaşılan katılımcıdan kendisiyle aynı özellikleri taşıyan katılımcılara erişmek de araştırmanın alan araştırması sürecini hızlandırdığından (Neuman, 2009: 322-325) amaca yönelik örnekleme ek olarak kartopu örnekleme ve yargısal örnekleme de (Gegez, 2007: 249-251) kullanılan diğer örnekleme modelleri olmuştur

1.2.2. Amaca Yönelik Örnekleme

Amaca yönelik örnekleme, açıklayıcı araştırmalarda ya da genel anlamda saha araştırmalarında kullanılan bir örnekleme yöntemidir. Rastlantısal olmayan bir örnekleme türü olan amaca yönelik örnekleme, çalışılan konuya göre toplumda rahatça ulaşmanın mümkün olmadığı insan gruplarına ya da çokça rastlanmayan örnek olayların tasnifinde kullanılır. Bu yöntem örneklemin seçiminde (örnek olay ya da kişi/grup) belirli bir kaideye uygunluk esas alınarak ilgili seçimlerin yapılmasını ifade eder. Örneklemin evreni temsil edip etmediği bu örnekleme türünde bilinemez, ayrıca kesin ortalama tipolojiler geliştirmek için de uygun bir örnekleme yöntemi değildir. Amaca

yönelik örneklemenin en büyük avantajı, bilgilendirici olan benzersiz araştırma nesnelerini seçerek örnekleme dâhil etme imkânıdır. Ayrıca, bir amaç dâhilinde, belirli kriterler ekseninde araştırma nesnelerine erişmeyi hedefleyen bu yöntemin, alan araştırmasındaki görüşmelere ekstra derinlik sağlaması beklenir (Neuman, 2009: 321-324, Creswell, 2014: 189).

1.2.2 Kartopu Örnekleme

Toplumsal araştırma yapan araştırmacının ilgilendiği nesne, birbiriyle ilişki ağı içerisinde olan kişiler ya da olaylardır. Başka bir deyişle toplumsal araştırmanın araştırma nesneleri arasında doğrudan ya da dolaylı yoldan bir bağlantı vardır. Kartopu örnekleme yönteminin adı kartopu ile olan analogiden gelmektedir, başlangıçtaki bir miktar kar kütlesi, araştırma esnasında başlangıç noktasını oluşturan katılımcıları ifade etmektedir. Başlangıçtaki katılımcıların araştırma konusuna uygun olarak araştırmacıyı yönlendirdiği her bir yeni katılımcı kartopunu büyüten yeni bir miktar kar gibidir (Gegez, 2007: 251)..

Araştırmaya katılanların kategorize edildiği tablo aşağıdadır. Tabloda yer alan ‘kod’ bölümü, bulgular tartışılırken kullanılan katılımcı ifadelerini belirtmektedir. Tartışılan bulgularda, katılımcı ifadesini kuvvetlendirmek adına yaş, cinsiyet ve hangi platformlarda (Platform: K=Konsol, PC=Bilgisayar, M:Mobil) oyun oynamayı tercih ettiğini belirten imlemelerden faydalanılacaktır.

Tablo 1. Katılımcı Listesi

Kod	Yaş	Cinsiyet	Meslek	Platform			Medeni Durum	Eğitim
				K	PC	M		
1	42	E	Endüstriyel Tasarım	X			Evli	Lise
2	45	E	Muhasebe	X			Evli	Üniversite
3	16	E	Öğrenci	X	X	X	Bekâr	Lise Öğ.
4	32	E	Barmen	X			Bekâr	Üniversite
5	31	E	Elektrik&Elektronik	X	X		Bekâr	Üniversite
6	31	E	Pilot	X	X		Bekâr	Üniversite
7	22	E	Makine Mühendisi		X		Bekâr	Üniversite
8	28	E	Pazarlama	X	X	X	Bekâr	Üniversite
9	33	E	Öğretmen		X		Bekâr	Üniversite
10	22	E	Kasap	X	X	X	Bekâr	Üniversite Öğ.
11	27	E	Malzeme Mühendisi		X	X	Bekâr	Üniversite
12	25	E	Bilgisayar Mühendisi	X	X		Bekâr	Üniversite
13	23	K	Çevirmen	X		X	Bekâr	Üniversite
14	40	K	Ticari Danışman	X			Evli	Üniversite
15	31	E	Memur	X			Evli	Üniversite
16	33	E	Polis	X			Evli	Üniversite

17	32	K	Akademisyen	X	X	X	Bekâr	Doktora Öğ
18	24	E	Bilgisayar Mühendisi	X	X	X	Bekâr	Üniversite
19	22	E	Serbest		X		Bekar	Lise
20	30	E	İK Uzmanı	X			Bekar	YL Öğr
21	36	E	Satış Müdürü	X			Evli	YL
22	31	K	Reklam		X		Bekar	Doktora
23	26	E	Akademisyen	X	X		Bekar	YL Öğr
24	36	E	Elektronik	X			Bekar	Lise
25	32	E	Akademisyen		X		Bekar	YL Öğr
26	30	E	Turizm	X			Evli	Üniversite
27	42	E	Turizm	X	X		Evli	Lise
28	21	K	Öğrenci			X	Bekar	Üniversite Öğ
29	27	E	Yazılımcı	X	X		Bekar	Üniversite
30	42	E	İnşaat Mühendisi	X			Evli	Üniversite
31	35	E	Astsubay	X			Evli	Üniversite
32	33	E	Kurye		X		Evli	Lise
33	31	E	Sağlık	X	X		Evli	YL Öğr

1.3. VERİ TOPLAMA VE ANALİZ SÜRECİ

Kurgu yönünden, nispeten soyut bir halden daha somut bir fikre doğru kurgulandığı için tümevarımcı yönde olan araştırma, ayrıca nitel araştırmaların doğası gereği mikro ölçeklidir (Neuman, 2009: 90-93; Christensen, Johnson ve Turner, 2015: 7). Tümevarım yönünde kurgulanan araştırmada Goffman'ın 'etkileşim düzlemi' olgusu ile Bourdieu'nun 'habitus' kavramı temel kuramsal eksenini ifade etmektedir. Bu kuramsal ekseninde oyunun, oyuncunun ve gelişen teknolojilerle beraber dijital düzlemde oyuncu kimliğinin üzerine düşünülerek ortaya koyulan araştırma konusu ile alan araştırması ve analiz sürecinde tutarlı ve bütünlüklü bir kuramsal bakış açısı geliştirilmeye çalışılmıştır. Gevşek biçimde sorunsallaştırılan araştırma konusu, açık uçlu sorularla katılımcılardan nitel veri toplamayı mümkün kıldığı için (Kümbetoğlu, 2008; Neuman, 2009: 70) araştırma sürecinde veriler toplanırken, çeşitli nitel veri toplama yöntemlerinden faydalanılmıştır.

1.3.1. Veri Toplama Yöntemleri

Bu araştırmada verilerin toplanması alan araştırması şeklinde gerçekleşmiş olup fiziki alan araştırmasının yanı sıra, günümüz iletişim teknolojilerinin imkân sağladığı araçlarla mekân kısıtını bertaraf etme amacına hizmet eden dijital etnografi (Binark, 2014) de verilerin toplanmasında tercih edilen bir yöntem olmuştur. Derinlemesine görüşmeler, odak grup görüşmeleri, katılımlı gözlem aracılığıyla derlenen saha notları ve dijital oyun, oyuncu, oynama ekseninde derlenen görsel ve yazılı materyallerin

değerlendirilmesi suretiyle araştırmanın verileri toplanırken başvuru alan veri toplama araçları olmuştur. Bu bölümün devamında bu yöntemlere ilişkin kısa bilgiler verilecektir.

1.3.1.1. Derinlemesine Görüşme

Derinlemesine görüşme bir veri toplama tekniği olarak açık uçlu soruların sorulmasına, görüşmenin gidişatına göre ek sorular sorulabilmesine ve görüşmenin dijital ya da yazılı kayıt altına alınmasına izin veren, araştırma konusunun detaylıca ele alınmasını sağlayan bir yöntem olduğu için bu araştırmada tercih edilmiştir. Nitel verilerin toplanmasında farklı hazırlık süreçleri gerektiren yöntemlerden söz edilebilir. Bu yöntemlerin başlıcaları; enformel sohbet tarzı, rehber görüşme formu ile yapılan görüşme ve standartlaştırılmış açık-uçlu sorularla yapılan görüşmedir (Kümbetoğlu, 1998: 71-73). Bu araştırmada görüşmeler yarı yapılandırılmış ucu açık sorulardan oluşan rehber bir görüşme formu çerçevesinde gerçekleştirilmiştir.

Rehber niteliğinde görüşme formu araştırmanın konusuna ilişkin bir çalışmanın ürünüdür. Alan araştırmasında görüşmeler esnasında bilgisine ulaşılmak istenilen konular, olaylar listelenerek yol gösterici sorular hazırlanır. Bu form aracılığıyla görüşme konuları elverdiğince sıralı olarak işlenir, ayrıca bu form atlanan konu olmaması adına kontrol için başvuru görevi görür (Kümbetoğlu, 1998: 75). Rehber görüşme formu ile yapılan görüşmenin araştırmanın konusuna ilişkin gerekli tüm soruları kapsandığından emin olmak gerekir. Araştırmaya katılanlara sorular mümkün olduğunca aynı derinlikte sorulmalıdır. Bu form zamanın etkin biçimde kullanılması için olanak sağlar ancak görüşme formu ile yapılan görüşmeler soruların sınırlı ve nispeten belirlenmiş olmasından dolayı farklı alanlarda bilgilere ulaşmanın önünde bir engel olarak da görülebilir (Akşit, 2010). Bu sınırlılığı aşmak için bu araştırmada hem bir rehber soru formu yardımıyla hem de informal sohbet yöntemine başvurularak veriler toplanmıştır.

1.3.1.2. Odak Grup Görüşmeleri

Odak grup görüşmeleri bir nitel veri toplama tekniği olarak araştırmacı ile araştırmanın katılımcısı olan bireyleri, araştırma konusu üzerine tartışıp istişare etmek

üzere bir araya getiren gayri resmi görüşmelerdir. Odak grup görüşmeleri katılımcı sayısı, görüşmenin süresi ya da görüşmeye kimin başkanlık edeceği gibi hususlar üzerinden idealize edilerek prosedürlere bağlansa da her araştırmanın kendine özgü doğası bahsedilen bu prosedürlerin (6-12 arası katılımcı, maksimum 90dk, araştırmacı hariç oturum başkanı, yuvarlak bir masa etrafında oturma düzeni vb.) dışına taşabilmektedir (Neuman, 2009: 592; Creswell, 2014: 190, Christensen, Johnson ve Turner, 2015: 59, Kümbetoğlu, 2008: 117-123).

1.3.1.3. Katılımlı Gözlem

Veri toplama sürecinin sahadaki kaçınılmaz ama yıpratıcı, yorucu bir parçası olan gözlem de bu çalışmada alınan notlarla birlikte veri toplama araçlarından birisini oluşturmuştur (Gegez, 2007: 160-170). Katılımlı gözlem süreci araştırmacının, araştırma konusu çerçevesinde ulaşmayı hedeflediği noktaları gözlemleyerek ya da kimi sorularla katılımcıları yönlendirerek eriştiği bir süreci tanımlar. Bu sürecin avantajı olarak araştırmacının katılımcılarla temas halinde olması ve bilginin oluştuğu zaman mekânda kayda alınabilmesi durumları sayılabilir. Katılımlı gözlem sürecinin araştırma konusuna göre değişen dezavantajları da vardır. Bu dezavantajlardan ilgi araştırılan grubun katılımcıyı ‘yabancı’ olarak nitelemesidir, özellikle gözlem yeteneği kısıtlı olan katılımcılar için bu durum bilgiye ulaşmayı güçleştirici bir hal yaratır. Katılımlı gözlemin bir diğer dezavantajı da araştırmacının, kimi durumları gözlemlediğinde, etik sebeplerden ötürü veri olarak kullanamamasından kaynaklı bir zaman ve emek kaybının söz konusu olmasıdır (Creswell, 2014: 190-191).

1.3.1.4. Sesli ve Görsel Materyaller

Araştırma süresince derlenen ve erişilen görsel ve işitsel medyalardır. Sesin farklı biçimleri, sosyal medya metinleri, e-mailler, video kayıtları gibi pek çok dijital unsur araştırma nesnesine dönüşebilmektedir. Sesli ve görsel materyallerin derlenmesi ve araştırma nesnesi yapılması, araştırma sürecinin çevresel etkilerden arınmış olarak yürütülmesini mümkün kılar. Ayrıca materyali oluşturan doğrudan bir kişi olduğunda, araştırmacı katılımcının kendi gerçekliğinden öznel bir ifadeye de ulaşmış olmaktadır. Sesli ve görsel materyallerin araştırma nesnesi yapılmasının olumsuz yanı olarak ise

daimi erişim imkânı noktasında oluşan kısıtlardan bahsetmek mümkündür (Creswell, 2014: 190).

1.3.2. Veri Analiz Süreci

Analiz sürecinde toplanan verilerin, bir kültürel mecra olarak ele alınan alanın yorumlamasını öngören alan analizi tekniği (Neuman, 2009: 678) bu çalışmanın araştırma sürecine yön vermiştir. 2015 yılının ilk yarısında Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü'ne verilen tez önerisi sonrasında, araştırmanın sistemli şekilde yürütülmesi adına öncelikle iş planı yapılmıştır. Yapılan iş planı doğrultusunda literatür taramasına başlanmıştır ve nitel araştırmaların doğası gereği literatür taraması araştırma sonuçlanana kadar bir yandan devam ettirilmiştir. 2016 yılına kadar olan süreçte yapılan literatür taraması ile oluşturulan yarı yapılandırılmış görüşme formu aracılığıyla keşif araştırması niteliğinde birkaç derinlemesine görüşme yapılmıştır. Asıl alan araştırması 2016 Ocak ayından 2017 Şubat ayına kadar geçen süre zarfında gerçekleştirilmiştir. Bu süre dahilinde bir yandan veri toplama işlemi devam ederken bir yandan da analiz ve literatür taramasına devam edilmiştir.

Araştırmada veri toplamak için dört nitel veri toplama yöntemi kullanılmıştır ve bu yöntemler dijital etnografi ile desteklenmiştir. Derinlemesine görüşme, odak grup görüşmesi, katılımlı gözlem ve görsel medya analizi kullanılan nitel veri toplama yöntemleridir (Neuman, 2009: 592; Creswell, 2014: 190, Christensen, Johnson ve Turner, 2015: 59, Kümbetoğlu, 2008: 117-123). Veri toplama aracı olarak dijital platformların kullanımı, dijital etnografi olarak anılmaktadır (Binark, 2004). Otuz üç derinlemesine görüşme iki odak grup görüşmesiyle desteklenmiştir, katılımlı gözlem ile tutulan alan notlarına başvurulmuştur.

Araştırma çerçevesinde, derinlemesine görüşmelerde ve odak grup görüşmelerinde kullanılmak üzere yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Görüşme formu oyuncunun demografik özelliklerini, dijital oyunların oyuncu için ne anlam ifade ettiğini ve dijital oyun oynarken oluşan etkileşim ve eylemin anlamını ortaya koyacak soruların yer aldığı üç bölümden oluşmuştur. Veri toplama sürecinde derinlemesine görüşmelerden ve odak grup görüşmelerinden elde edilen ses kayıtları, alınan notların da desteğiyle çözümlenerek düz konuşma metni haline getirilmiştir. Her

bir metin, görüşülen katılımcıların yaş, cinsiyet, medeni durum ve eğitim düzeyi açısından dört basamaklı olarak kodlanmıştır. Çözümlenen metinlerde anlamı bozmayacak şekilde kimi ifadeler sansür uygulanmış olmakla beraber, katılımcıların kullandığı ifadeler bütünsellik bakımından değiştirilmemiştir. Ayrıca, katılımlı gözlem sürecinde alınan notlar da temize geçirilip tasnif edilmiştir. Gerek ses kayıtlarından çözümlenen görüşme metinleri gerekse katılımlı gözlem aracılığı ile alınıp tasnif edilen notlar düzenlenerek, görüşme çerçevesindeki ana başlıklarla kuramsal ilişkiler kurarak kategorize edilmiştir. Oluşturulan kategoriler altında derlenen bulgular kuramsal illiyet bağı dâhilinde literatürle tartışılarak araştırma bulguları ortaya çıkartılmıştır.

1.4. ARAŞTIRMANIN KISITLARI, UYGULAMADA KARŞILAŞILAN GÜÇLÜKLER VE ETİK SORUNLAR

Araştırma sürecini genel anlamda olumsuz yönde etkileyecek bir güçlük yaşanmamıştır ancak kimi kısıt, güçlük ve boy gösteren etik sorunlar söz konusudur. Bu durumlar ve bu durumları aşmaya yönelik uygulanan stratejiler ise şöyledir. İlk olarak kadın oyuncuların erkek oyunculara oranla az olduğu varsayımından hareket edilse de planlanan sayıda kadın oyuncuya ulaşmak, alan araştırması sürecinde mümkün olmamıştır. Kadın oyuncu oranının düşük olması bir yana, bir şekilde dijital oyunlarla ilgilenen, ulaşılan kadın oyuncuların da görüşme yapmak konusunda çekinceleri olmuştur. Sorunun bu kısmını aşmak için teknolojik imkânlardan faydalanılarak yüz yüze ya da sesli görüşme yapmak yerine mesajlaşma programları aracılığıyla yazılı görüşmeler yapılmıştır. Az kalan katılımcı sayısı da konuya ilişkin kadın oyuncularla yapılan internet haberlerinden ve röportajlardan derlenen verilerle desteklenmiştir.

Alan araştırması esnasında, İstanbul (2kez), Bursa (1kez), Antalya (1kez) ve araştırmacının ikamet ettiği Erzurum illerine seyahatler edilmiş olsa da bu illerden kartopu örnekleme yöntemiyle ulaşılan her oyuncuyla yüz yüze görüşme şansı olamamıştır. Bununla birlikte karşılaşılan bir güçlük de kimi oyuncuların görüşmelere vakit ayırmadaki tereddütleri olmuştur. İfade ettikleri üzere, zaten yoğun olan iş yaşamının stresini attıkları oyun zamanını harcamak istememektedirler. Bu güçlüğü aşmak için de, böyle düşünen oyuncularla birlikte oyun oynama deneyimi esnasında derinlemesine görüşmeler yapılmıştır. Oyun esnasında yapılan görüşmeler de dijital platformlar üzerinden kaydedilmiştir. Karşılaşılan bir başka zorluk da, ulaşılan

oyuncuların farklı şehirlerde ikamet ediyor olmasıdır. Hem zaman hem de maliyet açısından, gerek derinlemesine görüşme için araştırmacının seyahati, gerekse odak grup görüşmesi için ortak bir noktaya katılımcıların seyahati yaratacağı maddi külfet sebebiyle ciddi bir sorun teşkil etmiştir. Bu sorunun da aşılması dijital iletişim kanallarıyla mümkün olmuştur. Odak grup görüşmeleri için takım oyunları tercih edilmiş, görüşmeler oyun oynama edimi esnasında kayda alınmıştır, derinlemesine görüşmeler için de benzer bir yol izlenmiştir ve ek olarak görüntülü sohbet programlarından da faydalanılmıştır.

Araştırma sürecinde etik problem olarak ifade edilebilecek bir durumla karşılaşılmamıştır. Nitel araştırmalarda sık karşılaşılan bir etik sorun olan aldatma, araştırmacının, araştırmacı kimliğini gizlemesidir (Neuman, 2009: 593). Bu çalışmada alan araştırması sürecinde gerek katılımlı gözlem dönemlerinde gerekse de yapılan görüşmelerde araştırmacı kimliğini gizlemeye ya da farklılaştırmaya gidilmemiştir. Araştırmacının daha öncesindeki iş hayatı araştırma sürecinde kimi noktalarda kolaylık sağlarken kimi noktalarda da veriye ulaşmayı zorlaştırmıştır. Araştırmacının oyun inceleme editörlüğü yaptığı dönemden tanıdığı oyuncular kartopu örneklemin oluşmasında katkı sağlamıştır ancak tanışıklığın getirdiği samimiyet yarı yapılandırılmış görüşme çerçevelerinin takibini güçlendirmiş, verilerin dağınık bir görüşme havuzundan tasnifine sebep olmuştur.

İKİNCİ BÖLÜM

OYUN ve OYNAMA OLGUSU

2.1. OYUN NEDİR?

2.1.1. Oyunun Sözlük Tanımı

Oyunun sözlük anlamına bakıldığında Türk Dil Kurumu'nun sözlüğünde on farklı kullanımla karşılaşılır. Bu kullanımlardan ilki oyunu “yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence” şeklinde tanımlamaktadır. Oyun sözcüğü için Türkçe sözlükteki ikinci anlam “tiyatro veya sinemada sanatçının rolünü yorumlama biçimi”, sözlükteki üçüncü anlam ise “müzik eşliğinde yapılan hareketler bütünü” tanımlarını verir. “Seslendirilmek veya sahnede oynanmak için hazırlanmış eser, temsil, piyes” kelimenin dördüncü anlamı olarak sözlükte yer almaktadır. “Bedence ve kafaca yetenekleri geliştirmek amacıyla yapılan, çevikliğe dayanan her türlü yarışma” tanımı beşinci anlam için verilirken “şaşkınlık uyandırıcı hüner” kelimenin altıncı anlamıdır. Kelimenin yedinci anlamı ise kumardır. Sözlükte yer alan sıra izlenilmeye devam edilirse sekizinci ve dokuzuncu tanımlarda spor terimi olarak ‘oyun’ kelimesinin tanımlandığı görülür ve sırasıyla “güreşte rakibini yenmek için yapılan türlü biçimlerde şaşırtıcı hareket” ile “teniste, tavlada taraflardan birinin belirli sayı kazanmasıyla elde edilen sonuç” anlamlarına rastlanır. Oyun kelimesinin Türkçe sözlükteki onuncu ve son anlamı ise “hile, düzen, desise, entrika” olarak verilidir (‘oyun’, TDK, 2017).

Oynamak fiilinin Türkçe sözlükteki anlamına bakıldığında ise on sekiz ayrı tanım söz konusudur. “Vakit geçirme, eğlenme, oyalanma vb. amaçlarla bir şeyle uğraşmak” fiilin ilk tanımı olmakla beraber diğer tanımları gruplandırmak mümkündür (‘oynamak’, TDK, 2017):

- Bireyin kendini ya da bir nesneyi, kısmi ya da tamamen hareket ettirmesi.
- Bir sahne ya da beyaz perde eserinde rol yapmak veya eserin sahnede/gösterimde olması hali.
- Spor faaliyetleri ya da müzik ve ritimle ilgili hareketeler.

- Oyalanıp boşa vakit geçirmek, tehlikeli duruma sokmak, önemsememek, aldatmak, rahatsız edici, aldatıcı davranmak.
- Bir bilginin, durumun değişiklik göstermesi ya da tahrif edilmesi eylemi.
- Kolaylıkla bir işi yapabilme kabiliyeti.

Oyunun sözlük anlamı çeşitli dillerde ve kültürlerde takip edildiğinde pek çok farklı kelimeyle karşılanan, insan ömrünün çeşitli dönemlerinde gerçekleştirdiği edimleri veya kültüre özgü olguları nitelediği görülür. Bu niteleme bazen tek bir kelime ile bazen de birden çok kelime ile ifade edilir (Huizinga, 2013; Caillois, 2001). Türkçede oyun olarak yer alan kavram İngilizcede ‘game’ ve ‘play’ olmak üzere iki kelimeyle ifade edilmektedir. Sözlük anlamlarından da görüleceği üzere ana ekseninde ‘game’ oyunu ‘play’ ise oynama fiilini karşılarsa da Türkçe karşılıklarıyla birebir örtüşmek yerine iç içe geçmekte, dilin oluştuğu kültüre has bir doku taşımaktadırlar.

‘Game’ kelimesinin İngilizce sözlükteki anlamına bakıldığında ilk olarak kişinin eğlenmek ya da hoş vakit geçirmek için yer aldığı aktivite ana tanımına rastlanır. Bu ana tanımla ilişkili olarak ise, kurallara göre gerçekleştirilen yarışma ya da spor aktivitesi, spor organizasyonlarında karşılaşma, ders ya da aktivite olarak spor faaliyetleri, oyunun ekipmanı (oyun tahtası, oyun cd’si) ve bireyin oyundaki ortalama performansı gibi alt anlamlara da rastlanmaktadır. ‘Game’ kelimesinin İngilizce sözlükteki ikinci anlamı ise müsabakanın sonucu bazında periyodu ya da tamamı olmakla beraber bu tanımın alt tanımı olarak ise teniste puan sağlayan karşılaşma bölümü ve bazı kart oyunlarında erişilen başarımın adı tanımları sözlükte yer almaktadır. ‘Game’ kelimesinin sözlükteki üçüncü ana anlamı bir iş kolunun ya da bir etkileşimin adlandırılmasıdır, alt anlamları bu tanıma örnek oluşturacak şekildedir: restorancılık oynamak, diplomasi oyunu. ‘Game’ kelimesinin sözlükteki dördüncü ve beşinci anlamları hayvanların avlanmalarını ya da bir arada sürü halinde bulunmalarını tanımlamaktadır. Buraya kadar verilen tanımlar kelimenin isim halinin tanımları olmakla birlikte sıfat olarak ‘game’ kelimesinin tanımı ise yeni ya da mücadele gerektiren bir şeyi yapma isteği, açlığı şeklindedir. Kelimenin fiil olarak anlamları ise bir durumu manipüle etmek, bozmak, değiştirmek; video oyunu oynamak ve kumar oynamak olarak sıralanır. ‘Game’ kelimesinin İngiliz dilinde yer alan kimi ifadelerdeki kullanımı ise şöyledir (‘game’, Oxford, 2017b):

- Oyunda önde/geride olmak: Yapılan bir işte önde ya da geride olmak
- Oyuna dönmek: Bir durumda yeniden mücadele eder hale gelmek.
- Kendi oyununda yenmek: Rakibin metodunu kullanarak rekabetti kazanmak.
- Oyun doldu: Adli soruşturmaların sonuçlanması.
- Oyun bitti: Umudun kaybolması.
- Oyun, set ve maç: Bir kazanım elde edilmesi.
- Oyun başladı: Birinin çıkarına gelişen bir durum ortaya çıkması.
- Oyun dışında kalmak: Bir mücadeleden ya da bir alandan uzaklaşmak, kopmak.

Oyun kelimesinin İngilizcedeki bir diğer karşılığı olan ‘play’ kelimesinin İngilizce sözlükteki anlamlarına bakıldığında ise kelimenin ilk anlamı olarak ciddi bir uğraşı ya da pratik bir amaç olmaksızın doğrudan eğlence ya da boş zamanı değerlendirmek üzere yapılan faaliyetler tanımına rastlanır. Bu anlamın alt anlamlarında, oyun ya da aktivite ile iştigal olmak, düş gücüyle –mış gibi yaparak eğlenme, bir sürece/konuya anlamadan dâhil olma, kendi eğlencesi için düşüncesizce başkasını kullanmak, bir aleti-nesneyi kurcalamak karıştırmak ve rahatsız etmek tanımları yer almaktadır. ‘Play’ın sözlükteki ikinci anlamı ise spor faaliyetinde yer almak olmakla beraber bu ana anlamın alt anlamlarında bir organizasyonda yer almak, rakip oyuncu veya takıma karşı maç yapmak, müsabakada yer alınan pozisyon, mevki, görev, oyunda bir an (hamle, eylem; topla oynamak), hamle sırası ve (-ile/-için) kumar oynamak tanımları yer alır. Sözlükteki üçüncü anlamı mücadelecilik olma, dördüncü anlamı tiyatro ya da sinemada karakter canlandırma, beşinci anlamı müzik enstrümanı çalmak ya da müzik çalan bir objeyi/sistemi devreye sokmak ve altıncı anlamı ışığın titremeleri, yansıma ve kaybolmaları ile yeryüzü şekillerinin mevcudiyetidir (derenin akması). Buraya kadar olan sözlük anlamları ‘play’ fiilini nitelemekle birlikte, kelimenin isim anlamına bakıldığında altı anlamla karşılaşılır. İsim olarak ‘play’ın ilk anlamı özellikle çocuklar tarafından eğlenmek ya da boş zaman geçirmek üzere yapılan faaliyetlerdir. İkinci anlamı düzenlenmiş spor müsabakası; üçüncü anlamı sahnelenmek ya da yayınlanmak üzere ortaya koyulan drama; dördüncü anlamı bir mekanizmadaki ufak boşluk ve beşinci anlamı ışığın yansıma ve haleleridir. ‘Play’ kelimesinin İngiliz dilinde yer alan kimi ifadelerdeki kullanımı ise şöyledir (‘play’ Okford, 2017b):

- Oyuna katmak: Vesile olunan bir durumu idare etmek.
- Oyuna katılmak: Aktif, işlevsel ve efektif olması.
- Oyun yapmak (bir şey için): Dikkat çekmeye ya da ulaşmaya çalışmak.
- Bir şeylerle oynamak: Uygun olmayacak kurcalamalar (değerlerle oynama'ma'k)
- Kulağıyla çalmak: işittiği müzik notalarını enstrümanla ifade edebilmek.
- Kendi kurallarıyla oynamak: Düzenleme ve yönetmelik yerine kendi tercihleriyle seçimleriyle iş görmek.
- Kurallı oynamak: Bir işi yaparken hukuki ya da geleneksel yolu takip etmek.
- Adil oynamak: Bir işi yaparken adaletli davranmak.
- Sahte oynamak: Bir işi yapıyor gibi gözükmek, umursamamak.
- Kendini oynamak: Müdahil olmak, bir işe/duruma kendini dâhil etmek.
- Birinin kozunu (eline) oynamak: İstemeyerek bir başkasına avantaj sağlayacak davranışta bulunmak.
- Piyasada oynamak: Bir iş kolunda faaliyette bulunmak.
- Kelimelerle oynamak: Dil oyunları yapmak.
- Ateşle oynamak: Tehlikeli işlere kalkışmak, risk almak.

Etmoloji sözlüğüne bakıldığında 'game' kelimesinin köken izi 1200'lere kadar sürülebilmektedir. Kavram Avrupa coğrafyasının farklı bölgelerinde temelde eğlenme anlamına gelecek şekilde sevinç, neşelenme, oyalanma, tatmin, cümbüş, birlikte katılım anlamlarına da gelmektedir. Atletizm mücadeleleri, satranç, tavla gibi uğraşları tanımlamak için kullanılır ve kurallara bağlı olarak eğlenmek ya da kazanmak amacıyla yapılır. Kavramın avlanma uğraşını niteleyen bir terim olarak kullanımına 1300'lerde rastlanır. 1830'da bir oyunu kazanmak için gerekli olan puanlar bütünü anlamında kullanılır. Oyun planı olarak Amerikan futbolunda 1941'de kullanılan terim, 1961'de ise radyo, tv yarışma programlarını ifade edecek şekilde oyun şovu (gameshow) anlamında kullanılmıştır. İsim kökeninin yanı sıra fiil kökenine bakıldığında ise yaklaşık 1500'lerde 'oyun oynamak' ile günümüzdeki anlamına yakın bir kullanımla dilde yer aldığı görülür ve bu anlam günümüzde dijital oyunları da niteleyecek şekilde genişler ('game', 2017a, <https://www.etymonline.com/word/game>).

Play kelimesi için etimoloji sözlüğüne bakıldığında ise hızlı hareket etmek, boş vakit değerlendirmek, egzersiz yapmak ya da genel olarak herhangi bir hareketlilik çeviklik gerektiren etkinlik anlamlarına rastlanır. Ortaçağ İngilizcesinde oyun, dövüş sporu, çocuk aktivitesi, şaka, içkili eğlence ve cinsel keyif anlamlarına geldiği görülmektedir. On dördüncü yüzyıl dolaylarında sahne performansları kelimenin bir diğer anlamı olarak kullanılırken, bir mekanizmanın engelsiz işlemesi de kavramın 1200'lerdeki bir diğer kullanımıdır. Kelimenin, eğlence amaçlı bir oyunla işgal olma anlamına on beşinci yüzyılın ortalarında, özgül hareketler bütünü olarak kullanılmasına ise 1868'de rastlanmıştır. Oyundaki bir nesneyle etkileşim anı olarak kullanımına 1788'de, ayrıntılı müsabaka bilgisi anlamında kullanımına 1927'de, kelimelerle dil oyunu yapma anlamında kullanımına 1798'de, parayla oynamak şeklinde kullanımına ise 1705'te rastlandığı belirtilmektedir.

'Play' kelimesinin fiil halinin etimolojik izi sürüldüğünde ise hızlı hareket etme, meşgul etme, oyalama, şaka yapma, müzik çalma, spor yapma, eğlenme anlamında kullanıldığı görülmektedir. Ayrıca taklit etme, sevinip memnun olma, dikkat edip yetiştirme ve kendine gelme yan anlamlarına da rastlanmaktadır. Bir oyunda yer alma anlamında kullanımına 1200'lerde, iş kelimesinin zıddı olarak kullanımına ise on dördüncü yüzyılın sonlarında rastlanmaktadır. Kelimenin vurgulamak anlamında kullanımına 1909'da, aşağı çekmek anlamında kullanımına 1930'da, ortak edimde bulunma anlamında kullanımına ise 1929'da rastlanmaktadır. Oyun evi anlamında çocuk aktivitesi olarak kullanımına 1958'de, çocuk oyunlarında kullanım amacıyla biriktirme (misket, jeton, kapak) anlamında kullanımına 1861'de, kart oynama anlamında kullanımına 1886'da ve adil oynamak anlamında kullanımına ise on beşinci yüzyıl ortalarında rastlandığı görülmektedir. Kişinin cinsel haz için kendiyile oynaması anlamında kullanımı ise 1896'ya uzanmaktadır ('play', etymonline, 2017a).

2.1.2. Oyun ve Oynamak: Kavramsal Bir Analiz

Antik Yunanda oyun ile ilgili kelimelere bakıldığında 'paidia' kelimesi çocuğa, çocukluğa işaret etse de çocuksu olmayan oyunları tanımlar. 'Athurâ' gerçek hayatta işe yaramayan anlamına gelir ve 'agôn' ise ritüelleri olan törensel oyunlara işaret eder (Huizinga, 2013: 52). Sanskritçe olarak oyunu niteleyen kelimelere bakıldığında ise 'kridati' çocukların, yetişkinleri ve hayvanların oynadığı tip oyunları ifade etmek için

kullanılır. ‘Divyati’ ise öncelikle zar oyunları olmakla beraber şans oyunlarını ve şakalaşmaları tanımlar. ‘Lîla’ kelimesi ise kaygısız olmayı ve taklit etme davranışlarını nitelemektedir (Huizinga, 2013, 53-54). Çince, Japonca, Kızılderi dili, Latince, Sami dilleri, Germanik diller gibi pek çok dil grubu oynama hallerinin türevlerini karşılayan kendilerine has anlamlarıyla, kendilerine ait kelimelere sahiptirler (Huizinga, 2013: 51-65). Dildeki bir kelime zıddı ile kavramsal karşıtlık bağı kurar. Oyunun zıddı ciddiyet, ciddiyetin zıddı alaycılık ve şakadır. Dolayısıyla ciddiyet oyunu dışlarken, oyun ciddiyeti kolaylıkla içerebilir (Huizinga, 2013: 68-69).

Oyunun ve işlevinin ne olduğu ile insanların neden oyun oynadıkları pek çok sosyal bilimcinin yanı sıra fen bilimcilerinin de odaklandığı bir konudur. Sosyal bilimlerde öğrenme, eğitim, sosyalleşme, kültür gibi pek çok unsurla birlikte anılan oyun fen bilimlerinde ise organizmanın evrim ve adaptasyonu eksenindeki işlevi odağında ele alınmaktadır.

Sosyal bilimler oyunu eğlenceye indirgeme noktasında ısrarcıdırlar ancak uzun vadede oyun, oyuncuya sosyal ve fiziksel kabiliyetler kazandırır ve hâlihazırda sahip olunan kabiliyetleri geliştirme imkânı sunar. Ancak oyun sonucunda elde edilen faydanın belirmesi, oyunun tekrar edilebilir karakteri ile ilişkili olarak bir süreç işidir (Bateson ve Martin, 2014: 16). Oyun, gündelik hayattan belli sınırlarla ayrılrsa dahi yapısal olarak onun bir parçasıdır. Oyun amaca yönelik olsun ya da olmasın, kurallı olsun ya da olmasın hatta gönüllülük esasıyla teşekkül etmesine rağmen bir beğeni unsuru da olması sebebiyle fiziksel, bilişsel, dilsel, duygusal ve sosyal gelişmenin bir parçası olarak gündelik yaşamın önemli bir bileşenidir (Dönmez, 1992: 13’den akt Sormaz, 2012: 129).

Oyun davranışına hayvanlarda da rastlanmaktadır. Yaşamı boyunca hiç oyun oynamamış memeli türü yok gibidir. Kimi kuş türlerinde de oyun davranışına rastlanmaktadır. Ayrıca oyun oynayıp oynamadıkları tartışmalı da olsa diğer hayvan gruplarında da özellikle nesnelerle oynama davranışlarına rastlanan çalışmalar vardır. Özellikle genç memelilerde oyun davranışı kesin biçimde gözlemlenir, örneğin kediler nesnelerle oynarken dişi şempanzeler kendi çocukları olana kadar, ağaç dallarından yaptıkları bebeklerle evcilik oynarlar (Bateson ve Martin, 2014: 26-28). Oyun

yetişkinlikte azalsa dahi insanlarda ve hayvanlarda ömür boyu gözlemlenebilecek bir olgudur (s.32).

Oyunun canlı türlerinin tümünde evrimsel bir etkisinin olduğunu söyleyen sosyal bilimciler ve biyologlar oyunun evrimle ilişkisini dört temel etki basamağında açıklamaktadırlar (Bateson ve Martin, 2014: 59).

- Tipik özellik olan hareketliliği uzun süre sağlamak için yeterli vücut enerjisine sahip olmak.
- Aşırı strese, yiyecek kıtlığına karşı korunaklı olmak.
- Enerji fazlasını oyunda kullanmak üzere uyarılmış olmak.
- Oyunda elde edilen deneyimden fayda sağlamak.

Evrimle oyun arasında kurulan ilişkiden de anlaşılacağı üzere oyun oynamanın hayatta kalmakla ve öğrenmekle doğrudan ilişkisi olduğu söylenebilir. Türlerin oyun oynayan mensuplarının hayatta kalma oranının daha yüksek olduğunun gözlemlendiği araştırmalar da mevcuttur (Bateson ve Martin, 2014: 59).

Oyun, oynayanın oluştumsal olarak yaşadığı bir deneyimdir. Bu deneyim öğrenmeyi sağlayabileceği gibi mutlak surette çabalamayı, araştırmayı, keşfetmeyi, deneyip yanılmayı, ilişki kurmayı, kontrol etmeyi ve problem çözmeyi de gerektirir (Bruce, 1994: 66'dan akt. Sormaz, 2012: 128). Başka bir ifadeyle oyun analitik düşünme ve eyleme sürecidir. Oyun araştırma, öğrenme, keşfetme, kontrol etme, öğrenilenler arasında ilişki kurma ile gerçekleşir ve en nihayetinde bir deneyimleme sürecidir (Sormaz, 2012: 128). Oyun özgür katılımlı, zaman mekân sınırları içinde belirlenmiş, serbest ve sonucu belirsiz, kurallaştırılmış, kalıplaştırılmış, düzenlenmiş ya da doğaçlama bir uydurma hali olarak ama neticesinde maddi bir çıktı üretmeyen aktiviteleri tanımlamaktadır. Oyun ilerleme, teknolojik gelişme ve toplumsal değişimle ilgili başta kültür olmak üzere pek çok unsurla ilişkilendirilebilir (Huizinga 2013; Caillois 2001; Bauman, 2016; Sormaz, 2012).

Caillois'e (2001: 43) göre oyunun doğasında bulunan altı karakteristik özellik vardır.

- Özgür olması
- Gündelik yaşamın mecburiyetlerinden ayırık olması

- Sonucunun belirsiz olması
- Etkinlik sonucunda herhangi bir maddi üretim olmaması
- Düzenli olması veya Kurgusal olması

Başka bir ifadeyle Caillois'e göre faaliyet özgür bir edimle gerçekleşiyorsa, gündelik yaşamdan belirgin şekilde ayrı ise sonucu belirsizse, faaliyetin bitiminde üretilen bir maddi ürün yok ise ve düzenli yahut kurgusal ise o faaliyette oynusallık mevcuttur.

Sosyal bilimciler ve biyologlar tarafından oyunun ayırt edici beş özelliği öne çıkartılmaktadır (Bateson ve Martin, 2014: 23-41).

- İçsel güdülenme: Oyun davranışı kendiliğindendir. Birey için ödüllendiricidir. Oyunun amacı oyundur, eğlenmektir.
- Güvenli ortam: Oyuncu ciddi davranışların normal sonuçlarından bir yere kadar korunur. Oyunun doğrudan bir amacı ve yararı yok gibi görünür. Oyunda olunduğunu belli eden işaret jest ve mimikler olur. Oyun kavramsal olarak işin ve ciddi olanın karşıtıdır.
- Değişik bileşimler: Oyun imgeseldir. Anlam ifade eden davranışlardan ya da düşünceden oluşur. Oyun sonucunda sosyal davranışlarda taklit ve değişim olur.
- Tekrarlanma: Yenilenen bireysel eylem ve davranış içerir. (oyunbaz değildir bu davranış)
- Koşullara duyarlılık: Oyun davranışı kendi hâkim koşullarında ortaya çıkar, bu koşullar da oyuncu hasta ya da stresli değilse ortaya çıkar.

Oyunun beş özelliğinin birlikte oluşturduğu bir altıncı özellik ise kimi bireylerde meydana gelmektedir diyen Bateson ve Martin (2014: 25-41) bu özelliği 'oyunbaz oyun' olarak isimlendirir.

- Oyunbaz oyun: Bireyin kendiliğinden istediği ve yöneldiği olumlu bir ruh halidir. Bireyi ciddi ile eğlenceli, gündelik iş ile oyun arasında esnetip, farklı davranmaya ve düşünmeye sevk eden edimdir.

Toplumsal değişmeye de pozitif yönde katkı yapan bu oyunbaz oynama hali bireylerdeki yaratıcılığın ve oyunun kültürle olan bağının da temelidir. Özhan'a göre oyunların ortaya çıkmasında ve şekillenip çeşitlenmesinde büyüklerin gündelik yaşamdaki ciddi işlerini taklit eden bir çocukluk ya da çocuksuluk söz konusudur (1997: 10'dan akt. Sormaz, 2012: 126). Başka bir ifadeyle 'oyunbazlık' taklidi ya da ciddi olanı dönüştürmeyi ve dolayısıyla da oyunları ortaya çıkartmayı, değiştirmeyi, popülerleştirmeyi ya da yenisini üreterek demode kılmayı sağlamaktadır. Örneğin çocuk davranışında gerçekleşen bir oyunbazlık örneği olarak çocukların büründükleri rollerden bahsedilebilir. Öyle ki Caillois'e göre çocuğun oynadığı her ne ise onu subay, polis, jokey, pilot, kaptan, kovboy, otobüs şoförü ya da dikkat odağında ne karakter var ise o yapar. Oyuncak bebek kız çocuğuna annesini (kendini anne olarak) taklit etme imkânı sunar (2001: 62). Oyunbaz davranış öğrenmekle başlar, taklitle gelişir ve yetişkinlikte karakterde yer ettiği haliyle toplumsal değişmeye, kültür aktarımına vesile olur.

Huizinga oyunu kültürle, gündelik yaşamla ve medeniyetle olan ilişkisi çerçevesinde olmazsa olmaz bir toplumsal kurum olarak ele almak gerektiğini söylemektedir. Ona göre oyun hem kültürün içinde bir devinim aracı hem de özü itibariyle kültür yapıcı bir yetkinliktir. Ona göre oyunların varlığı ve gelişimi kültür oluşumuna, değişimine bitişik bir süreç olarak var olmaktadır. Ancak, oyun eylemlilik hali ile yani başka bir ifade ile form olarak gündelik yaşam faaliyetlerinden de ayrılan bir olgudur (Huizinga, 2013: 20-21). Huizinga'nın oyunun kurmuş olduğu alanın bağımsızlığı savı Caillois tarafından da onaylanmaktadır. Caillois'e (2001: 62) göre oyunun inşa ettiği alan gündelik yaşam pratiklerine paralel ancak bağımsız bir aktivite alanıdır.

Oyun, olağan hayatın dışında yer aldığı hissedilen bir kurmaca özgürlüktür ancak aynı zamanda oyuncuyu saran zaman mekân ve kurallar dâhilinde yapısal bir bütünlüktür. Oyun oynama edimi ne maddi ne de manevi hiçbir çıkarla ilgili değildir. Oyun genel görünümü itibariyle mücadele veya temsil olmak üzere iki görünüme indirgenebilir. Mücadeleye indirgenen oyunlar oyuncunu kendiyle ya da oyunu oynayan diğerleriyle olan rekabetini ifade eder. Birlikte oynayan bireylerin oluşturdukları oyun grupları bilinçli şekilde ve özgür iradeyle oynayan, çıkar beklemeyen, oyunun zaman-mekân ve kurallar dâhilindeki evreninde gönüllü olarak var olan insanlarla teşekkül eder. (Huizinga, 2013: 31). Caillois oyunun doğası bakımından da Huizinga'yı onaylar.

Ona göre, gerçek dünyadan daha fazla enerji, bilgi, yetenek, dikkat isteyen oyunlar, gerçek dünyadan belirgin şekilde özgürlük içeren yapısıyla ayrılır. Bu özgür yapı ve sosyal yapının bileşimi oyuncunun karakteri, oyunun figüratif yapısı ve her toplumun değerine göre değişir ve farklılaşır. Oyun kültürü, kültür oyunu farklılaştırır (Caillois, 2001: 66).

Dünyanın karmaşık işleyişi ve hayatın önemli sorunları içerisinde teşekkül eden oyun, kendine has bir düzene sahiptir ve dolayısıyla düzenli bir oyun alanı kurar. Kurulan oyun alanı olabildiğince kusursuz bir mutlaklıktır. Oyunun kurduğu düzenin en ufak bir ihlali oyunu bozar, oynama edimini kirletir, oyunun niteliğini ve işlevini ise ortadan kaldırır. Oyun oyuncuyu kendine dâhil ederken aynı zamanda onu gündelik işlerden de azat eder. Oyun kendine has düzeniyle ritmik, armonik ve estetik, dolayısıyla oyun cezbedicidir; oyuncuyu yakalar ve oyun ile oyuncu arasında karşılıklı bir özümseme gerçekleşir (Huizinga, 2013: 28). Oyunun düzeni mutlak, kuralları belli olsa dahi oynanışta bir rutinlik söz konusu değildir ve hatta oyun alışlagelmedik şekilde oynanır, oyuncunun performansına bağlı olarak sürer ve sonuç değişir (Huizinga, 2013: 30).

Oyun esnasında bildik dünya ‘beklemeye’ alınır zira gündelik hayatın örf, adet, kural ve işleyişleri değil oyunun kuralları söz konusudur; oyunun kurallarının ise oyun dışındakilere bir yaptırımı yoktur. Dolayısıyla oyun, oynayana aittir ve bir mülkiyet ilişkisinden bahsedilebilir (s.30). Oyuncu oyun oynamaya kendi rızası ile özgürce dâhil olur ama oyun alanına bir kere dâhil olduktan sonra oyunun kurallarına uymak durumundadır zira oyunun sınırlı zaman-mekânı dâhilinde kurallar emredicidir. Oyuna katılmakta yatan amaç rekabetin gerdiği bir gerilim hissi ve bu hissin sonucunda elde edilecek tatmin duygusu, sevinç arayışıdır. Ayrıca oyun bir kendini gerçekleştirme alanı olarak da okunabilir zira gündelik hayatta olunandan farklı olma bilinciyle kurgulanan güç, şans, zekâ ve beceri gerektirecek şekilde kurallı eylem ve faaliyetlerdir (Huizinga, 2013: 50). Bateson ve Martin’e (2014: 12) göre oyun davranışı itkisi kendiliğindendir. Oyuncu, eğer hasta ya da stresli değilse ve kendini güvende hissediyorsa oynar ve oyunun amacı oynamaktır. Oyun ödüllendirici bir yapıya da sahip olması sebebiyle gündelik yaşamın uğraşlarının peşine oynanır. Oyunların fiili oynanması gibi bir mecburiyet yoktur. Oyuncu bir oyunu zihninde kurup oynayabileceği gibi biten,

sürmekte olan bir oyunu zihninde devam da ettirebilir, oynama davranışı her zaman dışa vurulmayabilir (Bateson ve Martin, 2014: 16-33).

Oynama edimini arzulamak ve gerçekleştirmek insanlar tarafından çok farklı şekillerde gerçekleşir. Psikolojik (stres vb.) ve biyolojik (genler vb.) pek çok faktör bireyleri birbirinden farklılaştırır ancak 'kişilik' denilen unsur ile bireylerin oyuna yaklaşımı arasında ilişki olduğu söylenebilir (Bateson ve Martin, 2014: 35). Oyuncu kendi başına oynayabileceği gibi birlikte de oynayabilir, oyun taklit, düş, imge, sembol, söz, yazı, sosyal drama, boğuşma, el becerisi, kurmaca temelinde oynayabilir. Ayrıca oyun fiziksel ortamın yanı sıra düşünsel ortamda da kurulup oynanabilir (Bateson ve Martin, 2014: 26).

Oyun oynamak gündelik yaşamda yapılan bir yan faaliyettir (Caillois, 2001: 43). Hayatın kendisi bir oyun gibi ele alınabilir. Mücadele doğanın bir kanunu, rekabet ise ezelden ebede bir mücadele formudur. Bu yüzdendir ki oyun evreni hayattan farklı tasarlanabilecek kurallarla birlikte kurulur ve işler. Oyun, hayat ile benzer ama farklı, her türlü bilgi ve teknolojiye pay alıp onu yeniden üreten, kültüre katkı sağlayıp ondan beslenen bir evren sunar (s.46). Oyuncu davranışı yenmek, kazanmak, galip gelmek üzerinedir ve bu davranış şekli gerek bedensel atletizm oyunlarında gerekse zihinsel oyunlarda aynıdır (s.12). Caillois'e (2001: 43) göre oyun (stadyum, dama tahtası, vb.) kendine ait alandan ve (tarih, saat, oyun süresi vb.) zamandan ayrılmaz. Ona göre iyi oyuncu mücadeleden kaçmaz, hedefi doğrultusunda ilerler ve birikimlerinden ders çıkartır. Eğer varsa hakemin kararına saygı duyar zira oyun alanının bir gereği olarak hakemin orada olduğunu bilir, kural öyledir ki olmaması oyun alanının çözülmesine, oyunun bitmesine sebep olur (Caillois, 2001: 46).

Oyunun ne olup ne olmadığı konusunda ve oyunun dışındakilerin oyunla ilişkisi noktasında ifade edilenler de oyunun ne olmadığını tanımlamak bakımından önemli olacaktır. Bateson ve Martin'e (2014: 27-28) göre faaliyet eğer oyuncunun fiziksel ya da ruhsal bakımdan zarar görme ihtimalini ihtiva ediyorsa oyundan söz edemeyiz der ve bu tarz sonuçları olan oyunları 'kötü oyun' olarak adlandırırlar. Caillois (2001) ise meslek olarak yapılan işlerin oyuncuyu profesyonele dönüştürdüğünü ve oyun, oyun alanı var olsa dahi oyuncudan değil, profesyonellerden söz edilmesi gerektiğini söyler. Gerek profesyonellerin oynadığı oyun gerekse kötü oyun olarak adlandırılan eylemler

sonuç itibariyle oyunların ilerlemeci, dönüştürücü sosyal etkilerini de içermemektedirler. Ancak özellikle sözü geçen bu iki tarz ‘oyun’ edimi başta olmak üzere pek çok oyunda, oyuncular haricinde bir taraf daha vardır. Oyunun türüne göre sayısı değişmek durumunda olan bu harici taraf oyunun seyircileridir ki Caillois’e göre (2001) özellikle stadyum oyunları, insanları bir araya getirip duygu deneyimi bağlamında etkileşimli kılması sayesinde, profesyoneller tarafından icra edilen oyunlar olmasına rağmen ilerlemenin bir taşıyıcısı olabilmektedir.

Oyun gündelik dilde boş vakit ve eğlence ile ilişkilendirilse de oyun ile ilgili yapılan araştırmalar ve oyunu araç olarak kullanan işlerce ne denli ciddi olduğunu ortaya konulmaktadır. Oyun oynama ihtiyacının kökeni, oyunun sosyal işlevi, faydası, zararı, hangi hastalıkta tedavi yöntemi olabileceği ya da terapi, tedavi metodu olarak kullanımları gibi konularda gerçekleştirilen araştırmalar oyunun ciddiyetinin altını çizmektedirler (Sormaz, 2012: 124).

2.2. OYUNUN PARAMETRELERİ

Huizinga’ya (2013), göre oyunun özü madde değildir ancak zihin oynamaya karar verdiğinde, düşünce madde arasında köprüler kurmaktadır. Dili inşa eden zihin, kültürü de kurgulayarak inşa etmektedir ve oyun da bu insanın hem temeli hem de kültürle birlikte yükselen sütunudur (Huizinga: 20-21). Foucault’un (2017) bahsettiği, kelimeler şeyleri imlerken, imgeler zihnin algı oyunlarında karşılığını bulurlar. Bu karşılık Huizinga’ya göre oyunu ciddi olanın karşısına konumlandırır, oyun olgusu ve oynamak fiili bilincimizde ciddi olmayan olarak imlidir. Ancak oyunsal alana girdiğinizde, oyuncuysanız, oynama edimi yoğun bir ciddiyet içerisinde gerçekleştirilir (Huizinga, 2013: 22).

Oyun oynama edimi kendine has bir gerçekliktir, dolayısıyla gündelik yaşamın değerleri ile bilgelikle ya da aptallıkla, doğru ya da yanlış, iyi ya da kötü olmakla ilgisi yoktur. Oyun zihinsel faaliyetle gerçekleşse dahi ahlaki işlev ihtiva etmez. Oyunun karakteristiğinin en önemli bileşeni, oynama ediminin gönüllü bir eylem olmasıdır. Oyunun zevkli ve eğlenceli tarafı, oyunun özünün mantıksal çıkarımlar süzgecinden geçirilmiyor olmasından kaynaklanır (Huizinga, 2013: 19-24). Oyun ve oyunsallık herkes tarafından tanınabilen bir yapıdadır, kendi alan ve zaman sınırlarına sahiptir

(Bauman, 2016b). Oyunun herkes tarafından tanınabilen bir karakteri vardır, neyin oyun olup neyin oyun olmadığı, gerek oynayanlar gerekse oyunun dışında olanlar tarafından anlaşılabilir. Oyun sadece insanlara özgü değildir, hayvanlar arasında da görülür, köken itibarıyla insani akıl ile ilgili bir kurgu da değildir. Huizinga'ya göre *“oyunun varlığı hiçbir uygarlık basamağına, evreni kavrayışın hiçbir biçimine bağlı değildir”* (Huizinga, 2013: 19).

Oynamak eğlenmek ve hoş vakit geçirmek için gönüllü ve özgürce yapılan bir edimdir. Oyun, gerçek yaşamdan özenle ayrılır ve kendi zaman mekânında edimlenir. Bu iki özellik oyun tanımının gerekli şartlarını sağlar (Caillois, 2001: 6). Oyunun devamlılığı kuralların oyunu ve oyun sonucunun belirlenimini nasıl düzenlediğine bağlıdır. Oyun, kurulu düzeni dâhilinde özgürce oynanır. Oyun oyuncunun performansıdır. Oyunun temelinde zevk yatar, ham maddesi ise düş gücü ve doğaçlamadır, bu sebeptendir ki pek çok oyun kurallar olmadan kurulur. Küçük çocukların oyuncak bebeklerle, kedilerin yün yumaklarıyla oynamaları zevke dayalı kuralsız eylemlerdir. Küçük çocukların kuralsız oyunlar oynamaları, onlar sosyalleştikçe, yani çocukluktan yetişkinliğe yol adıkça yerini daha kurumsallaşmış, kurallarla kurulan oyunlara bırakır (s.8). Her oyunun kendi kuralları, o oyunun inşa ettiği evrende yasa gücünde olur. Oyunun kuralları mutlak ve emredicidir (Huizinga: 28).

Oyun gerçek hayattan zaman tahsis edilip oyun oynanır ancak oyuncuların her birinin oyun oynamaya ihtiyaç duyduğu da söylenemez. Kurallar oyunun kurgusunu inşa eder ve bizzat oyunu kurarlar, oyunun gerçek yaşamdan farklılaştığı nokta kurallarının başladığı noktadır. Kurallar oyunu ciddi kılar, özellikle de kurallara aşına olmayanlar için. Zira oyunun bilgisi kurallarda yatmaktadır. Oyunun bilgisi, davranışın tarz, tip ve yoğunluğunu da belirler (Caillois, 2001: 8-9). Oyun gündelik hayattan işgal ettiği yer ve süre faktörleriyle ayrılır, yaratılmış ve sınırlıdır. Başka bir ifadeyle bazı zaman ve mekân sınırları içinde cereyan eder, sonuna kadar oynanır. Kendi akışına ve kendinde anlama sahiptir. Bireysel çıkar odaklı değildir (Huizinga, 2013: 27). Oyun gündelik yaşamın mekanizmalarının dışında yer alır ancak bu mekanizmalara sızma kabiliyetindedir. *“...gündelik hayatın içinde bir kesinti, bir rahatlama meşguliyeti olarak gözükmemektedir. Fakat oyun düzenli olarak tekrarlanan bu niteliğiyle bile, genel anlamdaki hayata eşlik etmekte, onun bir tamamlayıcısını meydana getirmektedir.*

Hayatı süslemekte, onun boşluklarını doldurmakta ve bu bağlamda vazgeçilmez olmaktadır.” (Huizinga, 2013: 26).

Oyuncu eğer gündelik yaşamda sorumluluk sahibi bir birey ise oyun ertelenebilirdir zira oyun keyfe kederdir. Ancak oyundan alınacak zevk bir ihtiyaca dönüştüğü anda oyun keyfe keder olmaktan çıkıp gerekliliğe dönüşmektedir. Bu gereklilik halinin ertelenmesi veya oyun başladıysa oyunun iptali her an mümkündür. Oyun gündelik yaşam içerisinde boş zaman aktivitesi olarak gerçekleştirilir. Oyun fiziksel bir ihtiyaç ya da ahlaki tanımlarla belirlenen ödev olmaktan uzaktır fakat oyun eğer kültürel bir işlev olarak tahsis olunup oynanıyorsa o zaman zorunluluk ve ödev kavramları devreye girmektedir (Bauman, 2016b: 206-210).

Oyun fiziki ya da zihinsel bir eylemlilik halidir (Burns, 2015: 6). Oyunun sonucu başından belli değildir, oynanış esnasında taraflar için iyi ve kötü oynayışlar birbiri ardına sıralanabilir. Oyun tekrar edilebilirdir ve oyuncu bir oyunda düştüğü duruma bir başka oyunda rakibini düşürebilir. Oyunun tekrar edilebilmesine imkân veren ise onun zaman sınırlandırmasıdır. Oyuncular bir oyuna ilgi gösterdiği gibi ondan vazgeçebilir de ama nihayetinde oyunun sonunda oyuncuların belleklerinde maddi olmayan bir yaratı, manevi bir doku olarak kalır. Oyunun zaman kısıtı onu tekrar oynanabilir hale getirdiği için onu kültürel aktarım formu olarak tahsis etmiş olmaktadır. Oyunun tekrarlanabilir olma özelliği ise nesiller arası kültürel aktarımı sağlamaktadır (Huizinga, 2013: 27).

Oyun doğası gereği istikrarsızdır. Oyunun kuralının ihlali ya da başka bir iç neden ve hatta oyunu bozacak bir oyun dışı sebepten ötürü gerçek hayat her an oyuncular üzerinde egemen olabilir (Huizinga, 2013: 41). Bu durumun tersi de söz konusudur; oyunun zaman-mekân açısından ‘taşması’, gündelik yaşamı bozan bir durumdur. Gündelik yaşamda oyunun kuralları değil yaşamın kuralları geçerlidir ve yaşamın kuralları oyunun özgür ruhu gibi esnetilebilir değildir. Esname normsuzluğa ve hatta kişinin hayatını riske etmesine kadar gidebilecek bir süreçte sebep olur (Caillois, 2001, 50).

Oyun özgürdür, ayrıktır, belirsizdir, üretimsizdir, kurallarla kuruludur ve inandırıcıdır. Oyunun özündeki eğlence onun özgür olmasından kaynaklanır; zoraki bir oyun eğlenceden mahrumdur. Zaman-mekân sınırında kurulan oyun böylece gerçek hayattan ayrıktır. Oyunun gidişatı ve sonucu baştan belirli değildir. Oyunda mal ya da

refah üretimi söz konusu değildir. Oyuncular arasında bir değişim söz konusu olabilir, ancak toplam, oyunun başlangıcına denktir. Oyunlar özgün kurallarıyla kendi evrenini kurar ve oyuna eşlik eden gündelik yaşam gerçekliği söz konusu olduğundan oyuncu, kendi gerçekliğinin de farkındadır (Bateson ve Martin, 2014; Caillois, 2001: 9-10).

Oyundaki mekân sınırı zaman sınırından daha katıdır; oyunun zamanı gündelik yaşamdan ayrılarak tahsis edilen ve tekrarlanabilen bir özellik göstermektedir. Ancak oyunun türü ya da oynama amacı ne olursa olsun her oyun kendine has oyun alanında cereyan eder. Oyun alanının etkisi oyun bittiğinde bitmez. Oyun bir grup halinde oynanıyor ise bu grubun ilişkileri de oyun bittiğinde bitmemektedir. Oyuncu toplulukları, oyun bittiğinde, oyun zaman mekânının dışında, oyun kurallarının olmadığı gerçek yaşamda dahi süreklilik bağı gözetirler. Oyun zaman mekânının dışına taşan paylaşma pratikleri oyun gruplarının oluşmasının ön koşuludur ve oyunun tekrarlanabilirliği ve oyuncuların sürekliliği oyun gruplarını da oyunsal olana dâhil eder (Huizinga, 2013: 27-30).

Oyun gruplarıyla oynanan oyunlarda mücadele esas zemindir. Genel anlamda bireysel olsun ya da grup olarak oynansın oyunda kazanmak bir üstünlük göstergesidir ve bu üstünlük oyun zaman mekânının dışına taşma eğilimindedir, Oyuncunun başarıları, oyundaki üstünlükleri gündelik yaşamda oyuncuya itibar ve gurur verir. Oyuncunun itibarı ve gururu birlikte ve aynı takımda oynadığı oyunculara da yansır, yani bireysel kazanımlar takımca paylaşılır. Oyunda kazanılan başarı, bireyden gruba aktarılabilir. Her ne kadar oyunlarda kazanmak, galip gelmek ana amaç olsa da heyecan ve temaşa, alkışlar ve kutlamalar uzun vadede itibar ve gurura dönüşmektedirler. Rakip olmayan oyunlarda dahi başarı sebat eden oyuncunundur, oyuna katılmış ve hedefe erişmiş olmak tatmin sağlar. ‘Kazanacak bir şey var’ ifadesi oyunun özünü en kesin şekilde yansıtır. Oyunun sonucu oyuncular kadar izleyici için de önemlidir. Gündelik yaşamda oyuncuya itibar gösterecek bir diğer grup da seyircilerdir. Oyuncunun kazanma isteği ve bu çabayla sergilediği tutku oyunu ciddi bir kimliğe büründürür. Ciddiyetin artması ise oyunsal olanın azalmasına sebebiyet vermektedir (Huizinga: 72-76).

Kurallara uymayan oyuncu oyun alanının düzenini bozan bir düzenbazdır, oyunbozandır. Oyun içi oyuncu tutumu sınırlar dâhilinde olmalıdır ki oyun edimi adil

olsun. Oyunbozan ile oyuncu birbirinden farklı konumdadır, oyunbozan oyun alanının içinde –mış gibi yapan bir oyuncudur. Oyunun tüm anlamı, oyunbozanın varlığı ile bozulur, oynamanın değeri oyunbozan için çoktan yok olmuştur (Huizinga, 2013: 29). Hile oyun evreninde uygun karşılanmasa dahi var olan bir olgu. Ancak diğer oyuncular fark ederse hile yapan oyundan atılır. Para ya da zevk için oynansın, oyun evreninde yeri olsa da oyunun ve oynamanın doğasında hile kabul edilemez (Caillois, 2001: 45). Hile keşfedilene ya da ortaya çıkana kadar kurulu oyun düzeni bozulmaz, ancak oyuncularından birinin ‘ben oynamıyorum’ diyerek oyunu terk etmesi oyunun kurulu düzenini bozar. Bazen oyunun zaman sınırına erişmeden sonucunun belli olması da oyunu bitirecek bir eyleme sebep olabilir (Caillois, 2001: 7).

Nesnelerle ya da hayal gücünü devreye sokarak oynanan kuralsız oyuna sevk eden dürtü olan paidia, kuralı icat etmeye de sevk eder, böylece oyunun giriş seviyesinde basit formları da oluşur. Temel oyunlar bu adımda icat edilir. Saklambaç, körebe, uçurtma uçurmak gibi. Teknoloji, teknik, icatlar, eşya, alet edevat geliştikçe yeni oyunlar veya yeni kurallar da icat edilirler. Kurallar oyun kurulduktan sonra oyundan ayrılmayacak şekilde, onun doğasına içkin yapıdadır. Fakat oyuncu oyunu en temel özgürlük formunda oynar, oyun bunu da ihtiva eder. Özgürlük oyuna sevk eden oynama içgüdüğü padianın, kurallar ise ludus tecellisidir (Caillois, 2001: 27-29). Oyunun özü kurallara uymak olsa da gerek arkaik gerekse popüler kültür ortalama insanın değer yargılarını haklı çıkarmaz. Oyunun yarattığı mücadele alanında şanstaki maddi imkânlarla, beceriden zekâyâ, iyi niyetten gaddarlığa, dürüstlükten hile hurda çevirmeye kadar pek çok unsur mücadelenin aracı ve biçimi haline dönüşebilir (Huizinga, 2013: 77).

Gerilim gündelik yaşamın ahlaki kurallarıyla ilgisi olmayan oyun alanının etik kapsamını belirler. Gerilim oyuncunun gücünü sınar. Bu güç fiziksel, biyolojik ya da zihinsel olabileceği gibi kabiliyet, cesaret ve dirayet olarak da gözlenebilir. Oyuncu tüm kazanma hırsına rağmen oyunun kurallarına bağlı kalmalıdır, zaman mekân ve kurallarla sınırlanmıştır (Huizinga, 2013: 29). Oyunun gidişat ve sonucunun her oynanışta farklı olma ihtimalini imleyen gerilim şansın da beceri, çaba ve yetenek kadar devrede olduğunu belirtir (Bauman, 2016b: 206). Oynama ediminin bilinci tamamen geri plana itmesi mümkündür, oyuna ilişik olan haz duyma, mutlu olma sevinç, oyundaki gerilim unsuruyla birlikte taşkınlığa da dönüşebilir (Huizinga, 2013: 40-41). Saldırganca bir

rekabetle oyunbazlığın ortadan kalktığı bu tip oyunlarda (Bateson ve Martin, 2014) ayrıca oyun seyirci etkileşimi sonucunda oyundaki zorluk, çekişme arttıkça seyircinin gerilimi ve seyretme eyleminin tutkusu da kuvvetlenir. Oyunun değerini belirleyen gerilimdir, gerilim arttıkça oyuncu oyun oynadığını unutur, gerilim oyunu ciddileştirir (Huizinga, 2013: 73-77).

Burns (2015) oyunları yarış, savaş ve bölge oyunları olarak sınıflandırmaya başlar ve sonrasında casino, kâğıt, aile, eğitim, sportif ve dış mekân oyunları olarak sınıflandırmasını tamamlar. Bu noktada özellikle dikkat edilmesi gereken, sınıflandırmasındaki ilk üç oyun türüdür ki bunlar insanlığın gelişimiyle doğrudan alakalıdır.

İnsanların ilk oyunları der Burns (2015: 26), muhtemelen yarışma ya da yakalama biçimindeydi. Ancak insanların gündelik yaşamlarında o dönem için yaşamsal ihtiyaç olan yarışma, başka bir ifadeyle kovalama, yakalama ya da kaçma eylemleridir. Yarış oyunları ortak payda belirlenen noktayı ilk geçen olmak, öldürülmekten ya da esir alınmaktan kaçınmak şeklinde işleyen bir yapıda kurulur. Oyunlarda zar kullanıldığı için çoğunlukla şans başat faktördür ancak strateji⁸ de etkili olabilir (s.26). İnsan topluluklarının gelişimine paralel olarak birbirleriyle savaşmalarını konu alan savaş oyunlarının ortak noktası, rakip ordular arasında geçmesi ve şans ya da saldırganlıkla değil, akılcı stratejilerle kazanılabilmesidir (s.45). Doğa incelendiğinde birçok canlı türünün kendine ait bölge kazanmak ve elde tutmak için canı pahasına saldırı ya da savunma amaçlı savaşacağı görülür. İnsanlar da bu gruptadır (s.72). “*Savaş oyunları insan ırkının taktikler kullanarak zafer kazandığını gösteriyorsa, bölge oyunları da savaşların neden ortaya çıktığını gösterir: yeni toprak elde etme hırsı ve toprakları koruma güdüsü*” (Burns, 2015: 71). Savaş oyunları ve bölge oyunları insanlığın ilkel yanını temsil ediyorsa eğer şans oyunları da yaşama bağlılıklarını temsil etmektedir. Şansın, rastgele oluşu onu oyunsallaştırırken ilahi olanla da bağdaştırmaktadır (Burns, 2015: 202).

⁸ Örneğin tavla bir yarış oyunudur. Rakipten önce pulları kaçırmayı amaç edinse, hareket mesafesi şansa bağlı olarak zarlarla belirlense de yoğun bir strateji de içermektedir.

2.3. OYUN KURAMI VE OYUNLARIN SINIFLANDIRILMASI

Bateson ve Martin'in aktarımına göre Platon, Yasalar adlı eserinde oyunları yetişkinlikteki becerilerin kazanılacağı alıştırmalar olarak nitelemektedir. Çocukları kendi büyüdükleri çevre içerisinde sosyalleştiren ve hatta uygarlaştıran şeyin oyun olduğunu söylemektedir. Kant, oyunların bireyleri özgürleştirdiğini söylerken, şair Friedrich Schiller ise bastırılmış enerjinin açığa çıkışı olarak tanımlamaktadır oyunları. Ruh bilimci Karl Groos'da Platon gibi düşünmekte ve yetişkinlikteki becerilerin kaynağı olarak imlemektedir oyunları. Eğitim felsefecisi John Dawey ise çocuğun gelişiminde yaşamsal önemi olduğuna işaret eder oyunların, Sigmund Freud'a göre ise yetişkinlikteki davranışların sebebi oyun deneyimlerinde yatıyor olabilir. Herbert Spencer'a göre oyunlar sanatsal yaratıcılığın kaynağıyken Huizinga'ya göre ise toplulukların kültürlerinin her aşamasında etkili bir yoldaştır. Ruh bilimci Lev Vygotsky ise edebi yeteneği ve hayal gücünü oyunların beslediğini söylemektedir. Gelişim psikoloğu Jean Piaget ise oyunların çocukların hayal gücünü geliştirmekle beraber aynı zamanda mantıksal çıkarımlarını da geliştirdiğini ifade etmektedir (akt. Bateson ve Martin, 2014: -18-19).

Wittgenstein'a göre tüm oyunlar arasında bir ortak ata yoktur, ardıllık vardır. Wittgenstein söz konusu bu ardıllığı halatı bir araya getiren iplere benzetirken oyunların benzerliklerinin de oyun aileleri olarak ifade edilebileceğini söylemektedir (akt. Dursun, 2014: 23). Schiller ise Platon'un insanları kukla oyununda olarak nitelemesinden yola çıkarak oyunda insanların ne kadar eyleyici olduğunu, ne kadar yapılar arasında kaldığını tartışır. Platon, ideal develete oyunbaz bir eda ile ulaşılabilirliğini söyler. Oyunu insanın, tanrılar karşısında doğru zamanda doğru hamleyi yapması olarak tanımlar ki oyun haricinde insanlar tanrıların kuklasıdır (25-33). Oyun, zamanı zaman içinde yok ederek oluş halini mutlak varlıkla; değişimi de aynılıkla ilişkili kılmaktadır (s38). Heidegger ise oyunu Heraklitos'un oyunla ilgili elli ikinci fragmanı⁹ üzerinden tartışır ve sonuç olarak dünyayı tanrısal bir zamanda ve belki de yaşamda önemli bir yere koymaktadır (s.23-30). Dursun'a (2014: 95-100) göre Derida'nın 'difference' kavramının gözde kaybolmalı karakteri ciddi olan ile oyuna ya da oyunun imkânına

⁹ Heraklitos'un oyunla ilgili 52. Fragmanı: "Aion, dama oynayan bir çocuktur; krallık çocuğundur." Şeklindedir ki burada Aion tanrı ya da kader, oynama edimi isedünya hayatını, yaşaı imlemektedir; krallık ise zamanı betimler (Dursun, 2014, s23.30).

ilişkin farkı ifade etmektedir. Oyunun ontolojisinden bahseden Gadamer, oyunun formunu çember olarak ifade eder ki bu tekrarlanabilirlik özelliğine ve zamanının döngüsel olduğuna yönelik bir tanımdır. Nietzsche oyunu iç içe çerçeveler olarak ifade eder. Ona göre oyun en az iki kişiyle, bir sebep üzerine, yani ikilikle oynanır. Oyun yok olandır, oyun alanı ise var olmayandır (s.138). Nietzsche ayrıca dünyayı güç ve kuvvetin oyun alanı olarak tanımlayarak tüm yaşamı dünya oyunu olarak ifade etmektedir (Dursun, 2014: 47).

*Dönerken dünya çarkı,
Amaçtan amaca seker
Yazgı der ona somurtkan biri
Alıklar buna oyun der* (Nietzsche, 2003: 267).

Genel olarak Alman filozofların oyuna yaklaşımına bakıldığında tüm dünyaya ya da eylem alanlarının tümüne oyun deme eğiliminde oldukları görülmektedir. Oyun onlara göre maddi olan, akılla inşa edilen dünyada ruhların varlığın içindeki gizemi ortaya çıkartmasıdır. Belki de Antik Yunan felsefesi ile günümüz batı felsefesi arasındaki düşünsel kökenin aynı olması, Heraklitos'un fragmanının çözümlemesinde olduğu gibi oyunu ciddi olan ile bir diyalektik sürece tabi tutma isteği söz konusudur (Dursun, 2014).

Oyunlar farklı ölçütler göz önüne alınarak çok çeşitli sınıflandırmalara tabi tutulabilirler. Kriteri belirleyen ise oyuncunun neyle, kimle, ne kadar ve niye oynuyor olduğudur. Oyun kuramlarını tasnif eden Ellis (Ellis 1973:23 den akt Sormaz, 2012: 130-131) klasik kuramlar, ara dönem kuramlar ve modern kuramlar şeklinde üçlü bir sınıflandırma yapar. Ellis'in bu sınıflandırması incelendiğinde oyun oynama edimini açıklamaya çalışan klasik kuramların biyolojik organizma odaklı, ara dönem kuramların sosyalleşme odaklı ve modern kuramların ise organizma ile sosyal çevreyi birlikte dikkate alan kuramları içerdiği görülmektedir.

Tablo 2. Ellis'in Oyun Kuramları Tasnifi

Klasik Kuramlar	
Enerji Fazlası I	Hayatta kalmak için enerji fazlasını tüketmek gerekir.
Enerji Fazlası II	Uzun süre tepkisizlikten doğan tepki verme eğiliminin artması.
İçgüdü	Oyunsal etkinlik üretmek için öğrenilmemiş yeteneklerin kalıtımla iletilmesi.
Hazırlık	Yeni tepki verme yöntemlerinin öğrenilmesi. İlerleyen hayata öğrenilenlerle hazır olunması.
Yeniden Üretme	Türlerin gelişim tarihinin özetlenmesi.
Rahatlama	Bireyin iyileşmesi için çalışma eylemi sırasında oluşturduğu tepkilerden daha farklı tepkiler oluşturma gereksinimi.
Ara Dönem Kuramları	
Genelleştirme	Oyuncuların çalışma eylemi sırasında yapmaya değer buldukları, fayda sağladıkları eylemleri oyun deneyimlerinde kullanmaları.
Fayda Sağlama	Oyuncuların çalışma eylemlerinde karşılayamadıkları ruhsal gereksinimlere cevap bulma ihtiyaçları.
Rahatsız Duygulardan Kurtulma	Rahatsız edici karmaşık duyguları, zararsız biçimde, toplumun onayı dahilinde ifade etme yolu olarak kullanılması.
Psikoanalitik I	Oyuncunun yaşadığı kötü tecrübeyi, ciddiyetini ve benzeyişini azaltarak oyunsal biçimde tekrar dilmesi.
Psikoanalitik II	Oyuncunun yaşadığı kötü tecrübedeki rolünün edilgen olandan etken olana değiştirilerek olayın tekrar edilmesi.
Gelişimi Destekleme	Çocuğun fiziksel ve zihinsel gelişimini sağlaması.
Öğrenme	Öğrenme eylemini oluşturan her durumun süreci.
Modern Kuramlar	
Harekete Geçirici	Bireyin ilgi duyma ve teşvik olma seviyesinin artması için kendi ve çevresiyle etkileşim yaratma gereksinimi.
Yeterlik/ Etkin Olma	Çevrede etki yaratma gereksinimi

Özellikle çocuk oyunları üzerine çalışan sosyal bilimcilerin oyunları bireysel mi yoksa sosyal mi olduğu ayrımına göre ele alma eğiliminde oldukları görülmektedir. Bununla birlikte gerek bireysel olsun gerekse sosyal olsun çocuk oyunlarını tanımlamak adına işlevi, tasarımı, oyun nesnesi ve oyun alanı açısından alt kategorileştirmelerin yapıldığı da görülmektedir (Özdoğan, 2004: 103'den akt. Sormaz, 2012: 132).

Tablo 3. Çocuk Oyunlarının Sınıflandırılması

Yazarlar	Bireysel Oyunlar	Sosyal Oyunlar
Grass 1899	Genel İşlevsel Oyunlar Deneyse Oyunlar	Özel işlevsel oyunlar
Stem 1914	Bireysel Oyunlar	Sosyal Oyunlar
Chateau 1954	Kuralsız oyunlar Somut Zihinsel Oyunlar	Kendini İspatlama Kural ve işbirlikçi oyunlar
Erikson 1935 ve 1959	Yapısal Oyunlar Kendi kendine oyun Materyalle oyun	Rol oyunları Kurallı oyunlar Arkadaşlarla oyun
El'konin 1960	Dar çevreli oyunlar	Geniş çevreli oyunlar
Hetzer 1927	İş Oyunları	Rol oyunları Sonuçta başarıya ulaşılan oyunlar
Ch. Bühler	İşlevsel Oyunlar Yapısal oyunlar	Fantezi oyunları rol ve kurallı oyunlar
Piaget 1945	Alıştırma oyunları	Kurallı oyunlar Sembol oyunları
Diğerleri	İşlevsel faaliyetler Araştırmacı davranışlar	Sosyal rol oyunları Taklit etme, dramatize etme

Oyun kuramcıları Huizinga ve Caillois'in oyunları ele alma biçimleri ise daha bütüncül, yaptıkları sınıflandırma ise daha kapsayıcıdır. Huizinga oyuna sevk eden ve yapısını oluşturan dürtü üzerinden bir sınıflandırma yapıp onu kültür bileşenleriyle kıyaslarken, Caillois Huizinga'nın dürtülerini mekân ve erekle birleştirerek daha kapsamlı bir ayrıma gitmektedir. Doğrudan bir sınıflandırma Huizinga'da görülmemekle birlikte Caillois'te sınıflandırma görülmektedir.

Oyuna sevk eden dürtü paidia oyunsal olanın özünde yatanı da temsil etmektedir. Paidianın zıddında ise ludus yatmakta ve kurallı oynamaları, başka bir ifadeyle kurumsallaşmış oyunu temsil etmektedir Paidia insan davranışlarındaki özgüllüğü ve yaratıcılığı serbest bırakan bir dürtüdür. Paidia ile başlayan oyunlar ilerleyen zaman içerisinde inşa edilen yapılar ve kurallarla ludus halini alırken bir yandan da farklı sosyal kurumların değişim dönüşümlerine etki ederler. Oyunun kutsal ile olan ilişkisi de bu noktada ortaya çıkar. –mış gibi yapmalar toplumsal değişmeyi de beraberinde getiren oyunsal edimin önemli bir yan çıktısı olmaktadır (Huizinga, 2013). Özben'in (2015) yapay kutsallıklar olarak kavramsallaştırdığı toplumsal değişme biçimi olarak, kutsallıkların gündelikleşip gündelik olanların kutsallaşması da bu oyunsal –mış gibi yapmalarla biçimlenmiştir.

Paidia ve ludus dürtülerini Huizinga'dan (2013) alan Caillois (2001) onun oyunlara karşı bakış açısını incelediği eserinde daha detaylı bir ayrıma gider ve oyunları mekân ve erek üzerinden sınıflandırır. Aşağıda bu sınıflandırmanın şematik hali görülmektedir.

Tablo 4. Oyunların Sınıflandırılması (Caillois, 2001: 36)

	AGON Yarış/Mücadele	ALEA Şans	MIMICRY Temsil/Taklit Simülasyon	ILINX Adrenalin/ Baş dönmesi
PAIDIA ses çıkarma sallanma gülme kelime bulmaca uçurtma uçurma soliter satranç LUDUS	yarış güreş vs. } düzenli } olmayan boks, bilardo, futbol, satranç, eskrim, dama, vs. spor turnuvaları olimpiyatlar vs.	saymalı şeyler tekerleme vs. yazı tura bahis rulet vs. basit, karmaşık, düzenli, sürekli şans oyunları	çocukların oyun girişimleri halıyı sal(mış) gibi kullanması illüzyon oyunları silahlar maskeler gösteri sanatları tiyatro vs.	çocukların kendi etraflarında dönmesi at binme salıncakta sallanma seksek oynama dans vals valadar karnaval gezmek dağcılık cambazlık

Sınıflandırmanın her katagorisi benzer ama farklı oyunları barındırır. Her kategoride oyunlar iki temel unsur etrafında farklılaşır. Oyun oynamaya sevk eden iki temel güdü, Paidia ve Ludus. Paidia, doğaçlama, oynamak için oynama, kuralsız oynama edimini; ludus ise kurallı, düzenli, rekabet etmek ve kazanmak için oynama edimini tanımlar. Mücadele gerektiren ve rakabete dayalı oyunlar agonaldır. Futbol, bilardo, satranç vb.'leri bu türdendir. Şans oyunları alea kategorisine girmektedir. Rulet, loto, piyango vb.'leri alea kategorisindeki örneklerdir. Simülasyon, taklit veya temsil söz konusu olduğunda oyunlar micry kategorisine girer ki tüm sahne sanatları ve özellikle de tiyatro oyunları bu kategoridedir. Son olarak da oyunsal bir yapıda insanlar ekstrem eylemlerle adrenalin peşinde koşuyorsa, vertigo arayışındaysa bu tarz oyunsal aktivitelerin kategorisi ilinx olur. Yamaç paraşütü, ip cambazlığı, bungee jumping buna örnek olarak verilebilir. Bu sınıflandırmanın tüm oyun evrenini kapsamı mümkün değildir, bazı oyunlar ya da oyunsal aktiviteler pek tabi ki bu sınıflandırmanın dışında kalacaktır (Caillois, 2001: 12-13). Sınıflandırılan agon, alea, mimicry ve ilinx oyun grupları şöyle açıklanabilir:

Agon mücadele, rekabet içeren oyun grubudur. Mücadele çocuklukta kişilik oluşmadan önce başlar, bakışıp göz çekmemek gibi mücadeleler insan doğasında yer alır. Kazanan kaybedenden belirli hususlarda açıkça daha iyidir. Oyun tüm oyuncular için mekân ve araç bakımından eşit başlar. Oyuncu oyun alanında üstünlük kurmak ister. Dikkat, antrenman, tekrar ve hırs bu üstünlük için gereklidir. Agon'un ruhu kültürel olana sızar elbette ancak daha da öncesinde özellikle kültürel mücadelelere sızar. Agonda rakibe zarar vermek değil kendi üstünlüğünü kanıtlamak, kabul ettirmek vardır. Hayvanların birbirleriyle oynaması onların sınır, kural, alan bilmemesinden ötürü agon sayılmasa da at yarışları gibi insan mücadelelerine hayvanlar dâhil edilebilir. Alea şans içeren oyun grubudur. Latince bir zar oyununun adı olan alea aynı zamanda kumar anlamına da gelmektedir. Agonun tam zıddıdır. Oyuncunun oyun üzerinden bir kontrolü yoktur. Kazanan kaybedenden maharet bakımından daha üstün değildir ancak daha şanslıdır. Oyuncu bahsi riske edip kazanmayı umar, oyunun sonucuna oyuncuların sahip olduğu bedensel ya da zihinsel hiçbir etkenin müdahalesi yoktur. Agonda gerekli olanlar alea da gereksizdir ki bu da aleanın yapısından kaynaklanır. Agon kişisel sorumlulukla alea kadere teslim olmakla ilgilidir. Domino, tavla ve kart oyunları ise ikisinin bileşimidir. Çocukların oynadıkları şans oyunları yetişkinler tarafından dikkate

alınmaz, çünkü çocukta riske edecek sermaye yoktur. Çocuk tarafından bakıldığında alea, agon gibi işler; myle ki misketlerini riske ettiği bir oyunda çocuk oyuncu şansına değil kendi becerisine güvenecektir (Caillois, 2001: 14-19).

Mimicry taklit ve temsil içeren oyun grubudur. Bir yönüyle bir şekilde gerçek dünyadan çıkıp, yeni bir dünya yaratıldığında, kişi kendi olmayı bırakıp başka(sı) olduğunda devreye giren oyun kategorisidir. Taklitte bir şey ya da kimse rolüne bürünmeyi ifade eden bu kategorinin bir örneği sahne sanatlarıdır. Bir, –mış gibi olma halidir aslında. Çocuğun kol açıp ses çıkarıp uçak olması ya da bir sanatçının Hamlet'i canlandırması gibi. Mimicry ile aleanın bir ilişkisi yoktur ve fakat kurgu açısından agon ile yakın ilgisi vardır. Özellikle sahne oyunlarda agonal oyunlarda olduğu gibi pratik yapmanın, çalışmanın gerekliliği ve adanmışlık ile tecrübe önemlidir. Seyirci faktörü için de agon ve mimicry benzerdir. Seyirci sahne oyununu ses ve jestlerle katıldığı agonal mücadeleye benzer bir his halinde izler. Mimicry alanındaki oyunlar oyunun tüm özelliklerini barındırır; özgürleştirir, bir araya getirir, gerçekliği erteler, zaman-mekan belirli ve sınırlıdır ancak özellikle de sahne sanatları dışında bu kategoriye giren oyunlar için kuralların çok da gözlenebilir olduğu söylenemez. Sahnede ise gözlemlenemeyen kural, aktörün izleyiciyi etkilemesi ve gerçeklik sanrısını bozmaktan kaçınmasıdır. İlinx heyecan ve adrenalin içeren oyun grubudur. Baş döndürücü, heyecanı tetikleyen durağanlıktan uzak, oyunları ya da oyunsal faaliyetleri içeren bir kategordir. Lunaparktaki pek çok makinenin sunduğu haz bu kategoriye dâhildir. Bu makineler vertigo ve adrenaline dayanan şok etme hissini yaratmak üzere icat edilmişlerdir. Bir aktivitede iç kulak dengesi bozuluyor ve kişi bundan zevk alıyor, bunu bilinçli olarak arzuluyorsa ilinx kategorisine giren bir oyunun ya da oyunsal aktivitenin katılımcısıdır (Caillois, 2001: 19-26).

Tablo 5. Oyunların Yapısal ve Sosyal Fonksiyonel Sınıflandırılması (Caillois, 2001: 54).

	Toplumsal Hayattaki Kültürel Form	Toplumsal Hayattaki Kuramsal Form	Bozulma
AGON mücadele/yarışma	Sporlar	İktisadi mücadele Rekabetçi alanlar	Şiddet Yönetme arzusu Hile
ALEA Şans	Loto pyangoo kumarhane hipodrom	Borsada speklasyon	Batıl inanç astroloji
MIMICRY Temsil	Karnaval tiyatro sinema	Üniformalar Törenselle ritüeller	yabancılaşma Kişilik bölünmesi
ILINX Ekstrem haz	Dağcılık kayak cambazlık hız yapmak	Başdönmesi kontrol gerektiren meslekler	Alkol ve uyuşturucu

Profesyoneller için agon ve mimicry çalışmalarının karşılığını aldıkları ve aynı zamanda efor sarf edip, oynayıp rahatladıkları sahnelerdir. Çalışmalarının karşılığını aldıkları noktada oyundan değil iş ve meslekten bahsetmek gerekir, rahatlama hissi ise faaliyetin oyunsal yönünü imlemektedir (Batheson ve Martin: 12; Caillois, 2001: 45). Oyundan kazanılan, başka bir ifadeyle oynayarak üretilen maddi gelir profesyonelleri gerçek anlamda oyuncu sıfatından ayrı kılmaktadır çünkü onlar mesleklerini icra etmektedirler. Bununla birlikte Oyuna kendilerini kaptırdıkları noktada, sarf ettikleri gayret onları oyunsal olana dâhil eder. Ayrıca bazı oyunlar agon, alea, mimicry ve ilinx kategorilerinin kesişimlerinde yer alabilirler. At yarışı jokey için agon, izleyen için mimicry, bahis yapan için alea kategorilerine girmektedir. Agonal bir oyunda ilinx kategorisini imleyen vertigo yer alamaz çünkü kurallarla düzenlenmiş bir belirlilik çerçevesi söz konusudur. Ayrıca bir temsilde şansın yeri yoktur dolayısıyla alea ile mimicry kategorilerinin kesişiminde yer alacak bir oyundan bahsetmek mümkün değildir. Alea ve vertigo, agon ve mimicry kategorilerin kesişimleri ise mümkündür (Caillois, 2001: 72-73).

Gazino ve kumarhane kültüründe görüldüğü üzere oyunlar baştan sona alea hâkimiyetinde olmazlar, ilinx ise agonu ortadan kaldırmaktadır. Agon ile mimicry arasındaki ilişki sinema salonu ile stadyum arasındaki ilişkide görülebilir, seyirci bilet alır gider, eğlenir tepki verir. Agon ve aleanın yapısal doğasında ise bir paralellik söz konusudur. İkisi için de kurallar gerekir. Agonu kuran zaten kurallardır ancak aleada şansın neye göre belirleneceğini de kurallar söylemektedir. Agonda eşit şartlar altında yetenek, aleada ise şans ve ihmaller devrededir. Agonda kendisi, aleada kendisi hariç her şey müdahildir oyunun sonucuna. Mimicry ve ilinx ise kuralsız bir oyun alanı ister ki oyuncu oynama ediminde özgür ve yaratıcı olsun, doğaçlasın, hayal kursun ve fantazilerini gerçekleştirsin. Mimicryde çoklu kişilik durumu söz konusudur, temsil ettiği şey ya da kimse ile oyuncunun kendi kişiliği arasında bir rol geçişkenliği; vertigoda ise açık olarak gözlenen düzensizlik ve panik hali söz konusudur (Caillois, 2001: 73-75; Groot, 2000, 35-38; Salen ve Zimmerman, 2006, 129-147).

Dikkat edilmesi gereken nokta temsilin yoğunluğunun vertigo ve çoklu kişilik bölünmesi yaratma ihtimalinin oluşudur. Oyuncunun başkası olması onu hem özgürleştirir hem de yabancılaştırır. Sahnede büründüğü rol ile reel dünya kaybolur. Alea ve agon arasında yer alan bir oyunda özgür irade ile eyleme ve gönüllü olarak

mevcut engeli aşma tatmini söz konusudur ancak, mimicry ve ilinx bunun tam tersi olarak fantezi ve haz dolu kayboluşlarla varoluşun metamorfoz hallerini ortaya çıkarmaktadır (Caillois, 2001: 75-76; Salen ve Zimmerman, 2006, 141-147).

Ludus, paidayı tamamlayıcı bir etki yapar; oyunlara zaman-mekân ve kural olarak yapısal özellikler kazandırır. Ludus oyunun hammaddesidir ve kültürel yaratıcılığın etkin maddesidir. Ludus, agon'da oyuncunun heyecanının, geriliminin ve yeteneğinin ilgili engele (oyun aletine, vs.) yönelmiş olup rakibe yönelmemiş olmasıdır. Ludus aleada oyuncunun matematiksel yeteneğine bağlı olarak şansı kend lehine manipüle etmesine aracı olabilir. Ludus mimicryde oyuncunun performansı olarak görülmektedir, oyuncu eğitimini aldığı ve belirli bir disiplinle çalıştığı rolünükendi sanat yorumuyla sahneler (Bateson ve Martin, 2014; Caillois, 2001: 29-33, Huizinga, 2013). Paidia ile alea arasında ilişki yoktur zira aleada oyun yapısal olarak kuruludur. Ludus ile ilinx arasında da ilişki yoktur çünkü ilinxde amaçlanan heyecan, haz ve baş dönmesi kurallı olana tamamen zıt bir özgürlük gerektirir. Genel anlamda bir ilişki özeti verilirse, agon spor alanlarında, ilinks ekstrem spor ve uğraşılarda, alea kumarhane ve bahis alanlarında, mimicry ise tiyatro sahnelerinde görülen sosyalleşme alanlarıdır (Caillois, 2001: 33-41).

Amaçları bakımından ele alınırsa agonda birinin derecesini geçme isteği, diğer oyuncudan ya da kendinden daha iyi olma gayreti söz konusudur. Aleada ise tedirginlik ve heyecan eşliğinde bir yeterli olma meydan okuması söz konusudur. Mimicryde farklı kimliklere bürünme isteği karşılık bulur. İlinxde ise bireyin vertigo ve adrenalini arayışı söz konusudur. (Caillois, 2001: 44-46). Oyuncunun peşinde olduğu zevk, takıntıya; gündelik yaşamdan kaçış ise yükümlülüğe dönüşme dönüşebilir. Bu surette hobi hırsla, mecburiyet tedirginliğe dönerse eğer oyunun yapısal bütünlüğü korunsun bile oynamanın temel prensibi yok olur. Gündelik yaşamın zaruriyeti o noktada oyunu bozar (Bateson ve Martin: 12-13).

2.3.1. “Oyun Kuramı” Sınıflandırması

Oyuna ilişkin kuramlar dikkate alındığında adı doğrudan ‘oyun kuramı’ olan, oyunda bireylerin kazanmaya yönelik davranışlarını temel alarak esinlenip geliştirilen ve sosyal hayatın, gündelik yaşamın açıklamasını oyun metaforu üzerinden yapan

sosyal bilim kuramından da bahsetmek gerekir “*Oyun teorisi, her karar alıcının en iyi kararının diğerlerinin ne kararlar aldığına bağlı olduğu interaktif bir dünyada karar almayla ilgilidir. Sonuç olarak, bu interaktif dünyada herkes, kendi kişisel çıkarını geliştirmek için diğerlerinin kararını öngörme ihtiyacı duyacaktır.*” (Burns, 2015: 8).

“*Oyun Teorisinde odak nokta (aynı zamanda Schelling noktası¹⁰ da denir); oyuncuların doğal, özel ya da kendileriyle ilgili görüldüğü için seçimde ve paylaşımda bulunduğu; birçok yerine bir denge sonucunun olmasıdır. Sosyal teori ve sosyal beklentilerden kaynaklanan bir denge. Schelling, 1960’taki The Strategy of Conflict kitabında “odak nokta(lar)ı her bir kişinin beklentisi için başkalarının, kendisinden beklenileni yapmasını beklemesini beklemesi” olarak tanımlar.*” (Gangopadhyay, 2015).

İki kişinin dâhil olduğu oyunlar üzerine tartışmalar modern dönemin matematiksel oyun kuramından uzun zaman öncesinde tartışılmaya başlanmıştır. Bilinen ilk oyun teorisi tartışması iki kişilik bir kart oyununda kaybı minimize etmek ile ilgili olark Charles Waldegrave tarafından 1713’te kaleme alınan bir mektupta yer almaktadır. 1838 tarihli farklı vergilendirme sistemlerini incelediği Refah Teorisinin Matematiksel Prensipleri Üzerine Araştırma adlı eseri ile James Medison günümüzde aşına olunan oyun teorisine benzeyen bir yaklaşımla konuyu ele almıştır. Sonrasında Antoine Augustin Cournot duopollerini inceleyen ve daha sonraları kuramda önemli yer tutacak olan “Nash Dengesinin”¹¹ sınırlı bir versiyonunu o zamanlar ifade etmiştir. 1913’te Satranç oyunu için Ernst Zermelo tarafından basılan deterministik strateji kitabı oyun teorisi üzerine geliştirilecek daha genel kuramların yolunu açmıştır. 1938’de Danimarkalı matematiksel ekonomist Frederiz Zeuthen, haritalandırmada kullanılan Brouwer’in sabit nokta teoremini ekonomik kazanç stratejisi olarak adapte eder. Aynı yıl Emile Borel iki kişilik sıfır toplamalı bir oyunun ancak simetrik bir matriste cereyan

¹⁰ Focal point olarak da bilinen kavram. Bir konudan bahsederken herkesin aklına gelmesi muhtemel ortak payda (Talwalkar, 2008). Örneğin Erzurum’da üniversitenin girişinde buluşalım denildiğinde çeşitli girişler değil de Kartal’ın akla gelmesi bir ‘Schelling noktası’ örneğidir. [Dip not teze aittir]

¹¹ Bir oyunda oyuncuların bulundukları halden, çıkardan memnun olduklarında hamle yapmamaya gönüllü oldukları anı, konumu, durumu ifade etmektedir.

etmesi durumunda zararın minimize edilebileceğini söyleyerek aksi bir matriste en az kayıp arayışının hatalara sevk edeceğini belirtmiştir ('game theory' wikipedia, 2017)¹².

Oyun teorisi çalışmaları sonucunda ortaya çıkan oyun türleri bir çeşit oyun sınıflandırması olarak tanımlanabilir (Gelibolu, 2013; s.88-90; Pavel, 2012: 11-26; 'list of games in game theory', Wikipedia, 2017):

'İşbirliği durumuna göre oyunlar' işbirlikli ya da işbiriksiz olabilir. Oyuncular oyunun sonucundan ortak bir çıkar elde ediyorlarsa işbirlikli, oyun sonucunda bireysel çıkar söz konusu olan karar veriyorsa oyuncular işbiriksiz oyun söz konusudur. İşbiriksiz oyunlarda bireysel çıkar söz konusu olduğu için kolektif çıkar hamlelerinden daha tutarlı bir çerçevede incelendiği söylenmektedir. 'Simetri durumuna göre de oyunlar' simetrik ve asimetrik olarak ikiye ayrılır. Şöyle ki bir oyuncunun oyundaki hamle ve kararları kendisi haricinde bir oyuncunun hamle ve kararına bağlı olarak

¹² Oyun teorisi bir akademik alan olarak varlığını John von Neumann'ın 1928'de kaleme aldığı ve Brouwer'in haritalandırmada kullandığı sabit nokta teorisini matematiksel ekonomide standart bir yöntemle uyarladığı makalesiyle oluşturmuştur. Neumann çalışmalarına devam etmiş ve 1944'te Oskar Morgenstern ile birlikte Oyun Teorisi ve Ekonomik Davranış kitabını kaleme almıştır ve Neumann'ın oyun teorisine katkısının en üst noktaya ulaştığı kitabın ikinci baskısında Daniel Bernoulli'nin paranın yararına ilişkin teoremini uygulanabilir bir versiyona güncellemiştir. Sıfır toplamı iki oyunculu oyunların sonuçlar üzerinden gelişmeye devam eden oyun teorisinde sonraki adım iki kişinin değil de grupların ya da bireylerin oyunda kararlarını nasıl verdiklerini açıklayabilmek olmuştur. Soğuk Savaş döneminde oyun teorisi uygulamalı deneylerle geliştirilen bir kimlik kazanmıştır. Nükleer savaş ihtimallerinin hesaplandığı ve salt farklı ve aykırı düşünme üzerine kurulan Amerikan RAND şirketinde yapılan çalışmalar oyun teorisinin gelişimine önayak olmuştur. Ünlü mahkûm ikilemi tartışmasından ilk kez 1950'de Merrill M. Flood ve Melvin Dresher tarafından yapılan bir deneyle bahsedilmiştir. Yine aynı dönemde John Nash, Nash Dengesi olarak anılacak kuramını geliştirmekte, çift taraflı ve sıfır toplamı olmayan ve o ana kadar ortaya atılan kuramları da kapsayacak şekilde daha fazla sonuç belirlemeyi mümkün kılıyordu. Soğuk savaş döneminin siyasi ve fikri yapısı oyun teorisini sonuçları önceden bilme ve hamle kazandırma aracı olarak görmüş ve entegre etmiştir. 1950'ler oyun teorisinin çekirdeğinin tamamen olduğu yıllardır ve bu dönemde 'extensive form game', kurgusal oyun, tekrarlanabilir oyun ve Sapley değeri gibi katkılar oyun kuramına eklenmiştir.

1965'te Reinhard Selten mükemmel eşitlikçi alt oyunun çözüm konseptini önermiştir. Başka bir ifadeyle, Nash Dengesini sadeleştirmiştir. Oyun teoremine yapılan bu katkı Nash, Selten ve Harsanyi'yi 1994'te Nobel ödülüne taşımıştır. 1970'de oyun teoremi biyolojiye John Maynard Smith tarafından evrimsel durağanlık stratejisi olarak eklenmiştir. Thomas Schelling ve Robert Auman, Nash, Selten ve Harsanyi'nin yolunu takip ederek 2005'te oyun teoremini daha kolektif yaygın bilgiler ve geniş topluluklar üzerinde formüle ederek Nobel kazanmışlardır. 2007'de bir Nobel ödülü daha oyun teoremini geliştiren Leonid Hurwicz, Eric Maskin ve Roger Myerson'a gitmiştir. Bu isimler mekanizma tasarımı kuramının temellerini atmışlardır. 2012'de ise Alvin E. Roth ve Lloyd S. Shapley ekonomi nobelini almıştır ki onların katkısı oyun teoremini düzenli alacaklar ve pazar tasarımına yönelik bir teoreme dönüştürmüş olmalarıdır. Sonrasında da oyun teoristleri ekonomi nobelinde baş adaylardan olmaya devam etmişlerdir.

Leonard Savage gibi bazı bilim insanları ise oyun teorisinin her şeye rağmen insanların nasıl davranacaklarını tahmin etmede düşünüldüğü kadar verimli olmadığını, teorisinin en fazla insanların nasıl davranmaları gerektiğini analiz ettiğini ifade etmektedirler. Nash dengesinin eleştirisi de yapılacak en uygun hareketi belirlemek o hareketin insanlar tarafından gerçekleştirileceği anlamına gelmediği savıyla eleştirilmektedir ('game theory' wikipedia, 2017).

şekillenme durumundaysa oyun simetriktir, oyuncunun oyunda uyguladığı karar ve stratejiler diğer oyuncunun-oyuncuların kararlarından bağımsız şekilleniyorsa oyun asimetriktir. Oyundan elde edilen çıkara göre toplamın sıfır olma ya da olmama durumuna göre de oyunlar sıfır toplamlı oyunlar sıfır toplamsız oyunlar olarak ikiye ayrılır. Oyunun çıktısının oyuncular tarafından bölüştüğü, başka bir ifadeyle oyundaki tarafların kazanımlarının ve kaybettiklerinin toplamının sıfır olduğu oyunlar sıfır toplamlı oyunlardır. Sıfır toplamlı olmayan oyunlarda bir tarafın kazanımı diğer tarafın kaybına eşit değildir, diğer bir deyişle bir tarafın kazanması diğer tarafın kaybını gerektirmemektedir (Gelibolu, 2013; s.88-90; Pavel, 2012: 11-26).

Oyuncunun oyundaki hareket mantığına göre ise oyunlar eş zamanlı ve sıralı olmak üzere ikiye ayrılır. Eşzamanlı bir oyunda oyuncular aynı oyunun içinde aynı doğrusal zamanda devinirken sıralı oyunda oyuncular aynı oyunda hamle sırası bekleyecek şekilde ardıl zaman kesitleri içerisinde hamle yaparlar. Eşzamanlı ve sıralı oyunlar oyuncuların oyunun bütününe ilişkin bilgiye hâkim olmaları noktasında da bir ayrımı barındırırlar. Şöyle ki baştan sona doğrusal zamanda gerçekleşen eşzamanlı oyunda oyuncular oyunun gidişatına hâkim olmak adına geçmişin bilgisine de sahip olmalı ancak sıralı oyunlarda sıradaki hamleyi yapacak kadar bilgi oyuncuya yetiyor olmaktadır. Oyuncuların sahip oldukları bilgi üzerinden de oyunlar ele alınır ki burada karar vermek için sahip olunan bilgi üzerinden eksiksiz bilgi gerektiren oyunlar ile eksiksiz bilgi gerektirmeyen oyunlar söz konusudur. Bu ayrımında oyuncu tarafından sonraki hamlesini yapmak için gerekli tüm bilginin olması ya da olmaması söz konusudur. Oyun alanındaki tüm değişkenlerin görülmesi ya da görülmemesi şeklinde de ifade edilebilir (Gelibolu, 2013; s.88-90; ‘list of games in game theory’, Wikipedia, 2017).

Oyunlarda oyuncunun vereceği kararlar birbirini bağlayan kalıplar ya da figürasyonlar halinde uygulanıyorsa kombinasyona dayalı oyunlardan bahsedilmektedir Pavel, 2012: 11-26).

Oyunlar gerçek dünyanın içinde olmadıklarında sonlu oyunlardır, kesinlikle bir bitiş anları mevcuttur. Ancak gerçek hayatta oyun metaforu ile başta siyaset ve ekonomi olmak üzere diğer kurumlardaki işleyişlere bakıldığında bitmez bir sürekliliğe yani sonlu olmayan oyunlara atıfta bulunmaktadır. Oyunları ayırık ve sürekli olarak

sınıflandırmak da mümkündür, oyuncuların kazanç ya da kayıplarını nihai olarak belirleyecek bir başka değişken baz alındığında oyunlar süresiz, tek seferliktir. Daha çok gerçek hayatta oyun metaforu ile açıklanan durumlar için geçerli olan bu ayrımın zıddında eğlenmek için oynanan oyunlar vardır ki daha önce de bahsedildiği üzere tekrarlanabilir olmak yani devamlılık bu oyunların temel karakteridir. Eğer oyunun içerisindeki alandan zamana, oyuncu sayısından beklentilere uzun vadede değişkenlikler olma durumu söz konusuysa diferansiyel oyunlar söz konusudur. Çok oyunculu ve tüm nüfuslu oyunlar şeklinde bir sınıflandırma da yapılmaktadır ki buradaki temel ayrım karar vericilerin ne kadar çok olduğu ile ilgili olmaktan ziyade oyunun işlevidir. Tek seferlik bir karar veriyorsa oyuncular çoklu oyunculu, sözkonusu oyunu defalarca oynayıp farklı stratejiler geliştirme şansına sahiplerse de tüm nüfus oyunu demek mümkündür. Ayrıca stokastik oyunlar olarak sınıflandırılan ve oyun teorisi içerisinde yer alıp almaması tartışılan tek oyuncunun oyunları da söz konusu olabilir. Oyunları sınıflandırırken bahsedilen paidia güdüsü burada devrededir. Önemli olan şudur ki yapay zekâ geliştiricileri bu oyun tarzını kullanmaktadırlar zira tek kişinin ne yapacağını tahmin etmek, nasıl bir anlamlandırma süzgeci kullandığını belirlemek, rasyonellikle irrasyonellik arasında alacağı pozisyonu tam tahmin etmenin imkânsızlığı bu oyun türünün tasvirini yapmaktadır. Bir de içerisinde başka oyunları ve oyun süreçlerini barındıran meta oyunlardan bahsetmek mümkündür. Meta oyunların yanı sıra bir oyun sınıflandırması olmasa da ortalama saha oyun teorisi büyük popülasyonların ufak kararları nasıl verdiğini belirlemeye çalışan bir yaklaşımdır (Gelibolu, 2013; s.88-90; Pavel, 2012: 11-26; ‘list of games in game theory’, Wikipedia, 2017).

Son olarak sosyal bilimlerin tümü açısından değerli ve oyun teorisi açısından da önemli bir alt çalışma alanı olarak havuz oyunlarından bahsetmek mümkündür. Havuz metaforu üzerinden tanımlanan bu kategori içerisinde barındıracağı pek çok ilişkiye dikkat çekmektedir. Daha öznel bir ifadeyle tarihin tekerrür edip etmeyeceği üzerinden olgular ve eylemler arasında neden sonuç ilişkilerinin izini süren bir yaklaşım olarak dikkat çeker (‘list of games in game theory’, Wikipedia, 2017).

2.4. OYUN, KÜLTÜR VE ZAMAN

Sosyal bilimcilerin oyunun ne olduğuna ilişkin tanımlamaları bazen birbirini destekleyen, bazen de birbirine zıt ifadeler içerir. Yapmak istenileni kurgulayıp yapmaya olanak sağlayan oyunlar, kendini ifade etme aracı olarak gönüllü ve özgür bir edim olarak tanımlanmaktadır. Ancak oyuna, sonucu gözetilmeyen bir edim ya da fazla enerjinin boşaltımı olarak bakıldığında ise oyun, hayvansal bir dürtüden fazlası değildir. Hayatın gelecek dönemlerine hazırlık olarak bakılması ise ancak yetişkinlerin rollerini taklit etme üzerine dayalı oyunlar için ifade edilebilir.

İnsanlık tarihi boyunca oyunlar pek çok amaca hizmet eden araçlar olarak işlev görmüşlerdir. Sosyalleşme, değişik etkileşim türleri ve iletişim gibi konularda oyunların önemli bir yer teşkil ettiği söylenebilir. İnsanlara ait tüm uygarlıklar oyun temelinde, oynama edimi güdümünde, oyunun içinde ortaya çıkmıştır der Huizinga (2013: 14). Ona göre akıllı insan anlamındaki homo sapiens ya da imalat yapan anlamındaki homo faber kavramsallaştırmaları, sosyal faaliyet, toplumsal hareketlilik ve toplumsal değişim ve dönüşüm süreçlerini ifade etmekten uzak biyolojik bilişsel sınıflandırmalardır. Bu kavramların yerine oynayan insan anlamındaki homo ludens kavramını öneren Huizinga, oynama edimini ve dolayısıyla oyun olgusunu sosyal yapının merkezine koymuş olur (Huizinga, 2013).

Tarih sahnesinde pek çok toplumsal değerlendirmeden geçen oyun ve oynama edimi, modernlik sonrasında tasasız olma halini almıştır. Başka bir ifade ile oyun ve oynamak günümüzde yenilenme veya eğlence amaçlı boş zaman aktivitesi olarak tanımlanmaktadır (Bekir, 1992: 365-367).

Oyun sosyal çevreye uyum sağlamanın çok yönlü bir aracıdır (Elkind, 1999: 69'dan akt. Sormaz, 2012: 133). Toplumsallaşma, kültürlenme, kültürleşme; oyun, oyuncak ve oyunun sosyal işlevi aracılığı ile gerçekleşir (Sormaz, 2012: 138-159). Oyun insanoğlunun yaratıcılığını tetikler ve yeniliklere imkân tanır. Oyun oynamak uzun süreçte biyolojik evrimi de etkilemektedir (Bateson ve Martin, 2014: 11). Oyun “zeka, yetenek, sosyalleşme, öğrenme vb. değerleri kapsayan kişiliğin temel malzemesi” der Uluğ (2007: 18'den akt. Sormaz, 2012: 132).

Bebek oral uyarımında nesneye, yani ‘ben olmayana’ yönelir ve bu onu düşün sürecine katar; böylece nesneyi sahiplenip onunla oyun ilişkisi kurması mümkün olur (Winnicott, 2014: 20). Ancak bebeğin oyun alanını kurgulaması kendini güvende hissettiği bir alanda mümkün olabilmektedir (s.67). Oyunda mekân kavramı çocuğun anne ile ilişkisinde başlar ve mekân kültürel inşaya imkân sağlayıcıdır. Oyun bebeğe ne içseldir ne dışsaldır, ancak geçiş imkânı sunan bir olgudur. Bu geçiş bebeklikten başlayarak, çocuklukta ve sonrasında dünya ile yaratıcı ilişki kurma imkânını meydana getirmektedir. Oyundaki yaratıcı özgürlük hali kişinin kendi olmasına, kendini gerçekleştirmesine de olanak sağlar. Oyun oynama edimi yaratıcı olma özgürlüğü ve özgürce yaratma imkânı dâhilinde de ele alınabilir.

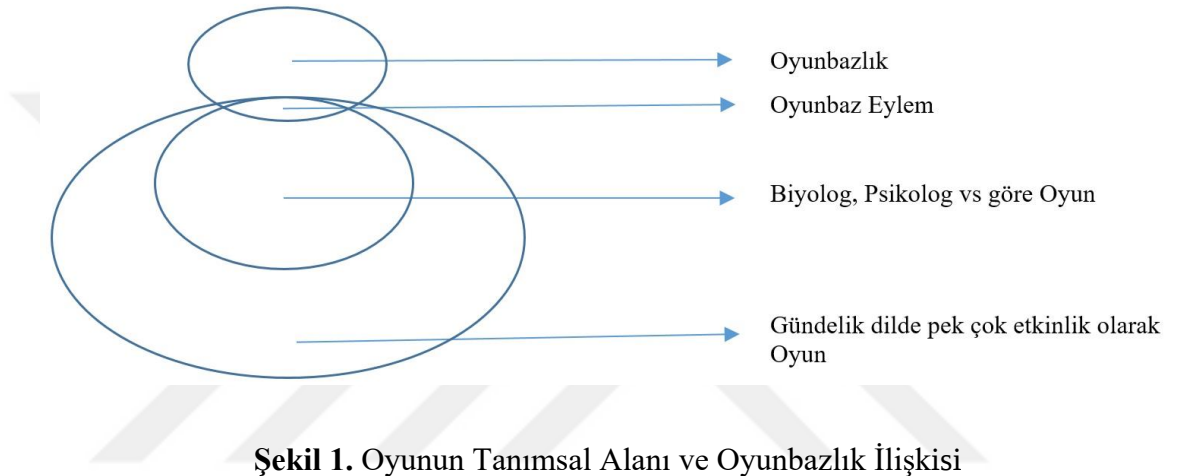
Oyun sağlığa, büyümeye, grup kurmaya, imkân sağlar. Oyun, kişinin kendisiyle ya da başkasıyla iletişim kurma sahası ve imkânıdır (Winnicott, 2014: 62). Oynamak sadece bireysel geçmiş zaman değildir (Caillois, 2001: 37). Oyunlar amacına ancak birliktelik duygusunu tetiklediğinde ulaşır (Caillois, 2001: 39). *“Kültürel deneyimin yerleştiği yer, birey ile çevre (başlarda nesne) arasındaki potansiyel mekândır. Aynı şey oyun oynama için de söylenebilir. Kültürel deneyim, ilk olarak oyunda tezahür eden yaratıcı yaşamla başlar.”* (Winnicott, 2014: 126).

Kültürlerin, medeniyetlerin kaderi toplumların tercih ettiği, beğendiği oyunlarla tecelli emiş olabilir. Oyunun yapısal özelliklerine göre agon, alea, mimicry ya da ilinx kategorisinde olması toplumun ne yönde ve hızda bir toplumsal değişme ortaya koyduğuna rehberlik edebilir. Ayrıca oyunbaz karakterde oynayan ya da eyleyen bireyler (Bateson ve Martin, 2014), başka bir ifadeyle de enerjisini paidiaya yönelten toplumlar yeni icatlar yapabilme konusunda daha şanslıdırlar (Caillois, 2001: 35).

Oyunbazlık bireyin yaşam tarzına, karaktere sinerse oyunbaz oyun yaratıcı olmaya imkân sağlar; düşünceyi yeni yolları arayışları tetikler, bunu yaparken eğlenmeyi salık verir ve nihayetinde yeni durumlara uyum sağlamak başta olmak üzere kurumlarla ve pek çok yapıyla insanların var olmasına, evrimleşmesine ve gelişmesine imkân tanır. Her oynanan oyun yaratıcılığa ve evrime olanak sağlamamaktadır. Örneğin spor müsabakaları ‘ciddi’ oyunlardır, hatta profesyonel iş formundadırlar ve içerdiği saldırgan rekabetçilik yaratıcılığa imkân tanıyan oyunbaz oynama edimini yok etmektedir (Bateson ve Martin, 2014). Ancak, Caillois tam aksine stadyumda oynanan

oyunların seyirciyi de dâhil etmesi sebebiyle bir temaşa olduğunu söyler. Seyircinin izlediğini oyun olarak tanımlar ve oyuncunun profesyonel mesleğini icra ettiğinin altını çizer ama Bateson ve Martin'in söylediğinin tersine medeniyet kurucu rolü stadyum oyunlarına atfetmektedir (Caillois, 2001).

Oyunlara kültür yapıcı form kazandıran oyunbaz oyunlar, sınıflandırılan pek çok oyun türünü kapsamadığından oyun ve kültür arasındaki gelişim ilişkisi açıkça anlaşılamamaktadır (Bateson ve Martin, 2014).



Şekil 1. Oyunun Tanımsal Alanı ve Oyunbazlık İlişkisi

Oyunbazlık kendisini oyunların, oyuncakların ortaya çıkma sebebinde açıkça göstermektedir. Caillois'in yetişkinlerin kullanmadıkları aletleri çocuklarına bırakmaları sonucunda oyunların oluştuğuna yönelik savı oyunbazlığın yaratıcılıkla ilgisini ortaya koyan bir örnektir. Antikitede ya da Ortaçağ'da çocuk sapanla, mızrakla oynuyorsa babası ve etrafındaki büyükler gündelik yaşamda bir iş dâhilinde o sapanı, mızrağı kullanıyordur. Modernitenin savaş araçları çocukların oynamaları için modellenmiştir ancak burada oyunbazlık değil, pazarın oyuna müdahalesi görülmektedir. Çocukların öğrenmelerinde taklit önemli olduğu için çevrelerini taklit ederek ya da çevresindekilere öykünerek haz duyarlar ve oynarlar (Caillois, 2001: 61-62), oyunbazlık oynama ediminde gömülü olarak mevcuttur, her zaman ortaya çıkmayabilir.

Gündelik yaşamda oyunlardan daha az olmayacak şekilde kurulan gündelik hayatın sebep sonuç ilişkisi yapılan her eylemde onun mesuliyetini de yanında getirir. Davranışlar ve itkilerin gerçek yaşamdaki sonuçları sabitken oyun evreninde farklı rollerin farklı etkileri ile sonuçlanabilir. Kültür oyun ilişkisi, kültürün çeşitliliğiyle

oyunun karakteristiği arasında kurulur (Caillois, 2001: 65-66) ve toplumsal etkileşim olarak oyunun figüratif yapısı tarafından oluşumsal bir belirlenime dâhildir. Bu ilişki insan toplulukları arasında halk oyunlarındaki değişimlerde gözlenebilir (Karahasan, A. 201?). Dolayısıyla, oyunlar ile oynandıkları gruplar arasında ciddi bir bağ vardır. Oyunun sosyal grupça kabul görmesi, insanların onu oynarken tercih ya da alışkanlık olarak adlandırması, beğenileri sonucunda tercih etmeleri ve eğitim ya da antrenmanlarının oyunu içermesi ile ilgilidir (Caillois, 2001: 82-83).

Mücadelenin tadı, şansın peşinden koşmak, simülasyon ya da taklit olsun temsilin keyfi ve son olarak da ekstrem hazların çekiciliği oyunların temel karakteristikleridir ve bu karakteristik özellikler pek çok yönden sosyal hayata taşmaktadır (Caillois, 2001: 85). Bu ekseninde düşünüldüğünde medeniyetlerin evrimi oyunlar üzerinden okunabilir. Mimicry (temsil) ve ilinx (ekstrem haz) ilkel duyguları, dolayısıyla ilkel toplumları; agon (mücadele) ve alea (şans) ise daha gelişmiş toplumları ve duyguları ifade eder, yansıtır. İlk grupta sosyal yaşamdaki tabi ilkel duyguların peşinden, ikinci grupta ise medeniyetin getirisi olan uzlaş, mübadele ve mücadelenin izi sürülebilir (Caillois, 2001: 87). Farklı toplumlarda bu oyun karakteristikleri birlikte ama asimetric olarak her toplumda farklılaşacak şekilde mevcuttur. Daha önce örnek olarak verilen maskenin ritüeller ve oyunsallık formu ile gelişmeye tek başına önayak olması mümkün değildir. Caillois'in ifadesiyle sosyal evrim sadece maske dâhilinde olsa çok acı ve yavaş, umulmaz bir gerçeklik olurdu. Ancak topluluklar sosyal yaşam ve dini öğretilerinde mücadele ve şans içeren formlar da barındırıyorlardı (Caillois, 2001: 99-100) böylece bazı toplumlar birbirlerinden farklı hızda gelişme imkânı bulabiliyordu:

Hukuk kurallarına varıncaya kadar yönetimle ve yönetmekle alakalı olan her şey agonal yapıdaki oyunlardan doğup evrilmiştir. İlinx ve mimicry yapısındaki oyunlar ise bireyselliği yabancılaştırarak mücadelenin, şansın olmadığı, başa bir ifadeyle hırsların peşinde koşmamayı ve yaşamı heba etmemeyi salık veren toplumsal anlayışları doğurmuştur. Böyle toplumlarda uhrevi ve manevi olanın temsili gündelik hayatı biçimlendirirken, agonal ile aleal oyun formlarının olduğu toplumların bireyleri risk ile ödül arasında bir mukayese ile eylemlerine yön verirler ve farkında olmadan örflerin, yasaların temelini atıp, oluşmalarını da sağlamış olurlar. Ayrıca mimicry ve ilinx gündelik yaşamda toplumun kabul ettiği uç sınırdaki eğlenceye de kaynaklık edebilmekte; sapkınlık olarak etiketlenseler dahi kimi yaygın oyunsal etkinliklerin

gerçekleştirilmesine imkân sağlayabilmekte, alt kültür formları oluşturabilmektedirler. Ancak sosyal düzenin öyle bir yapısı vardır ki toplumsal ilerleme bazen doğrusal olmayabilir. Maske toplumsal yapıyı ve kültürü biçimlendirirken kendisi de yapı değiştirebilir. İlkel ve geleneksel toplumlarda gizliliği, sırları himaye eden maskenin yerini modern toplumlarda üniforma alır. Üniforma maskenin işlevinin tam zıddını yerine getirir, gizlemek yerine açığa çıkartır, kanunu ve resmiyeti temsil eder. Ve fakat personayı aynı maske gibi gizler ve modern toplumların üniformaya dayalı trajedileri, ilinx formundan etkilenererek ‘ben x mesleği yerine getiren memurum’ gerçekliğinden ben devlime dönüşmeye kadar varan bir aşırılığın (Caillois, 2001: 109-129) sonuçlarına göz göre göre gebe olabilir (Bauman, holocaust).

2.4.1. Antikiteden Ortaçağa: Oyunun ve Oyuncağın Kutsal ile İlişkisi

Oyun tüm kültürlerin üzerinde bir çatı kurum olmakta ya da en azından tüm kültürlerde yer alması nedeniyle, kültüre karşı kendi bağımsız ontolojisinde var olmaktadır (Huizinga, 2013: 39; Caillois, 2001: 3). *“Kültürün bir evrim süreciyle oyundan kaynaklandığını, yani başlangıçta oyun olan şeyin başka bir şeye dönüşebildiğini ve buna artık kültür denildiğini de iddia etmiyoruz. Kültür oyun şeklinde doğar ve başlangıcından beri oynanan bir şeydir”* (Huizinga, 2013: 70). Başka bir ifadeyle Huizinga kültürden önce oyunların olduğunu değil ama insan davranışında güdüsel olarak paidianın olduğunu söylemektedir. Bu söylemin bir sonucu olarak da oynama edimiyle kültürel gelişimin arasında -ağırlıklı önemin oynama ediminde olmak üzere- sebep-sonuç ilişkisi olduğunu söylemektedir. Huizinga (s.72) oyunun hiç mevcut olmayan bir kültürel forma dönüştüğünü değil, kültürün oyun biçiminde, -mış gibi formunda geliştiğini ifade etmektedir. Kültürün oyun-muş gibi gelişmesi, kutsalın da –mış gibi dönüşmesini sağlamaktadır (Özben, 2015). Ancak Caillois, Huizinga’nın kurduğu oyun-kutsal ilişkisinin sorgulanmaya açık olduğunu, oyunsal niteliğin her zaman oyun olmadığını, oyunsallıktan çıkıp oyuna dönüşen ritüellerinse kutsalın yapısını bozduğunu söylemektedir (Caillois, 2001: 4).

Tarihsel iz düşümüne bakıldığında oyun, kutsal olan ile ilişki içindedir. Kutsal olan ile oyunun ilişkisi bazen dini ritüellerde, bazen askeri alanlarda bazen de mitolojik anlatılarda keşfedilebilmektedir. Oyunların Antik Yunan’da çocukların yanı sıra yetişkinlerin de bir meşgalesi olduğu yapılan arkeolojik kazılarda görülmektedir. Oyun

oyunayan iki yetişkin insan figürü, Antik Yunan döneminin arkeolojik bulgularında sıkça rastlanan bir bulgudur. Antik Yunanda eğlendirici, entelektüel ve sofistike bir kimliğe sahip olan oyunlar genellikle tapınaklarda yapılan arkeolojik kazılarda keşfedilirken, Antik Roma döneminde ise daha yaşamsal konularda tasarlanmış, askeri konseptte kurgulanmış oyunlardır ve çoğu oyun alanı askeri alanlardaki arkeolojik kazılarla ortaya çıkarılmıştır (Selvi-Bener, 2013, Burns, 2015). Antik çağın ortak özelliği ise oyun tablalarının kamusal alanların önünde birer ikişer yer almasıdır. Hamamlar, meydanlar, kamu binaları, tapınaklar hep oyun alanı barındırmaktadır (Selvi-Bener, 2013: 91).

Oyun olgusuyla kutsalın iç içe oluşu Hindu yaradılış mitlerinde, dünyanın Tanrı'nın oyunu olarak geçmesinde kendi ifadesini bulur (Dursun, 2014: 21). İlkel toplumlarda özünde oynama edimini barındıran çokça ritüelden söz etmek mümkündür ancak, zaman içerisinde oyunlar ya da oynama edimi değil fakat oynamanın sosyal fonksiyonu değişir. Örneğin maske kullanımında medeniyetlerin gelişimi dahi gözlemlenebilir. Maske kullanımında oyunsal öz vardır, -mış gibinin ilk halidir, kutsala ve oyunun özgürleştirici doğasına göndermede bulunur (Caillois, 2001: 59). Aslında ilkel toplumlarda maske kullanımı etnografik bir gizemdir, 'neden maske?' sorusunun tam bir cevabı olmamakla birlikte maskenin kullanımına eğlenceler, festivaller ve ayinler gibi sosyal hayatın pek çok yanında rastlanmaktadır. Maskenin işlevinin mevcut realiteyi, sonradan kurulmak kaydıyla perdelemek olduğu düşünülmektedir. Böylece vertigonun, ilinxin, temsilin ve genel anlamıyla -mış gibi yaparak oyunsallığın yolu maskeden geçmektedir. Maskenin olduğu ortam belirsizliğin ve düzensizliğin kendince bir yapısının olduğu, gündelik yaşamın normlarının kirlendiği ve fakat kişilerin özgür edimlerine imkân bulduğu bir ilinx ortamı olmaktadır; maskeli festivaller ve uzun eğlenceler buna örnek gösterilebilir (Caillois, 2001: 87-89).

Seksek antikitede ruhu simgeleyen taşın çıkışa yani kurtuluşa itildiği bir labirenttir; Ortaçağ Hristiyanlığında ise geometrik şekillerle birlikte bu labirent cehennemden cennete doğru yapılan bir kurtuluş yolculuğu biçimine gelir. Uçurtma da bir başka örnektir. 18.yy sonuna doğru Avrupa'da oyuncak olan uçurtma doğu Asya'da sahibinin ruhunu sembolize eder. Kore'de ise günah keçisi işlevi gören uçurtma, gökyüzüne sahibinin günahlarını taşımaktadır. Aynı coğrafyada ve farklı bir kültür olan Çin'de ise sadece haberleşme aracıdır (Caillois, 2001, 59). Kimi kültürlerde oyun

dünyevi köklere de sahiptir. Örneğin Eskimolar cup-and-ball¹³ oyununu sadece ilkbahar ekinoksunda oynar, ertesi gün avlanılmayacaktır ve amaç rahatlamak, meşgale bulmaktır. Aynı şekilde İngiltere’de topaç çevirmek için uygun görülen takvim zamanları söz konusudur (Caillois, 2001: 60).

Antik Yunan’da küçük çocuk oyuncağı olan çingırakta kullanılan kurt dişi ve mercan kötü ruhları kovma görevindedir (Selvi-Bener, 2013: 143). Antik Yunan’da özellikle stadyum oyunları için, her birinin bir tür dinsel törenin ayini olduğu da söylenmektedir. Bu oyunlarda kurban etme, ilahi bir adanmışlık, çaba, yetenek ve hırsın iz düşümü görülmektedir (Caillois, 2001: 60). Aşık¹⁴ oyununda kullanılmak üzere döneminde popüler bir oyuncak olan aşık kemiğinin aynı zamanda kutsal bir adak olduğu, Delphi’deki Karykeion Mağarası’nda bulunan 2.781 aşık kemiği sayesinde tespit edilmiştir. Çocukların oynadığı aşık kemiği aynı zamanda ölümlere sunulan bir armağandır (Selvi-Bener, 2013: 94-95).

Kutsalla ilişkisi olsun ya da olmasın, gündelik yaşamda oyun olgusu insanlık tarihinin başlangıcından bu yana mevcuttur denilebilecek olmakla beraber tarih vermek gerektiğinde milattan öncesine ilişkin bulgulara rastlanmaktadır. 1997’de İngiltere’de yapılan bir arkeolojik kazıda, Romalılar tarafından askeri üs olarak kullanıldığı bilinen bir kasabada başlangıç komutu verili ve taşları dizili olarak bir oyun tahtası bulunmuştur (Burns, 2015: 6). British Museum’da milattan önce 80 yılında kalma bir kil heykelde ‘aşık’ oynayan iki kız çocuğu tasvir edilmektedir (And, 2007: 42; Sormaz, 2012: 123).

Oyunların tarihi kültürün kökeninde yer alsa dahi sonuç itibarıyla oyunlar ve oyuncaklar kültürün tarihsel kalıntılarıdır. Araştırmalar yetişkinlerin kullanmadıkları aletleri ya da önemsemedikleri işleri çocuklara terk etmesi sonucunda gündelik hayatın oyunsallaştığını, oyunların kurulduğunu göstermektedir. Oyunlar özgürleştirir, icat eder, hayal ettirir ve kural oluşturur (Caillois, 2001: 57-58). Tarihteki ilk oyunlar muhtemelen tamamen şansa dayalıydı. Kaç adım ilerleneceğini belirleyen zarlarla oynanırdı ve

¹³ Bardağa benzer bir nesnenin dibine tutturulmuş ipin diğer ucuna tutturulan küçük top ile topu tek elle içeri sokmaya yönelik beceri oyunu.

¹⁴ “Bu oyun, ismini koyun, kuzu ve keçilerin arka bacaklarındaki diz eklemine bulunan aşık kemiğinden almaktadır. Dört köşesi bulunan âşık kemiği, oldukça dayanıklıdır ve eski zamanlarda insanlar tarafından oyun aracı olarak kullanılmıştır. Bu oyun bugün hâlâ en eski şekliyle Kırgızistan ve Kazakistan gibi Orta Asya Türk cumhuriyetlerinde oynanmaktadır. Bununla birlikte, Anadolu’daki misket, bilye, gülle gibi adlarla anılan bazı oyunlara ilham kaynağı olduğu düşünülmektedir.” (Kutlu, t.y.).

oyuncunun şansı haricinde yaptığı tek seçim hangi taşının ne kadar ilerleteceğini belirlemektir. Bunlar şansa bağlı, şans oyunlarıdır (Burns, 2015: 8) İnsanın ve insan topluluklarının fiziksel, zihinsel ve çok boyutlu şekilde sosyal gelişimi oyunlara da yansımıştır. Şans faktörü korunsun da belirli ölçüde strateji de ilerleyen dönemlerde işin içine katılmıştır (Burns, 2015: 10). Antik uygarlıklardan kalma yazılı kaynaklarda tic tac toe¹⁵ gibi basit oyunlardan bahsedilir. İnsanın ve insan toplumlarının gelişimi oyunların karmaşılaşmasını da beraberinde getirir (Burns, 2015: 6).

Antik Yunanlı vazo sanatçısı Eksekias, Akhilleus ile Aias'ı tabla oyunu¹⁶ oynarken resmetmiştir ve kendisinden sonra bir akıma dönüşen bu imge Antikite ve sonrasında da pek çok defa resmedilmiştir (Selvi-Bener, 2013). Tabla oyunlarının sosyal yaşamda önemli bir yeri olduğunu da ifade eden bu duruma ek olarak, bulunulan İlkçağ tabla oyunları hakkında kesin bilgi ve doğrudan ulaşılmış bir kaynak olmadığını söylemek gerekir. Ayrıca sonraki dönem kaynaklarından çıkarılan iki oyun ismi, strateji anlamına gelen petteia ve zar anlamına gelen kubeia antik dönem tabla oyunları hakkında şans ve strateji içermeleri haricinde pek bir bilgi sunmamaktadır (Burns, 2015; Selvi-Bener, 2013). Oyunlarda kullanılan pulların çevresel ve kültürel faktörlerle şekillendiği ve farklı biçimlerde oldukları bilinmekle birlikte taşınabilir oyun tablalarının da kullanıldığı bilinmektedir (Selvi-Bener, 2013).

Antikite'de ve Ortaçağ'da oyun çeşitliliği, dönemlerine göre boldur denilebilir. Oyunlar küçük çocuklara sayısal ve dil becerileri kazandırmaktan genel kültür artırımına kadar geniş bir yelpazede oynanırlar ve hatta dönemsel olarak gündeme ilişkin konuları ya da gelecek tasavvurlarını da yansıtır (Burns, 2015: 12). Tabla (ve modernite sonrasında kutu) oyunlarının bir kısmının, hatta genel anlamda pek çok oyun öğretici rol ile tasarlanmaktadır. Özellikle çocuk, genç ve genel kültür oyunları öğretme ve bilgi aktarma görevini yerine getirerek geçmişin önemli olaylarını, tarihi figür ve kişileri ve hatta dini, örfi kuralların aktarılmasında araç olabilmektedirler (Burns, 2015: 10). Antik oyunlar ufak coğrafi farklılıklar haricinde oldukça aynı yapıdadırlar. Oyunlar arasında kentler arası kültürel farklar etkili olabilir. Oyunlar zaman içinde evrilir. Bazen yeni biçim ve kurallarla elden geçirilir bazen de mevcut hali korunarak gelen nesillere

¹⁵ Oyunun Türkçe adı 's.o.s' olarak bilinmektedir.

¹⁶ Oynadıkları oyunun ne olduğu bilinmemekle birlikte damaya benzeyen bir zemini vardır. Dikkat çekici olan ise Antikitede dahi taşınabilir oyunların olduğudur (Selvi-Bener, 2013)..

aktarılır. Duodecim scriptorum adlı oyun üç sıralı bir oyun tahtasına sahiptir, orta sıranın kalktığı iki sıralı alea adını alan daha hızlı bir versiyona da sahiptir. Alea Batı Roma dünyasında duodecim scriptorum oyununun yerini almışsa da Aphrodisias ve Perge gibi kentlerde 5. Ve 6. yüzyıllarda da hala duodecim scriptorum tablalarına rastlanmaktadır. İmparatorluğun doğusu oyunu muhafaza etmiştir (Selvi-Bener, 2013: 67).

Günümüzün popüler tabla oyunlarından biri olan satranç Hindistan kökenli bir oyun olmakla beraber oyunun Hindistan'dan Avrupa'ya tarihsel seyri aynı zamanda oyun ile kültür arasındaki etkileşimi ortaya koyan en belirgin anlatılardan da birini sunmaktadır. Bir savaş oyunu olarak tasarlanan oyunda önce taşlar belirginleşip standartlaşmış, savaş arabaları yerlerini fillere ve piyonlara bırakmıştır. Oyundaki taşlar ve oynanış sabitlendikten sonra oyun, oynandığı coğrafyaların kültüründen de etkilenererek dönüşmeye devam etmiştir. Hindistan'da dört şah ile oynanan oyunun Avrupa'ya ulaşma zamanı Ortaçağ'dır. Dört şah öncelikle ikiye inmiştir. Sonrasında ise Cults of Virgin ve Courtly Love¹⁷ geleneklerinin de etkisiyle oyundaki şahlardan birisi en güçlü taş olarak belirecek olan kraliçeye (queen) dönüşmüştür (Burns, 2015; Caillois, 2001). Oyunun yapısı, oynanışı, ifade ettiği anlam değişmekte ancak oyundaki devamlılık ile birlikte oyunun özü korunmaktadır. Satranç oyunu ülkemizde de batılı kültürün belirlediği ve evrensel kabul edilen oynanışla oynanıyor olsa da toplumsal kültür dikkat çekeceği üzere Avrupa'nın kraliçe olarak adlandırdığı taşı vezir olarak tanımlamıştır.

Savaşların ve savaş eksenli kaygıların olduğu Roma dönemi ve sonrasında Ortaçağ boyunca oyun ve çocukluk günümüzdeki anlamından oldukça uzak bir şekilde tanımlanmaktaydı. Ölüm ihtimalini barındıracak denli 'gerçekçi' savaş temalı oyunlar, hem çocukların hem de yetişkinlerin oynama pratiklerini kapsıyordu. Çocukluk ise bir gelişim dönemi olarak yetişkinliğe hazırlanma ya da yetişkinliğin ilk evresi gibi yorumlanmaktaydı. (Bekir, 1992: 368-369).

¹⁷ Cults of Virgin ve Courtly Love; metafizik terimlerin değerli olduğu Ortaçağ Avrupası'nda dini ve toplumsal etkileşim temelli, saraydaki soylu kadınlara en azından sembolik olarak verilen değer iki farklı temsilidir.

2.4.2. Modernite ve Sonrası: Endüstrileşen Oyun / Tüketici Oyuncu

20.yy oyun kelimesinin anlam genişleme çağıdır. Dünya bir oyun alanıdır ve pek çok sosyal kurum ve aktör için her eylem adeta bir oyunsal hal almıştır. Siyasi oyunlar, politik oyunlar, strateji oyunları, ekonomi-piyasa oyunları... (Dursun, 2014: 11). Gündelik yaşamın bu kurumsal alanlarında yer alan her bir aktöre de oyunu oynamak düşeceğinden piyasa oyuncusu olmak ya da bir siyasi devletin politik konuda safını belli etmesinde oyuncular kartlarını masaya koydu benzetmeleri gündelik yaşamda ve medya dilinde sıkça karşılaşılan ifade biçimleridir.

Keskin toplumsal değişimler, köklü kültürel değişimleri de beraberinde getirmektedir. Eğitim sistemlerinin uluslaşma ve sonrasında geçirdiği değişimler, sürekli yeniden kurgulanan toplumsal cinsiyet farklılaşmaları, toplumlardaki yetişkinlerin oyuna ve çocuğa ilişkin algısı, televizyondan internete her türlü medya bileşeninin çocuklar üzerindeki etkisi gibi pek çok unsur oyunu ve oynamayı etkilemektedir. Özellikle seri üretimi tetikleyen Birinci Dünya Savaşı, peşinden ise savaş teknolojilerinin pek çok endüstriye eklenmesiyle sonuçlanan İkinci Dünya Savaşı ile birlikte oluşan tüketim toplumu en nihayetinde oyunu artık çocuk mu kurguluyor yoksa endüstri mi sunuyor sorusunu sordurmaktadır (Sormaz, 2012: 159-175).

Geçmişten günümüze kimi oyunlar tarih sahnesinden silinirken kimilerinin de popülerliğini yitirmesi aslında oyunun toplumsal yapının gereksinimleri dışında kalması ile ilgili bir durumdur; başka bir ifadeyle oyunun yaratıcı tavrı artık kabul görmüyorsa oyunun özgür ortamı, oynamanın özgürleştirici karakteri ve en nihayetinde oyunun kendisi kaybolur (Caillois, 2001: 44). Modernite ve sonrası toplumsal dönüşümleri tasvirlerle betimleyen Bauman (2016), oyun için tamamen klasik bir tanım yapmaktadır: Oyun akla uygun hiçbir amaca hizmet etmez ve insan için elzem değildir. Bununla birlikte ciddidir ve oynanmaya başlanıldığında tek gerçeklikmiş gibi kabul edilir. Oyun ciddi olanın en iyi halidir zira oyunun kurulması için gerekli olan varsayımlar reddedildiği an gerçek gündelik yaşama dönüşmektedir. Oyun gerçeklik dünyasının içinde zamansal ve mekânsal duvarlar arkasına kurulan güvenli bir alandır. Oyun başlamadan başlamaz, bittiğinde ise devam etmez ve fakat yeniden başlatılabilir veya tekrar edilebilir. Rövanş seçeneği ya da mevcudiyeti mağlubiyeti yumuşatır. Zaman

oyun içinde akar, tekrarlanabilirlik zamanın gerçek hayattaki etkisini oyunda ortadan kaldırır. Oyun sonucunda maddi üretim olmaz ancak oyuncunun becerisi, coşkusu, yorgunluğu çoğalır. Oyunun kalıcı etkisi yoktur, yapışıp kalmaz. Kurallar oyunun düzenidir, sınıridir ve hatta isyanı ve olumsuz davranışı engelleyen anayasasıdır. Kurallar sayesinde oyunbozan tespit ve ifşa edilir. Oyun gönüllülükle başlayan oynama sürecinde gönüllülüğün sona ermesiyle tortu bırakmadan kaybolur. Oyun zamanı öyle bir yapıdadır ki oyun zamanının içinden geçilmez, içinde olunur. Oyundaki düzen nasıl devam edileceğinin bilgisini de veren bir bilgi stoku envanteri sunar. Ismarlama sahneler ve kurgular oyunun tüketimini, oynama edimini bulanıklaştırır (Bauman, 2016).

Oyunun klasik tanımı gündelik yaşam, oyun olmayan ve oyun arasındaki ayrımı net şekilde çizmektedir. Oyunun ciddi olanın karşısında konumlanması aynı zamanda yetişkinliğin karşısında da konumlanmasını beraberinde getirir. Ancak, ‘artık oynamıyorum büyüdüm ben’ diyen yetişkinin oyun denen daha tehlikeli aktivitelere yönelmesi sorunsalını doğurur. Oyun adına ne denilirse denilsin çocukluktan yetişkinliğe insan yaşamı boyunca salt oyun olarak bazen de sadece oyunbaz davranış olarak var olacaktır (Caillois, 2001: 63). Modern toplumlarda oyun edimi iş olmaktan ziyade ihtiyaç ve gereklilik haline dönüşmüştür. Kendine ait alanı, zamanı ve yazılı olmayan kuralları olan oyun ve oynama edimi, insanların sosyalizasyon sürecinde etkili olmaya devam etmektedir (And, 2003: 27-35; Huizinga, 2013: 16-48). Özellikle de oyunlar, Antikiteden bu yana büyükleri taklit etmelerine imkân tanıyarak çocukları geleceğe hazırlama işlevini sürdürmektedir (Caillois, 2001: 63). Ancak, endüstrileşen her alanda öne çıkan maddi kaygılar oyun sektörü için de söz konusudur. Sormaz’a (2012: 110-116) göre uzunca bir süredir çocuklar medyanın ve iletişim araçlarının hedefindeki ilk kullanıcılar ve aynı zamanda iletişim teknolojilerinin de tüketicisi olarak kabul edilmektedirler. Geleneksel sosyalleşme unsurları gelişen teknolojiler eşliğinde dijitalleşmekte ancak bu durum çocukları sosyalleşmekten alıkoymak yerine onlara sosyalleşebilecekleri yeni bir uzam sağlamaktadır. Ancak reklamların hedefinde yer alan çocuklar tüketimin de aktörü konumundadırlar. Her ne kadar ailelerin bütçesi söz konusu olsa da bütçede harcama yapılmasına olmasa bile harcama yapıldığında neye, nasıl bir şeye olduğuna çocuk karar vermektedir.

Klasik oyun kuramlarının geçerliliği günümüz oyunlarında ortadan kalkmış değildir. Caillois'in dediği gibi her tarz oyunu açıklaması mümkün olmasa da; oyunbaz davranışı, paidia ve ludusu (Huizinga, 2013) ve luneparkta ilinx, lotoda alea, tiyatrodan mimicry, spor müsabakalarında agon şeklinde açıklama ve tanımlamalara imkân vermektedirler (Caillois, 2001: 133-134). Gelişen teknoloji, öncesinde televizyon şimdilerde internet aracılığıyla, kısmi seyirciye olanak sunan masa oyunlarının da kitlelerce izlenebilirliğini mümkün kılmıştır. Günümüzde pek çok klasik ve masa üstü oyun bilgisayar ortamında oynanabilmektedir. Her zaman olduğundan daha fazla oyuncu, seyirci ve takipçiye sahiptir oyunlar (Burns, 2015: 7-10), dolayısıyla stadyum oyunlarının kültür yapıcı özelliğine satranç gibi masa oyunları da paydaş olmuşlardır.

Bu paydaşlığın bir sonucu olarak oyunlarla gündelik yaşamın ciddi alanlarının birbirine bulaşmasına bir örnek 1990 yılında verilen önemli bir iş ilanında görülmektedir. Amerika'nın önemli finans kurumlarından olan Bankers Trust en prestijli satranç dergilerinden biri olan Satranç Hayatı dergisine 1990 yılında belirli pozisyonlar için iş ilanı vermiş ve bu ilana binin üzerinde başvuru¹⁸ almıştır (Burns, 2015: 7-8). Bu ilan sonucunda işe alınan satranç ustalarından ziyade böyle bir ilan verilmiş olması oyunların ciddi olana hazırlıyor olması, oyunların deneyim olması, oyunsal becerilerin gündelik yaşama aktarılabilir olması şeklinde oyunun ne işe yaradığına yönelik oyun kuramlarını destekleyecek bir anlama işaret etmektedir. Ayrıca pek çok farklı firma, pek çok strateji odaklı spor dalından farklı iş pozisyonları için iş ilanı vermeye devam etmiştir.¹⁹

Endüstri devriminden sonra 'ludus' yeniden yapılanarak gündelik yaşamda daha da belirgin bir form almıştır. Toplama, biriktirme, bazı hedeflere ulaşma şeklinde tecelli eden bu form hobi olarak adlandırılmaktadır (Caillois, 2001: 31-32). Kutu oyunları da biriktirilebilirlik konusunda ilgi çekici bir sahip olma arzusu ile oyun sektörünü endüstri devrimi sonrası krizleri de aşacak şekilde ayakta tutabilmiştir. Modern dönemin ilk kitlesel oyunları masaüstü ya da diğer adıyla kutu oyunlarıdır. Yeni üretim sistemi ve fabrikalarla tanışan insanlar henüz oturmamış bir iktisadi pazarın kırılganlıklarıyla ve hukuki iş iyileştirme süreçleriyle bocalarken bir yandan da gündelik yaşamın

¹⁸ Bu ilana başvuran satranç oyuncularından ikisi bir satranç oyuncusunun alabileceği en yüksek unvan olan 'Grand Master' unvanına sahiptir.

¹⁹ <https://dealbook.nytimes.com/2011/09/29/good-at-chess-a-hedge-fund-may-want-to-hire-you/>

zorluklarından sıyrılmak adına oyunlarla vakit geçirmeye başlamışlardır. Kapitalizmin ilerleyen dönemlerinde çalışanların boş zaman aktiviteleri onları hobilere yönlendirmiş ve pek çok insan oyun oynamayı hobi olarak seçmiştir. Burns (2015: 11) bu durumu 20.yy'ın ticari kutu oyunlar için önemli bir sahne ve süreç olduğunu söylemektedir. Günümüzde hâlihazırda ilgi çeken, bilinip oynanan Monopoly, Trivial pursut, Scrabble piyasaya ilk sürüldüklerinden bu yana milyonlarca adet satmıştır ve satmaktadır.

Kutu oyunlar içersinde belki de en popüler olan Monopoly'nin tarihi 1930'lardan öncesine uzanmakla birlikte oyunun bugün bilinen adı ve lisans hakları 1930'lardan bu yana Amerika'nın önde gelen kutu oyun şirketi 'Parker Kardeşler'dedir. Monopoly, yirmiden fazla dile çevrilmiş, piyasaya sürüldüğü kırktan fazla ülkede, ülkelere özel oyun tahtaları yapmış ve toplamda yüz milyon adetten fazla oyun seti satmıştır (s.13). Monopoly'nin yakaladığı küresel başarı oyunun adını kapitalist ekonomiye simgesel sermaye olarak eklemiştir. Ancak oyunun ortaya çıkış hikâyesine bakıldığında söz konusu ironi yukarıda bahsettiğimiz sanayi toplumunda gündelik yaşamın zorluklarından kaçış olarak oyuna sığınma savına bir örnek teşkil etmektedir. Burns'e (2015: 14-15).göre Kapitalist sistemin sancılarının yaşandığı Büyük Buhran zamanında gündelik hayatın zorluklarından kaçmak için oynanan bu oyun sunduğu rekabet ortamıyla eğlendiren bir fenomene dönüşmüştür. Büyük Buhran'dan kötü etkilenen pek çok üretici gibi kutu oyun şirketi Parker Kardeşler'in de finansal toparlanmasını Monoply sağlamıştır.

Scrabble günümüzde görme engelliler alfabesi olarak bilinen Braille alfabesini de içerecek şekilde otuzu aşkın dile çevrilmiş, neredeyse tüm dünyada denilebilecek şekilde yüz yirmi ayrı ülkede piyasaya sürülmüştür. İlk çıkış tarihi 1940'dan bu yana küresel ilgiye mazhar bir oyun olagelmıştır (Burns, 2015: 12). Scrabble en çok oynanan kelime oyunudur. Oyunda puan kazanmak için oyuncu kelime dağarcığı ile oyun tahtasını kullanma stratejisini birleştirmelidir. Bu oyun da Büyük Buhran'ın izlerini üstünde taşır; Büyük Buhranda işini kaybetmiş bir mimar, oyunun ilk yaratıcısıdır (s.10). Oyun ikinci dünya savaşı sonrasında yeniden ele alınıp sadeleştirilmiştir ve 1949'da elde üretilen oyun setleri ilk yıl 2400 adet satılmıştır. Sonrasındaki 2,5 yılda ise oyun seti satışı 4,5 milyona ulaşmıştır (s.20).

Önemsiz uğraş anlamına gelen Trivial Pursuit 1980'lerin sonlarına doğru oldukça popüler olmuş bir aile oyunudur. İlkel oyun sınıflandırmasına göre bir yarış oyunu olan Trivial Pursuit, genel kültür soruları ile şanslı birleştiren bir oyundur. Yirmiden fazla dile çevrilmiştir ve televizyona bilgi yarışması formatıyla da uyarlanmıştır (Burns, 2015: 23). Oyunun pazara sürülme hikâyesi ilginçtir. İlk olarak 1982'de üretilen oyunun üretimi 75 dolar, fiyatı ise 15 dolardır. 1983te New York Oyuncak Fuarı'nda boy gösteren oyun daha öncesinde Hollywood yıldızlarına promosyon amaçlı yollanmış ve ağızdan ağıza reklam yoluyla ün kazanması umulmuştur. Umulan olmuş, oyun oldukça merak uyandırmıştır ve ertesi yıl 3 milyon bir sonraki yıl ise yirmi milyon adet oyun seti satmıştır (Burns, 2015: 24).

Tüketim kültüründe endüstrileşen oyun sektörü gerek kutu gerekse dijital olsun yerel kültürden hareketle değil sermayenin seçtiği kültürel bileşenlerle inşa edilmektedirler. Özellikle de dijital oyunlardaki şiddet pek çok kültür için aşırıdır, cinsellik anlatısı pek çok kültür için uygunsuzdur ancak sermayenin oyun içeriğini belirlemesi de beklenmesi gereken bir durumdur (Sormaz, 2012, 178). Oyunlara ve oyuncağa (hatta çocuklukla ilgili olan her şeye) ideolojik anlam yüklemek modern zamanların bir kültürlenme unsuru olmuştur. Günümüzde bu misyonu dijital oyunlar üstlenmektedir (Sormaz, 2012, 194). Ayrıca, oyun endüstrisi diğer endüstrilerle de dönemin mali yapısal bütünlüğü gereği iç içe geçmiştir. 1970'lerden bu yana sevilen masaüstü oyunlar ve sonrasında dijital oyunlar beyazperdeye uyarlanmıştır. Sinemaya uyarlanan ilk oyunlardan biri masaüstü dedektiflik oyunu olan Cluedo'dur (Burns, 2015: 11). O zamandan günümüze doğru bir izlek çizildiğinde oyun ve sinema-TV sektörleri arasında sevilen oyun, sinema, edebiyat ya da TV karakterlerinin birbirine uyarlandığı bir ortak pazar da söz konusudur.

2.5. DİJİTAL OYUNLAR

Sosyal bilimlerdeki oyun incelemeleri Huizinga ve Caillois'in çalışmalarını temel alır ve ludoloji yani oyun bilimi olarak adlandırılmaktadır Aynı zamanda ludoloji, oyunu salt bir öykü anlatımı olarak inceleyen anlatıbilimin bilimsel karşıtı olarak konumlanır; oyunda oyuncunun varlığına ve en azından oyun ile olan etkileşime vurgu yapar (Fidaner, 2009: 90). Dijital oyunlarla ve sanal mecralarla ilgili yapılan çalışmalarda oyuncuların reel gündelik yaşamlarındaki habituslarını sanalda/dijitalde de yeniden

konumlandıkları görülmektedir. Böylece benzer beğenilere sahip oyuncu/tüketiciler bir araya gelmektedir (Binark ve Bayraktutan-Sütçü, 2009: 277). Çevrimiçi yaratılan kimlikler çevrimdışıyla tutarlıdır; böylece hem benzer habituslar bir araya gelir ve sanaldaki karakterin kimlik inşasında rol alır hem de oyuncunun avatari başta olmak üzere yapıp etmelerinden yola çıkarak benlik, kimlik ve kişilik izlerini sürmek mümkün olur (Nancy Baym'dan akt Castells, 2005: 481; Binark ve Bayraktutan-Sütçü, 2009).

Dijital oyunların da bir sanat eseri olup olmadığı tartışması eser/ürün nezdinde günümüzde geline nokta. Bununla beraber, dijital oyunların yaratıcı bir endüstri, kültür ögesi, politik tavrı olması ve oyuncuların da gündelik yaşamlarındaki habitus ve sermaye bilgileriyle oyun sahnelerinde var olmaları ludolojiyi tüketim, kültür, kimlik, eğitim vb. pek çok alanda disiplinler arası bir çalışma alanına çevirir (Batı, 2011: 31).

Sanal kimlik gerçek kimliğin bir uzantısıdır. Başka bir ifadeyle gündelik kimlik öğeleri sanal uzamda da temsil edilir - (Binark ve Bayraktutan-Sütçü, 2008: 56-57). Habituslarını reelden sanala taşıyan oyuncular (kullanıcılar, tüketiciler vs.) sosyal ve kültürel sermayelerini de yanlarında getirmektedirler (Binark ve Bayraktutan-Sütçü, 2009: 278). Ekonomik sermaye ise oyuncunun neyi ne kadar ve nasıl oynayacağını, teknolojiyi nasıl satın alacağını veya oyundan kazanıp kazanmayacağını belirleyecek şekilde konumlanmaktadır (Gülsoy, 2015). Ancak, kitle iletişim araçlarının insanlar üzerindeki etkisini tanımlamak için Gerbner'in (1973) ekilim teorisi²⁰ olarak ifade ettiğine göre insanların algıları vakit geçirdikleri ortamda şekillenmektedir ve böylece davranışlar, tutumlar vs. yeniden biçimlenmiş olmaktadır. Buna göre, oyunların da bir yeni medya aracı olarak, etkileşimsel doğasının izin verdiği ölçüde algı şekillendirme gücünün olduğu göz ardı edilmemelidir.

2.5.1. Ürün Olarak Oyun

Dünyada ne kadar insan varsa, o kadar farklı oyuncu çeşidi vardır denilebilir (Barmanbek, 2009: 105). Dijital oyunlar temel anlamda geleneksel oyunlardan sadece uzam farkıyla ayrılır; işlevsel olarak geleneksel oyunlar gibi sosyal yapının bir parçasıdır (Binark ve Bayraktutan-Sütçü, 2008: 43-44). Dijital oyunların geleneksel

²⁰ Cultivation Theory, Türkçede şekillendirme teorisi olarak geçmiştir ancak şekil kavramı kültür kelimesinin etimolojik kökenindeki ekin nosyonunu göz ardı ettiğinden, ekilim teorisi şeklinde kullanılmıştır.

oyunlardan önemli bir farkı endüstri ürünü olmasıdır. Dijital oyunların üretimi profesyonel iş sürecine dâhildir. Dijital oyunların geleneksel oyundan farkı, oyunun üretimindeki profesyonel yapılanmadır (Binark ve Bayraktutan-Sütçü, 2008: 48-49). Bir dijital oyun, geliştirme, yayınlama, lisanslama ve dağıtım süreçleri sonucunda tüketiciye ulaşmaktadır (Nick Dyer-Whiteford & Zena Sharman, 2005: 189; Binark ve Bayraktutan-Sütçü, 2008: 50).

Oyunlar kapitalist üretim/tüketim toplumunda çocuk uğraşısı değil ciddi bir boş zaman etkinliği, alınıp satılabilen sektörel bir metadır (Akbulut, 2009: 76). Dijital oyunlar tüm kültür endüstrisi ürünleri gibi tüketiciye (oyuncuya) haz vermek ve eğlendirmek için üretilmiş gibi olsa da endüstri olmanın gereğine mukabil amaç kar/satış üretimidir, kullanım değeri üretmek değildir. Dijital oyunlar başta meta değerine sahiptir, ancak oyuncu etkileşimiyle piyasaya sürüldükten sonra kullanım değeri kazanmaktadırlar. Tasarımcı/yazar tarafından üretilen oyun metni oyuncuya, tüketiciye sunulan metin ancak oyuncunun zihninde yarattığı ve oynadığı şekliyle var olmaktadır (Haug,2008: 26'dan akt. Binark ve Bayraktutan-Sütçü, 2008: 41-48). Dijital oyunlar sosyokültrel pek çok açıdan ele alınabilecek, Hollywood düzeyinde kitlesel tüketim ürünleri yaratan bir sektördür (Fidaner, 2009: 84).

Oyun çalışmalarında oyunların bir sektör, bir endüstri olduğunu fark ederek kültürel ya da ekonomi politik bağlamı, sermayenin karın ve ideolojilerin etkisi altında, oyunların toplumsal cinsiyetle etkileşimine de bakılarak bütünlüklü ele alınması gerekir. (Binark, Bayraktutan-Sütçü ve Fidaner, 2009). Yeni medya ürünü olarak değerlendirilen dijital oyunlar geleneksel medya unsurlarının yanında tüketicisini de fiziksel ya da zihinsel olmak üzere etkileşimsel bir sürecine dâhil etmektedir (Binark ve Bayraktutan-Sütçü, 2008: 48). Ayrıca, yeni medya ile kültür endüstrisi ekonomi politikası ifade etmekte yetersiz kaldığı için dijital oyun endüstrisini de yaratıcı endüstriler tanımı içinde ele almak gerektiği önerilebilir (Hesmondalgh 2007; s.15'dan akt. Binark, 2009: 130).

Tablo 6. Oyunların Etkileşimsel Yapısı (Fidaner, 2009: 85)

	İlişki biçimi	ÖRNEKLER	Oyun türü – örnek oyun
Alet	Uyarılma ve izleme	Radyo analog pc kontrol paneli	Tenis for two
Fail	Talep-yanıt ve diyalog	İmleç komut satırı yapay zeka akıllı robot	Metin tabanlı macera
Arayüz	Yönetme ve düzenleme	Fare ekran pencereler çubuklar simgeler	Gui'lerle menajerlik oyunları<
Sistem	Hareket ve eylem	Avatar oyun dünyası harita NPCler	Günümüz 3d tasarımlı oyunları

Tüketim toplumunda var olmak ve kendini ifade etmek sahip olunan ile ilgilidir. Meta değerleriyle birlikte dijital oyunlar da sahip olmayla ilgilidir. Ancak, dijital metanın mülkiyet hakkı dijital yaşama gündelik hukukun adapte olamaması sebebiyle sorunludur. Bu sorunluluk haline iki örnek verilebilir. İlki World of Warcraft çevrimiçi oyunda bir hesabı ve hesabında da geliştirdiği karakteri olan bir adam ve kızıyla ilgilidir. Söz konusu oyuncu öldükten sonra kızı oyunun yapımcısından babasının hesabının kendisine devrini ister. Oyuncunun kızının mülkiyet hakkı talebi ile firmanın kişisel deneyim üzerine inşa ettiği oynama edimi arasında hukuki bir mücadele olmuş ve nihayetinde oyuncu babanın oyun arkadaşlarının da şahitliği ile karakter kızına devredilmiştir (Batı, 2011: 19). Bir diğer örnek ise sonradan doğru olmadığı anlaşılan ama Guardian²¹ gibi basın kuruluşlarınca haberi yapılan Bruce Willis'in iTunes şarkı satın alma sözleşmesine göre sahip olduğu şarkıların mülkiyetinin kendisinde olmadığı, dolayısıyla kızına miras bırakamayacağı, bu sorunu çözmek için de Apple firmasını dava edeceği haberidir. Dijital içeriklerin üretici mülkiyetlerine ilişkin hukuki gelişmeler hızla ve daha yoğun düzenlenirken son kullanıcıya ait mülkiyet ve tüketici haklarına ilişkin düzenlemeler o kadar hızlı ve yoğun düzenlenmemektedir.

Dijital oyun endüstrisinin oluşturduğu bir iş kolu olan 'altın çiftçiliği' de dijital oyunların ve hatta dijital oyunlarda geliştirilebilen karakterlerin ve özelliklerin dahi meta değeri olduğunu ortaya koymaktadır. Özellikle Çin'de ve Doğu-Güneydoğu Asya ülkelerinde yaygın olan altın çiftçiliği basite indirgenmiş bir oynama pratiği üzerine kurulmuş vasıfsız işçilik örneğidir. Oyunculuk mu işçilik mi olduğu tartışmalı olan bu pratikte altın çiftçisi olarak anılan oyuncular dijital oyunları kendileri için değil başkaları için oynamakta, oyunda geçirdikleri sürelerin karşılığını ise maddi olarak almaktadırlar (Fidaner, 2009: 90-93).

Oyun türlerinden biri olan simülasyonlar oynama edimini derinleştirir ve gerçeğe yaklaştırırlar. Araç simülasyonları aracın sürüşünü gerçeğe yaklaştıırken askeri oyunlar da eğer bir araç kullanımına özgü değilse, cesaret, vatanseverlik gibi duyguları gerçeğe yaklaştırmak hedefinde olurlar (Fidaner, 2009: 86).

²¹ <https://www.theguardian.com/technology/shortcuts/2012/sep/03/bruce-willis-v-apple-owns-music-ipod>
Erişim: 6.12.2017 Saat:10:30

2.5.2. Sanal Dünya

Dijital oyunlara, sanal mecralara ve temelinde ise internet teknolojilerine ilişkin yapılan çalışmalardan çıkarılan sonuç bu teknolojilerin içine doğan nesillerin daha kolay adapte olduğu, buna karşın bu teknolojik gelişmelere şahit olan yetişkinlerin ise teknolojik gelişmelere adapte olamadığı olmuştur. Dijital teknolojilerin içine doğan nesillere dijital yerliler; daha öncesinde doğan nesillere de dijital teknolojiler ve sanal mecralar söz konusu olduğunda dijital göçerler denilmektedir. Dijital yerliler yeni teknolojileri de takip edip, hemen adapte olmakta ve ayrıca boş vakitlerini dijital oyun oynayarak geçirmektedirler. Web 2.0 teknolojisi sonrasında, internet teknolojilerinin etkileşimli doğası onları birer sosyal karşılaşma mekânına dönüştürmüştür. Dijital yerli nesiller sanal mekanlarda reel mekanlardan daha rahat sosyalleşebilmektedirler (Ocak, 2013: 51-65).

Sanal mecralarda reel gündelik yaşamdaki her bir eylemi yapmak mümkündür. Yeni insanlarla tanışmak, yeni arkadaşlar edinmek, alışveriş yapmak, flört etmek, evlenmek, boşanmak; arsa, giysi, aksesuar almak, mimari tasarım yapmak ve tüm bunları pazarlamak; değişik işlerde çalışı para kazanmak mümkündür. Ayrıca reel sanal arası geçişler de mümkündür, sanalda tanışıp reelde görüşmek vb. ilişkiler sanalda kurulup gündelik yaşama da aktarılabilmektedir (Ağca, 2013: 191; Second Life, 2003; Siklos, 2006: 191).

İnternet tabanlı etkileşim, gerek oyunlar gerekse sosyal medya vb. gençleri ve çocukları asosyalleştirmemekte aksine kendi ortak ilgi alanlarına sahip arkadaş edinmelerine imkân sağlamaktadır (Goritaonandia ve Garmendia 2008). Söz gelimi internetin evlere girmesi, yaygınlaşması ile yakın geçmişte kalan internet kafeler teknolojsal sosyalleşme mekânlarıdır. Çevrimiçi oyunlarda ya da etkileşim mecralarında doğaları gereği topluluklar defacto olarak kurulmaktadır. İnternetin yaygınlaşmasına kadar geçen sürede forumları başvuru kaynağı olarak kullananlar aynı zamanda diğer kullanıcılarla da etkileşime girme imkânı bulmaktadırlar (Binark, Bayraktutan-Sütç ve Başakçı, 2009: 192-215). Bu yeni toplumsallaşma tarzını ifade etmek üzere Bakardjieva'nın (2003) önerdiği hareketsiz toplumsallaşma kavramı tanımlayıcıdır (Bakardjieva, 2003).

Sanal dünya kullanıcıları bir şekilde var olma hislerini ne kadar tatmin ederlerse

ilgili sanal mecrayı o denli çok kullanmaktadırlar. Bulunma hissi ve inanma hissi üzerine gelişen teknolojiler sanal gerçeklik veya artırılmış gerçeklik uygulamalarını üretmiştir. Sanal dünya kullanıcıları bulundukları sanal ortamların reel ortamla ya da algılarındaki gerçeklikle uyumlu olduğu anlarda, ortamla ya da sanal eylemle bütünleşebilmektedir. Sanal bulunma hissinin kişinin kendisinden, çevresinden ve sosyal etkileşimden yana ikna olması gereken üç boyutu vardır. Dijital oyunlarda bulunma durumu temsil meselesine dönmektedir. Yaratma, geliştirme, etkileşim ve gruplaşma sanal mecra kullanıcılarını ya da dijital oyuncuyu var etmektedir (Bostan, 2011). Estetik teori kavramı olan ‘inançsızlığın bastırılması’ durumunda yani gerçeklik algısının yetersiz kaldığı durumda dahi oyuncu, tüketim nesnesi olan sanal yapıya yine de angaje olmaktadır (Fidaner, 2009b: 171).

Second Life isimli yaşam simülasyonu var olmanın ve temsilin en uç boyutunun örneklerini sunmaktadır. Aynı zamanda bu oyun reel sanal arasındaki geçişler için de uygun bir platformdur. Oyunun sanal dünyasında geçen Lin para biriminin gündelik kurla Amerikan Dolarına dönüştürülmesi mümkündür. Bir Türk markası olan Vestel şirketinin beyaz eşya dükkânları, Second Life’ın sanal dünyasının içinde yer almaktadır. Second Life’da tanışan insanların reel yaşamda evlendikleri görülmektedir. Boşanma ile sonuçlanan böyle bir evlilikte boşanma senbebi ise kocanın karısını sanal dünyada, kendi tanıştıkları mecrada aldatmış olmasıdır (Batı, 2011: 23-24; Eldeniz ve Sırma, 2011: 210).

Sanal dünya ile reel yaşam arasındaki geçişkenliği gösteren bir diğer konu da politik gerilimlerdir. Gerçek dünyanın politik gerilimleri hem sanal mecralarda hem de dijital oyunlarda pek çok etkileşime ortam hazırlamaktadır. Yabancı düşmanlığı ve nefret söylemi ister istemez sanal dünyada da bir biz algısı oluşturur. Politik gerilimler ve yabancı düşmanlığı oyunlarda çeşitli ‘biz’ kimlikleri etrafında oyuncuları birleştirir. Yerel kültürel etkileşimler sanal uzamda yeniden kurulurlar. Sanalda kurulan kimlik reelde bağlı ve pekişmiş olur (Binark ve Bayraktutan-Sütçü, 2009: 280).

2.5.3. Dijital Oyuncu

Dijital oyunlar yeni medyanın bir bileşenidir ve yeni medya toplumsal iletişim ağlarından oluşur. Bu ağlar yeri geldiğinde nostaljiyi yeri geldiğinde ise şimdiyi simüle

eder ya da yorumlar ve hatta bazen gelecek düşlerini kurgular. Dijitalde var olma amacı kimi oyuncular için sadece nostaljik bir tatmindir, Farmville tarzı oyunlar buna örnektir (Ağca, 2013; Batı, 2011: 14; Timisi,2003). Her bir oyun, oyuncusuna gündelik hayatta kullanabileceği bazıları yararlı, bazıları zararlı belirli yetenekler katmaktadır (Fidaner, 2009: 90)

Gerçek hayattaki kişi temsilleri sanal ortamda da devam eder ve bu temsilin yükünü kişinin bedeni değil oyundaki avatari ve oynama eyleminin kendisi taşır (Ağca, 2013: 191). Oyuncunun sosyal bulunmuşluk algısı yüksek olursa kendisini güvende hisseder, kendisini güvende hisseden oyuncu sosyal ve duygusal olarak ortamda kendisini göstermekten çekinmez. Oyuncunun sanal uzamdaki habitusu gerçek yaşamdaki oluşan bir dizi yapılandırılmış bilgi dizileri, yargı ve beğeni konumlandırmaları içinde gerçeklemektedir (Türkoğlu, 2004: 49'dan akt. Binark ve Bayraktutan-Sütçü, 2008: 55).

Dijital oyun oynayan oyuncuların farklı sınıflandırmaları vardır ancak bu sınıflandırmalar temelde oyuncunun oyuna harcadığı vakit ve maddiyat ile ilgilidir. Gündelik oyuncu, sıkı oyuncu, pro oyuncu ve oyun uzmanı şeklinde bir sınıflandırmada son oyuncu tipi oyun oynama işini meslek haline getirmiştir ve oyunlara para harcamak yerine onlardan gelir elde ediyordur (Binark, 2009: 126). Her ne olursa olsun oyuncu ile oyun etkileşimi dijital oyunlarda birey başkası olmanın hazzını yaşar, geleneksel ya da dijital oyunlar oyuncuya 'kimliklenme' olanağı sağlar. Oyuncu gündelik yaşamda yapamadığı bu kimliğe yapılabilir olur (Akbulut, 2009: 75).

Dijital oyuncularda, oyunu bilmenin ve iyi oynamaya çalışmanın yanında oyuncu etiğini de devreye alacak şekilde yüksek düzeyli oyuncu bilinci vardır. Oyuncular özellikle oyunlardaki kaynakları verimli kullanmak adına birlikte oynamaya yönelmektedirler. Birlikte oynamaya sevk eden tek husus oyundaki kaynakların kullanımı değil aynı zamanda birlikte oynamanın vermiş olduğu hazdır; birlikte oynamak için dijital oyun araç olarak kullanılabilir. Arkadaşlarla beraber oynanan dijital oyunlarda kurulan grup, klan, kabile gibi oyun toplulukları oyuncu için aslında bir sanal cemaat üyeliğidir. Kendi norm ve yapısını yorumlama ile katılım ve paydaşlarla oluşturur. Bir sosyal grup olan oyun toplulukları, üyeleri değişse ve hatta kimileri oyunu bıraksa dahi kolektif kimlik üretirler ve kendi ahlak normları ile davranış kalıplarına

sahiptirler. Oyunlarda ritüelleşen oynama pratikleri ise grup kültürüne katkı yapmaktadır. Oyun oynarken birliktelik, grup olarak davranmak Michl Maffesolli'nin deyimiyle 'yeni bir tür kabilecilik'tir. Bauman ise oyun gruplarını kendi değer yargıları etrafında toplanıp hızlı örgütlenebilen ve daha gevşek yapılı, dağılabilen ya da ortadan süreç gereği kalkan yeni kabileler olarak tanımlamaktadır (Bauman, 2003: 318-319; Binark ve Bayraktutan-Sütçü, 2009: 297).

Oyun grupları kalabalıksa eğer, hayal edilmiş cemaate doğru büyüyen bir yapıya temel olan 'biz' aidiyeti söz konusudur. Her oyun grubu ortak bir kültürü grup liderinden üyelerine hep birlikte yeniden üretir. Simge sembol dil her şey grubun kimliğidir, gruptan olmayanlara karşı sınırdır. Lider, karar mekanizmasıdır, topluluğun stratejisini tayin eder ve uzun vadede oluşan örgüt kültürünün baş mimarıdır. Bu bağlamda lideri devreye sokan oyun yapısında etnik ya da dini aidiyet gibi kimlik unsurları oyunun içine simgesel sermaye olarak sızmaktadır. (Batı, 2011: 16; Binark, Bayraktutan-Sütçü ve Başakçı, 2009; Lin, Sun ve Tinn, 2003: 288-289). Grup halinde oynanan dijital oyunlarda yabancılarla kültürel etkileşimlere girildiğinde grubun sözcüsü ve karar alıcısı lideridir. Grup liderleri grubun her bir üyesinin anlamlandırma sürecine doğrudan ya da dolaylı olarak katılımıyla oluşan simgesel ve kültürel sermayelerden yola çıkarak iletişim kurar. Oyuncuların kurdukları topluluklar değerlendirilse iki tipten bahsedilebilir. İlki aile benzeridir, sosyal grup olarak adlandırılabilir ve birincil ilişkilerle yürür; ikincisi über grup olarak adlandırılır, hedefe, amaca ulaşmak için bir araya gelen baskıcı gruplardır. Daha çok ilk tip gruplarda görülen bir davranış tipi, dijital alandaki karşılaşmaları reel gündelik yaşama taşıma eğilimidir ki böylece grup bağları daha da pekişmiş olur (T.L. Taylor 2006: 48'den akt. Binark ve Bayraktutan-Sütçü, 2009: 286; Binark ve Bayraktutan-Sütçü, 2009: 305).

Ayrıca dijital oyuncular başta ekonomik sermayeleri uyarınca oyunların evrenine dâhil olabilirler. Oyundan elde ettikleri meta değerlerinin ise ticaretini yapıp para kazanabilirler. Oyun piyasasının sektörel pazarı olduğu gibi, uygun bileşenler bir araya geldiğinde oyunun kendi içerisinde sanal olarak kurulan bir değiş-tokuş ya da Pazar sistemi reel dünyaya da taşıyacak şekilde genişleyebilmektedir. Ayrıca oyuncuların oyun tercihleri, beğenileri gibi pek çok unsur toplumsa ilişkilerden bağımsız olarak şekillenememektedir ki buna toplumsal cinsiyet rolleri de dâhildir (Binark, Bayraktutan-Sütçü ve Başakçı, 2009: 211; Fidaner, 2009: 86)

2.5.4. Dijital Oyun ve Eğitim

Dijital oyunların eğitimde kullanılıyor olması, eğitim kurumu ile dijital oyunlar arasında çok boyutlu araştırmaların yapılmasına, ilişkilerin kurulmasına imkân sağlamaktadır. Oyunların sosyal ve sağlık yönünden olumsuz yönleri medya tarafından sürekli öne çıkarılsa dahi son yıllarda yapılan araştırmalar bilinçli kullanım şartı ile dijital oyunların faydalarını öne çıkartmaktadır. Dijital oyunlar sosyalleşmeyi ve bilişsel gelişimi artırmaktadır (Ocak, 2013: 50-62) Oyun oynayanlarda beynin farklı bölgeleri gelişmektedir; daha fazla beceri ve daha fazla alternatif düşünce oluşmaktadır (Moore 1997'den akt. Ocak, 2013: 62). Oyuncuların el, kol ve göz koordinasyonları oyun oynamayanlara göre daha çok gelişmektedir. Oyuncuların, aynı anda birden fazla değerlendirme yapıp karar vermesi mümkündür. Oyunda edinilen deneyimler sonucu tümevarımla gündelik yaşamda faydalanılacak çıktılar sağlanmakta ve analitik düşünme becerileri gelişmektedir (Greenfield, 1996'dan akt. Ocak, 2013: 62-63). Dijital oyun oynayan çocuklar farklı gelişir zira farklı bilişsel gelişim süreçleri dijital oyun oynayan çocuklarda paralel gelişirken geleneksel oyun oynayanlarda hiyerarşik bir gelişme söz konusudur. Dolayısıyla dijital oyun oynayanlarda bilişsel, duyuşsal ve motor becerilerin artması; neden sonuç ilişkilerinin kurulması, karmaşık problemlerin çözülmesi, yapılan hatalardan ders çıkararak öğrenip deneyim kazanılması, işbirliği yapılması ve dayanışma kurulması gibi kazanımlar söz konusudur (Ocak, 2013: 54-62).

Oyunlar aracılığıyla eğitim faaliyeti yapılıyorsa o oyunlara eğitsel dijital oyunlar denmektedir. Dijital oyunların eğitimde kullanılmalarının sebepleri oyunların öğrenmeyi mümkün kılması, değişken hızda devam etmesi, paralel süreçte devam edebilmesi, grafiksel sunumun ön planda olması, doğrusal olmaması, bağlantı imkânı sunması, aktif katılım gerektirmesi, oynama hissi, refleksif (düşünsel) olma durumu, fantezi öğeleri içermesi ve teknolojiye dost olmasıdır (Çetin, 2013: 13-15). Dijital oyunlarla eğitim ile geleneksel eğitimin karşılaştırılması aşağıdaki gibi tablolaştırılabilir (s.16):

Tablo 7. Dijital Oyunlarla Eğitim – Geleneksel Eğitim Karşılaştırması

Dijital Oyunlarla Eğitim	Geleneksel Eğitim
Dijital oyun nesline hitap eder	Geleneksel oyun nesline hitap eder
Değişken hızda devam ederler	Sabit hızda devam ederler
Paralel süreçte devam edebilir	Doğrusal süreçte devam eder
Grafiksel süreç ön plandadır	Yazınsal süreç ön plandadır
Gelişigüzel erişim imkânı sunar	Adım adım erişim iknaı tanır
Birbirine bağlanmaya müsaittir	Yalnız olmayı gerektirir
Aktif olmayı gerektirir	Pasif olmayı gerektirir
Oynama ana süreçtir	Çalışma ana süreçtir
Karşılık vermek mümkündür	Sabretme-bekleme gerekir
Fantezi içerir	Gerçeklik içerir
Teknolojiyi dost görür	Teknoloji ile rekabettir

Dijital oyunlardaki etkileşim görsel ve işitsel mesajlar üzerinedir; etkileşim doğrudan değildir. Dijital oyun oynama sürecinde beynin duygularla ilgili tarafı olan sağ lobunda işlenen bilgiler edinilir. Dolayısıyla oynama sürecinde oyuncunun verdiği tepkiler duygu temellidir. Dijital oyunlar ve şiddet arasında bağlantı kurmaya çalışan araştırmalar bu noktadan yola çıkmaktadır ancak çocukluk evresi haricinde iki öge arasında kanıtlanmış sürekli bir ilişki bulunmamıştır (Batı, 2011: 27). Bununla birlikte, dijital oyunlardaki şiddet küçük çocukları olumsuz etkileyebilmektedir zira bilişsel gelişimlerini tamamlamadıkları için gerçek ve kurgu arasında ayrımı yapamayan çocukların şiddeti ‘normal’ bir davranış olarak öğrenip içselleştirebilmeleri mümkündür (Batı, 2011: 28). Çocukların gelişim sürecinde ve sonrasında dijital oyun oynama edimi öz saygıyı, öz güveni ve kişisel motivasyonu olumlu yönde etkilemektedir (Ocak, 2013: 54-55)

Dijital oyunların eğitimde rehabilite edici özelliği de bulunmaktadır. İngiltere’de bir sivil toplum kuruluşu olan ARCI²², yaşam simülasyonu Second Life’ı cinsel taciz maduru çocukları rehabilite etmek için kullanmakta, çocuklara denetim eşliğinde bu oyunu oynatmaktadır. Oyun oynama edimini deneyimleyen çocuk aynı zamanda yaşadığı deneyimin psikolojik travmasını reel dünyadan uzamsal olarak uzakta atlatabilmektedir (Eldeniz ve Sırma, 2011: 209).

²² Second Life oyununun 2hayat dersi’ olarak kullanılmasına ilişkin haber: www.wired.com/gaming/gamingreviews/news/2005/04/67142

2.5.5. Dijital Oyun Çalışmalarından Örnekler

Eli Boulton ve Colin Cremin (2011) 'Video Oyunları Sosyolojisi' başlıklı yazılarında Huizinga'nın oyun edimi tanımını olduğu gibi alarak, ona 'oyunun toplumun kültürel değerlerden bağımsız mı olduğu' sorusunu Gelber'den yola çıkarak ekliyorlar. Ve yazılarının devamında video oyunlarını, oyunun hikâyesi ya da oyunun izin verdiği etkileşim biçimleri bazında tasnif ederek, video oyunları üzerinden 'ideoloji' ve 'kitle kültürü' okuması yapıyorlar.

Felicia-Dana Zabet (2012) ise 'birlikte oynama' ve 'ritüelleştirme' üzerinden online oyunları incelediği antropoloji doktora tezinde 'oyundan daha öte' olarak tanımladığı online oyunların fonksiyonlarını aktarıyor. Temelde kimlik inşası, benlik sunumu ve sunuların karşılıklı kabulü ile ritüelleşen birlikte oynama pratiklerinin, oyuncularını birbirine duygusal anlamda yaklaştırdığını ifade ediyor.

Bahsettiği fonksiyonlardan bazıları şöyle sıralanabilir: Yıkıcılık, ilişki ve etkileşim kuruculuk, idamecilik, topluluk inşa edicilik, yoğunlaştırıcılık, kimlik inşa edicilik. Yıkıcılık fonksiyonunun tanımı, adı gibi olumsuzluk yüklü değil, bazı oyun türleri için geçerli olan bu fonksiyonu, teknik detayına girmeden şöyle özetleyebiliriz; oyunun sağladığı kuralları, daha iyi bir oyun ve etkileşim için yeniden kurgulamak ve değiştirmek. Bunun yanında isminden anlaşılmayan yoğunlaştırıcılık fonksiyonu da oyun oynama ediminin gerçekleşmesine tekabül ediyor aslında, hikâyenin oynanması ya da rolün oynanması suretiyle oyuncunun oyuna, bu yeni alana bağlanmasını karşılıyor. Zabet'e (2012) göre nihayetinde, yıkıcılık fonksiyonu temelinde bu fonksiyonlar neticesinde oyuncular sosyal ve kültürel oynama sermayeleri biriktiriyorlar ki bu da kimliklerini inşa etmede ana etmeni oluşturuyor.

Michael 'Adrir' Scott (2012) ise oyun yapımcılarının oyuna yaptığı ekler ve geliştirmelerin oyuncuların sosyokültürel sermayelerini ne yönde etkilediğini incelediği yazısında oyunlarda köklü değişikliklere gidildiğinde oyuncu topluluklarının dağıldığından bahsediliyor. Bu da bize oyunların sanal dünyalarında da toplumsal değişimin, normların zarar görmemesi ekseninde ani olmaması gerektiğini gösteriyor, aynı gerçek sosyal dünyamızdaki gibi. Yazının ilerleyen kesimlerinde oyun dünyaları arasında göç eden oyunculardan bahsediyor ki konumuza girmese de sosyal dünyamız ile oyunların sanal sosyal dünyaları arasındaki benzerlikleri, hâlihazırda kullandığımız

kavram ve yaklaşımları yeniden keşfetmeye gerek olmadığını göstermesi bakımından 'göç' edimi örneğine değini de gözardı etmemek gerekir.

Son örnek olarak ise Kathy Sanford ve Leanna Madill'in (2006) 'oyuncu' kimliğinin toplumsal cinsiyet kodlarıyla da ilintili olabileceğini ortaya koydukları çalışmadır. Kendi çalışmalarından önce ortaya koyulan, oyunların toplumsal cinsiyet açısından erkek egemen bir kimliği onayladığı ve yeniden ürettiği savını, kendileri de onaylamakla birlikte ona ekledikleri kurumsal otoriteyi sorgulama ve feminenliğe karşı bir direniş kimliği olma noktalarında, oyuncu kimliğinin, kimlik sunumu bağlamında gündelik hayata etkisini göstermişlerdir.



ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

OYUNSAAL ALANDA KİMLİK, BENLİK ve SERMAYE

Sosyal bir varlık olan insanın özne olarak var olabilmesi için sahip olması gereken tanımlamalar sosyal bilimlerde benlik, kimlik ve kişilik kavramları etrafında çokça tartışılmıştır. Özne olan bireyin yapıp edebilme kapasitesi ise tartışılan bir diğer konu olup makro-mikro düalizmi üzerinde tekil ya da birleştirici şekilde açıklanmaya çalışılmıştır. Çalışmanın bu bölümünde öncelikle kimlik, kişilik ve benlik kavramlarından söz edilecek ve ardından kimliğin inşa sürecinde sunulan benlik kavramı ele alınarak, söz konusu inşa ve sunum süreçlerini oluşturan, başka bir ifadeyle öznenin eyleyebilme kapasitesini belirleyen sermaye ve habitus kavramlarına değinilecektir. Ardından ‘oyuncu benlik’ kavramı öne çıkarılacak, oyun sahnesinin, başka bir ifadeyle ‘alanın’ inşa ve sunum süreçlerine etkisi ortaya konulmaya çalışılacaktır.

3.1. BENLİK, KİMLİK VE KİŞİLİK

İnsan birkaç sebepten ötürü sosyal bir varlıktır der Connolly. Bu sebeplerden ilki insanın kimi özelliklerinin diğer insanlara benzemesi ya da benzediğini düşünmesi, kendince bir ortaklık addetmesidir. İkinci sebep ise insanın, bazı insanlara kendi kimliğini aşkın özelliklerinden dolayı gıpta etmesi, onlar gibi olmak istemesi ve onları örnek almasıdır. Üçüncü ve son sebep ise insanın belirli noktalarda diğer insanların konumlarına kıskançlık ve hınç duymasındır. İşte bu üç ayrı motivasyon, insanı diğer insanlarla bir arada yaşamaya sevk eden temel dinamiklerdir (Connolly, 1995 s.214). Başka bir ifadeyle insanın sosyal bir varlık olması bir yandan biyolojik benzerliklerle bir yandan da arzulama-kıskanma gerilimiyle mümkün olmaktadır.

Ortaklık hissetme, özenme ya da kıskanma olarak tezahür eden insan halleri pek tabi ki doğuştan verili durumlar değildir. İnsanlar, anne karnından mezara kadar sosyalleşmeye devam ederlerken öznelik ve nesnelik durumlarını belirleyen özellikler edinirler. Bu özelliklerin bazıları hiç değişmez, bazıları ise az ya da çok kurgu ürünüdür, kişinin deneyimlerine göre yeniden kurgulanır. Bir de diğer insanlarla etkileşimlerde anlaşılan, ortaya çıkan ve diğer insanlara yansıyan özellikler vardır ki bunlar da çoğu

zaman öznenin kontrolünde iletilebilir. Daha doğrusu özne, kendi içsel özelliklerini öğrenip kurgularken dışa yansıtmayı da öğrenip kurgular.

Sosyal varlık olan insanın gerek öznel, gerek sosyal etkileşimlerinde kim olduğunu keşfi, benzedikleriyle birlikte, yani ait olma arzusu ve girdiği etkileşimlerde kendisini konumlandırma biçimleri söz konusu olduğunda ele alınacak temel kavramlar ise başta kimlik olmak üzere, benlik ve kişilik kavramlarıdır. Marshall'a (2009: 409-410) göre kimlik muğlak yapıdadır ve kişilik bireye dışsaldır, benlik ise kimliğin özneye içsel olan dinamik bileşenini ifade eder.

3.1.1. Benlik

Benlik kavramı farklı disiplinlerde değişik kapsamlarda anlam kazanır. Psikoloji disiplini benlik kavramını kimliği de kapsayacak şekilde kurgular ve tercih ederken sosyolojinin farklı akımları kavramı farklı anlamlandırmalarla kullanıma sokar (Altunoğlu, 2009).

Psikoloji disiplini temelli bir sözlük tanımı vermek gerekirse benlik, genel anlamıyla kişinin kendisinin farkında olarak kendinden başka herkesten ve her şeyden farklı bir bütünsel varlık olmasıdır (Budak, 2005: 123). Sosyoloji disiplini temelinde yapılacak benlik tanımı ise benliği, kişiliğin bir boyutu olarak bireyin, kendisini algılamasıdır. Kişi kendisini ancak sosyal etkileşim anında tanır ve kavrar, dolayısıyla benlik, sosyal etkileşimlerin bir çıktısıdır (Theodorson ve Theodorson, 1979: 374). Sosyoloji ve psikolojinin benlik anlamlandırmasındaki temel fark bu iki tanımda açıkça gözükmemektedir ki, benliği psikoloji özneye içsel ve özcü bir kavram, sosyoloji ise öznenin sosyal etkileşimlerle şekillendirip içselleştirdiği bir kavram olarak algılamaktadır.

Modern bireyin kendisinin fail olarak farkında olup, kendisini nesne olarak gözlemleyebildiği yorumu benlik çalışmalarının belki de en temel noktasıdır. Bu temel nokta benliğin bir öz kontrol ve düşünümsellik ile var olduğuna işaret eder (Morgan, 1999: 57). Başka bir deyişle Hegel'in, 'kendinde varlık' ve 'kendisi için varlık' kategorileri benlik kavramına yüklenen geleneksel ve modern anlamların ifadesidir. Düşünümselliğin ortaya çıktığı noktada benlik artık modern tanımıyla tedavüldedir.

Aynı şekilde bu düşünömsellik farkını Mead in mutlak ben ve sosyal ben ayrımında görmek de mümkündür.

Benlięi kavramlaştıran Mead, onu, öznel benlik ve sosyal benlik olarak ikiye ayırır. Sosyal benlik yani beni/bana kişinin kendisini dięer insanlar gözünden kavramasıdır, ötekilerin özünden kendisini görebilmesidir. Böylece benlik, iletişim, etkileşimler ve semboller vasıtasıyla, çok hızlı olmayacak şekilde gelişim gösterir. Bir çocuk özne, sosyalleşme sürecinde benlięinin, sosyal benlięinin yoęrulup gelişmesiyle toplumsal gerçekliğe dâhil olur ve yerini bulup, rolünü, rollerini ve hatta rol beklentilerini kavrayabilir. Mead, benlięin ham halinden gelişip eriştięi genelleştirilmiş öteki konumuna doğru üç duraktan bahseder. Bu duraklardan ilki oyundur ki çocuk oynayarak sosyalleşmeye başlar. İkinci durak eğlenmedir, neyin ciddi neyin eğlenceli; neyin ödev neyin keyfi olduğunu anlaması dönemidir. Son ve üçüncü durakta artık çocuk özne gelişmiş, kendisinden başka failleri ve onların rollerini de tanıyor ve hatta kendisini toplum içerisinde konumlandırabiliyordur ki bu haline de genelleştirilmiş öteki denir. Genelleştirilmiş öteki aslında toplumun değer ve normlarının yaşayan hallerini ifade eder. Bireyler genelleştirilmiş ötekini kavradıklarında toplumdaki kolektif tutumları, deęişen dönüşen değerleri ve toplumsal yapı içindeki kendiliklerinin farkında olabilirler (Marshall, 2009).

Rosenber ise benlięin üç farklı şekilde çalıştığını söyler. Mevcut benlik olarak adlandırdığı çalışma biçiminde benlik, öznenin mevcut durumda kim/ne olduğunu tanımlar. Kişinin olduğundan farklı olarak kendini görmek istedięi ne-lik/kim-lik hali ise arzulanan benliktir. Benlięin üçüncü çalışma biçimi ise dışarıdan ne ya da kim olarak algılandığımız yansıyan benliktir. Böylece benlik, öznenin mevcudiyetini tanımlama, öznenin arzulanan halini ifade etme ve bireyin nesne olduğu durumlardaki tanımını ortaya koymak üzere üç biçimde çalışır (Rosenber,1979),

Codol'a göre benlik algısının üç bileşeni vardır. 1. Ben ve dięeri arasındaki ayrım, öznenin özgüllüğü ve özerkliğini kavraması. 2. Benlięin aynı kaldığını anlamasına yol açar, 3. Benliğe atfedilen değer onu karakterize eder yani kişilięe yöneltir (Bilgin, 1994:241). Genel olarak fark edileceęi üzere benlięi oluştumsal süreci bir sosyal ilişkiler toplamıdır. Benlięin ilişkisellięi aynı zamanda onun bir sürecin içinde sürekli deęişen

bir tekrar kurulum olduđu sonucuna ulařtırır. Ötekiler, benliğin bu özyaratım sürecinde ağırlıklı bir role sahiptir (Kozoll ve Osborne, 2004: 173).

3.1.2. Kimlik

Kimlik, bireysel ve kolektif öznelerin kendi varlıklarını tanımlamasıdır. Öznenin kendisini diğerk öznelerden ayrı konumlandırıp ayırt etmesine kimlik, bu farklı konumlandırma ve ayırt etme işini toplulukların yapmasına ise kolektif kimlik denir (Yurner'den akt. Bilgin, 1994: 163). Mukayese ile farklılaşma ifadesi olan niteliklerin oluşturduđu kimlik, özneye, kendisini diğerk faillerden ayırıştırma ve hatta daha değerk bulma eğilimiyle ilgilidir. Kimlik, yalınkat ve tek boyutlu bir yapıda değildir. Kişinin ya da grubun adı, onun gramatik kimliğiğiyken, yasalar karşısındaki statüsü hukuki kimliğidir. Mensup olduđu etnisite etnik kimliğini ifade ederken, inandığı (ya da inanmadığı) dini yapılar dini kimliğini ifade eder. Pek çok bileşenden oluşan kültürel kimlik de kimliğin pek çok boyutundan yalnızca birisidir. Kimlik için dar kalıplı, yalınkat bir analiz yapmak mümkün değildir (Bilgin,1994: 240-242).

Aslında kimliğin bir sosyal bilim kavramı olarak kullanılması yeni sayılabilecek bir maziye sahiptir. Özellikle sosyolojide, günümüzde kullanılan anlamıyla kimlik kavramı için gidilebilecek en eski tarih 1960'ların ikinci yarısıdır (Özdalga, 2008: 417). Kimlik (identity), kavramının etimolojik kökenine bakıldığında aynı olma haline yani başka bir deyişle benzeşiklik durumuna işaret ettiğı görülür ('identity' etymonline, 2017a).

Kelimenin sözlük anlamı ise üç farklı tanım içerir. Tanımlardan ilki sosyal varlık olan insana biriciklik değerkini kazandıran karakteristik özellikleri ifade eder. İkinci tanım, kişinin kim olduğuna işaret eden resmi belgeyi yani nüfus cüzdanını ifade eder. Son olarak, üçüncü tanım ise insana değil de nesnelere, onların ne olduğunu belirleyen karakter özelliklerine işaret eder ('kimlik' TDK, 2017a). Bu anlamlardan birinci ve üçüncü tanım, kelimenin İngilizcesi olan identity için de geçerlidir ('identity', Oxford, 2017b).

Sosyal bilimlerin farklı disiplinlerinde, benliğin tanımının değıştiğı gibi kimliğin tanımı da daralıp genişleyebilmektedir. Psikolojideki temel anlamıyla kimlik, öznenin

uzun süreli ve değişmeme eğiliminde olan temel benliği, bütünüdür (Reber, The Penguin Dictionary of Psychology, 1985: 341; Statt, 2003: 79).

Benliğin bütüncül hali, psikolojinin ana akım yaklaşımı olarak, kimliğin değişmez, dış etkenlerden bağımsız ve özneye içkin olduğunu varsayar (Edgar ve Sedgwick, 2007: 176). Sosyolojide, psikanalizde ya da sosyal psikolojide ise bu yaklaşımın oldukça dışına çıkılmış ve kimlik kavramı için, süreksiz, değişken, kırılğan, insan yaşamının sosyal sürecine işaret eden ve sosyal etkileşimlerle dolayımlanan bir anlam havzası oluşturulmuştur (Stets ve Burke, 2005: 133; Marshall, 2009). Ancak şüphesiz ki bu, klasik sosyoloji kuramcıları için geçerli bir durum değildir, onlar, psikolojinin aynılık/benzeşiklik tahayyülünden teorilerini kurmuşlardır. Özellikle sembolik etkileşimcilik ve sonrasında, yani çağdaş kuramcılarda ise kimlik için, bir örneklik ya da benzeşiklik kabulü değil farklılık odaklı yaklaşımlar oluşagelmıştır (Craib, 1998: 4). Başka bir ifadeyle, çağdaş sosyolojide kimlik, kurgulanıp inşa edilebilen ve değişen bir olgudur (Marshall, 2009).

Kimlik, öznenin başkaları tarafından kategorize edilirken farkında olunan özelliklerine ve kişinin kendi varlığını bireysel yaşam öyküsü içerisinde nerede ve nasıl görüp içselleştirdiğine atıfta bulunur (Sharma,1992: 407, Layder, 2006). Bireysel kimliğin yanında, sosyal varlık olmanın getirmiş olduğu bir gereklilik olarak grup ya da kolektif kimliklerden de söz etmek gerekir. İşte burada benzeşiklik ve farklılık temelinde bir kırılma olur ve kişi grup aidiyetini benzeşik olanlarla oluşturur (Taijfel'den akt. Bilgin, 2003: 349).

Grup kimliği, gruba ait olma durumu ve bireysel kimlik, asimetrik bir ilişki içinde birbirini belirler. Bir gruba dâhil olurken, grubun değer ve normları üyenin grup içindeki kimliğini belirleyecektir. Buna mukabil özne, kendi kimliği ya da beklentileri ile örtüşen gruplara katılmak isteyecektir. Özne gruba dâhil olduktan sonra ise, grup öznenin kimliği üzerinde özne ise grubun kimliği üzerinde farklı seviyelerde belirleyici konumda olur (Hogg, 2005: 462, Stryker, 2000: 1253). Hatta sosyal yaşamda diğer gruplarla karşılaştırılabilir olan grup kimliği, öteki gruplardan farklı olduğu noktada ayrıcalıklıdır. Başka bir deyişle kolektif kimliklerin var olma imkânları iç grup dış grup diyalektinde yatar (Bilgin, 2003: 199; Karaca, 2011: 6).

Çağdaş sosyolojide kimlik inşa edilebilir parçalardan kurulu bir bütünselliktir. Her ne kadar kimlik kavramının sosyal bilimlerde kullanılmaya başlandığı zamanlardaki kadar katı ve değişmez nitelemeleri olmasa dahi, kimliğin kurgulanan bütünselliği içerisinde görece değişen ve yine görece sabit kalan bölümleri olduğundan söz edilebilir. Görece sabit kimlik niteleyicileri kişilik, görece değişken kimlik niteleyicileri ise benlik olarak adlandırılır (Marshall, 2009: 409-410).

3.1.3. Kişilik

Modern sosyolojide ‘kesin ve değişmez’ bir kimlik tanımına erişmek mümkün değildir. Ancak, nispeten durağan kimlik özelliklerinin tezahürünü ifade eden kişilik kavramı kısmen de olsa kesinlik ve değişmezlik görevini üstlenir. Marshall’a (2009: 409-410) göre kişilik (personality) kavramının kökenine bakıldığında maske (persona) kelimesine rastlanır. Ancak bu, sürekli değişen ya da özne tarafından keyfe keder değiştirilen bir maske değildir. Daha çok suret anlamında bir maskedir. İnsanların adları kimliklerinin bir bileşeni olduğu noktada suretleri de kimliklerinin bir diğer bileşenidir. Öznenin hayatı boyunca değişmeme özelliği gösteren, değişime dirençli karakter özellikleri, onun, kişiliğini oluşturmaktadır. Kişilik öznenin hayatı boyunca, bulunduğu zaman mekân dâhilinde bir süreç içerisinde şekillenir

Türk Dil Kurumu’nun güncel Türkçe sözlüğünde kişilik kelimesi sosyal bilimler için bireyin yaşamı boyunca kazandığı alışkanlıklar ve davranışlar bütünü olarak tanımlanır. Ayrıca kavram, “bir kimseye özgü belirgin özellik, manevi ve ruhsal niteliklerinin bütünü, şahsiyet” ve “insanlara yakışacak durum ve davranış” tanımlamalarıyla da karşılanmaktadır (‘kişilik’, TDK, 2017b).

Sözcüğün İngilizce sözlük tanımı için oxforddictionaries.com’a bakıldığında dört ayrı tanımının bulunduğu görülür. İlk tanım, bireyin ayırt edici özelliği veya karakteri der kişilik için. İkinci tanım, ünlü, kim olduğu bilinen insanları tanımladığını belirtir. Üçüncü tanım ise kişinin herhangi bir şey ya da hayvan değil de kendisi olmasını sağlayan biricikliğe vurgu yapar. Dördüncü ve son tanıma göre ise kişilik, kişinin kötü lakaplarıyla ilgilidir (‘personality’, Oxford, 2017b).

Kişilik kavramına etimolojik kökenine bakıldığında, on dördüncü yüzyılın sonlarına doğru ‘kişi olmanın gerekli ya da yeterli şartı’ anlamına gelecek şekilde rastlanılmaktadır. Daha sonrasında, on sekizinci yüzyılın sonuna doğru, Fransızcada, ‘düzgün, tutarlı bir karakter’ anlamıyla rastlanılır (‘personality’, etymonline, 2017a). Ayrıca C.G. Jung’un tanımıyla kişilik canlı bir varlıkta, doğuştan gelen iç özelliklerin tezahürü, yaşam karşında kişide bulunan cesaret edimi ve öznenin zatında mümkün olan özgürlük hali ile otonom olmanın el verdiği ölçüde evrensel varoluşa en uygun bireysel adaptasyon halidir (C.G. Jung, The Development of Personality, 1932’den akt. Etymonline.com).

3.2. KİMLİĞİN İNŞASI VE BENLİĞİN SUNUMU

Kimlikler bireyleşme sürecinde inşa edilen yapılar olarak kişilerin anlam kaynağıdır (Castells, 2008: 12). Laclau, bu inşa sürecini sınırlama olarak nitelendirir, ona göre birey içinde bulunduğu tüm etkileşimlerde bir içselleştirmeye gider ve değerler atfederek bu değerlerden olmayanlara göre kendi kimliğini sınırlandırır (2003). Kimliklerin değişen koşullara uygun olarak yeniden inşa edilebilmeleri söz konusudur (Güvenç, 2009). Goffman’a göre çekirdek bir kimlik yapısı aramak gerekmez (Goffman, 2009) ve birey ya da kolektif aktör için kimlik çoğulluğu söz konusu olabilir (Castells, 2008; Goffman 2009; Güvenç, 2009). Kimliklerin inşasında tarihten kişisel fantezilere çok çeşitli unsurlar kullanılabilir lakin tüm bu unsurlar dönemin şartlarında, toplumsal yapıya uygun olarak yani uzam/zaman çerçevesinde içselleştirilerek kullanılırlar. Bir anlamlandırmanın kimlik olabilmesi bireyin içselleştirme sürecinde diğer anlamlandırmalardan daha önemli değer atfedilmesiyle mümkün olabilir (Castells, 2008).

Kimlik temelde bilinç ve süreç birleşiminden sağaltılan, bireysel ya da kolektif özneye biriciklik kazandıran nitelendirme ve anlamlandırmaları ifade eder. Bilinç olarak öznenin kendi benliğini ifade eden kimlik, süreç olarak ise öznenin - bireysel olsun kolektif olsun – yaşam serüvenindeki sosyal etkileşimlerin izlerini ifade eder (Bilgin,1994: 229). Başka bir deyişle kimlik, öznenin psikobiyografik yaşantısını anlamlandırmasıdır (Layder, 2006).

Kişisel kimliğin oluşmasında yaratıcılık temel dinamiktir. Benliğin gelişip olgunlaşması ve diğerlerinin gözünde herhangi bir değer taşıyor olması ve dolayısıyla sosyal tanınırlık ile onay görme durumları kişisel kimliğin görece tamamlanmasındaki önemli faktörlerdir (Karaca, 2011: 7). Ayrıca, kişisel kimliğin kolektif kimliğin öncülü, belirleyicisi olduğunu da söylemek mümkündür (Connolly, 1995: 208). Ancak öznenin bireysel kimliği, belirleyici rolde olsa da öznenin kolektif kimliğinden bağımsız değildir. Kolektif kimlik sürekli bir öteki arayışındadır (Akçam, 1997: 156) ve bu sebeple inşa sürecini daha aktif kılar.

Bireysel kimliğin bireyler arası ya da bireyin kolektif yapılarla etkileşimleri sonucu oluşması gibi gruplar arasındaki etkileşimle inşa edilen ve yine bu etkileşimlerle sürekli yeniden üretilen kimlik de kolektif kimlik olarak anılır (Bilgin, 1994). Geniş bir toplumda yer alan grupların yalınkat bir yaşam periyodu sürmeleri olası değildir, tam tersine toplumdaki tüm diğer gruplarla karşılıklı ve yoğun ilişkiler içinde kendisini inşa eder. Diğer gruplara göre inşa edilen kimlikler ötekinin rolüne dikkat çeker. Bir grubun ötekisi onun kimliğinin de önemli bir parçasıdır zira inşa ettiği kimliğinde ötekinin varlığı da rol oynamaktadır (Laclau, 2003). Ötekinin tanımı yapılır çünkü kimlik inşası sürecinde kendini tanımlamak için öteki olandan farklı olduğunu belirten bir anlamlandırmaya gidilir. Kimlik farklılıkları tanımlama ve vurgulama talebidir (Benmabruk'dan aktaran Bilgin, 1994).

Kolektif kimlik, kişinin sosyal olarak inşa edilmiş yönünü işaret eder (Özlem, 2009: 173) ancak Bilgin, kolektif kimliklerin belirli alanlara has, kök salmış grupların farklılıklarını ortaya koyan karakteristik özellikleri vurgular. Kolektif kimliklerin, anlık durağan gerçeklikler değil iletişim ve etkileşimlerle oluşturulan süreçler olduğunu ifade eder (Bilgin 1994: 53). Tajfel'in sosyal kimlik tanımında kimlik gruplar arası etkileşimler aracılığıyla oluşur. Öznelere sosyal kimlikleri ait hissettikleri grubu referans alır başka bir deyişle sosyal gruplar bireyler için sosyal/kolektif kimlik temin ederler (Meşe, 1997: 432).

Kolektif kimliğin inşa merkezinde grubun sahip olduğu nitelikler bakımından eşsiz olduğu bilinci ve bu eşsizliğe duyulan aidiyet hissi yatar. Bu bilincin oluşturulduğu yer ise topluluğun belleğidir. Kolektif bellekte o topluluğun geçmişi ve ortak deneyimleri yer alır, günümüze yansımaları ya da geçmişte kalan kısımları

bulunur. Kolektif bilinçte semboller, anılar, sanat eserleri, töreler, alışkanlıklar, değerler, inançlar ve ritüeller gibi pek çok bileşeni içeren maddi ve manevi anlamda yüklü bir geçmiş algısı bulunur (Bilgin, 1994).

Kolektif kimliğin var olması için referans noktası diğer grupların öteki halleridir. Kimlik hem birey ile grubu hem de bireyin grubu ile öteki gruplar arası etkileşim, uzlaşma ve çatışmalarla ortaya çıkar (Karaca, 2011). Sosyal kimliğin konumlandırılması özneye kendini yüceltme imkânı tanır (Bilgin, 1994: 162). Sosyal kimlik konumlandırılırken bu iki biçimde olur. Bilişsel olarak sosyal çevrede yön bulmamızı ve kendimizi konumlandırmamızı sağlar. Kimlik işlevi ise konumlanan birey diğer bireylerden nasıl farklı olduğunu ifade etmiş olur (Bilgin, 1994: 162).

Bir topluluğun kimliği tarihsel olarak inşa edilmiş simgeler ve sembollerle anlamlandırılmış temsillerin bütünüdür (Karaca, 2011: 7). Dolayısıyla, kimlik, kişilik ve benlik tanımlamalarında en önemli yeri dil tutar. Dil konusundaki temel eksende ise Saussure'ün dile atfettiği işlev yatar. Ona göre dil yapılaşmış bir anlam üretim sistemidir ve burada dilden kastedilen sadece konuşulan dil değil, etkileşimi sağlayan tüm işaretlerdir ve bu işaretlerle kurulan anlamlar eklemlenerek ilgili bireylerin kim olduklarını belirler (aktaran Marshall, 2009: 406).

Blumer'e göre anlamın bu etkileşim süreçleri de işlenir ve bu işlenme süreci üç boyutta oluşur. İlk boyut olarak insanların şeyler hakkında sahip oldukları anlam, verecekleri tepkiyi belirler. İkinci boyut olarak toplumsal etkileşimler anlamı yeniden üretmeye muktedir ve üçüncü boyut olarak da anlam yaşanan etkileşimlerle değişir, dönüşür (aktaran Layder, 2006: 82-84).

Dil en nihayetinde anlaşmayı sağlama görevini de üstlenir ve anlamları tek tip formlarla sunarak etkileşime imkân tanır (Schutz'dan aktaran Layder, 2006: 105-106). Anlamların bağlamlarının önemli olduğunu, hatta anlamların bağlamlarıyla bütün olduğunu vurgulamak gerekir (Garfinkel, 2014; Layder, 2006: 114-115). Zira bir kelime bir ortamda espri mahiyetinde kullanılırken başka bir ortamda hakaret ifadesi taşıyabilir. Dil zaman mekânda anlamsal olarak değişebilir, zamanın ve mekânın ve hatta zaman mekândaki etkileşimin bağlamına bağlıdır.

Sadece dilden ibaret olmayan kimlik, sınırlandırmalarla, düzenlemelerle ve ötekinin içselleştirilip ifade edilmesiyle oluşan bir tanımlamadır (Laclau, 2003).

Castells'e (2008) göre kimlik, öznenin içinde yaşadığı toplum ve ilişkili olduğu gruplarla ürettiği etkileşim sonucu öteki olana karşı inşa edilir yani kimlikler bireylerin inşa ettikleri anlamlandırmalardır. Bu inşa süreci birbiriyle, ilişkili kültürel özellikler dizisi temelinde gerçekleşir. Bu kültürel öğeler; tarih, coğrafya, biyoloji, üremeye ilintili kurumlar ya da öğretiler, kolektif hafıza, kişisel fanteziler, iktidar aygıtları ve dinsel öğretilerdir. Kimlik bireylerin diğer anlamlandırmalara kıyasla öne çıkardıkları anlamlardır. Egemen kurumların ürettikleri anlamlandırmalar kimliklere kaynak teşkil etse de ancak bireylerce içselleştirilirse kimlik olurlar. Özellikle grup kimliklerini (kolektif kimliği) oluştururken yapılan içselleştirmeler toplumsal ve dönemsel yapının ortaya koyduğu şartlardan etkilenir. Bireyler ya da gruplar için birden fazla kimlik söz konusu olabilir.

Birey ve toplum ayrılmaz bir bütündür. Toplumdan bağımsız bir birey olmadığı gibi, kendini oluşturan bireylerden farklı bir toplum da mümkün değildir. (Cooley'den aktaran Layder, 2006: 87). Zihin, benlik toplumla iç içe olan bireyi toplumla bütünleştirir. Bireyler eylemlerini sonuçlarını öngörerek ilişkilerinin durumuna ve çeşitli bağlamlara göre oluştururlar, mekanik tepkilerle standart davranışlarda bulunmazlar (Layder, 2006 s.79-87).

Buna göre toplum da ilişki ağlarıyla sürekli oluşturulan yani sürekli yeniden üretilen bir yapıdır. Bu yeniden üretim döngüsünün Berger ve Luckman tarafından yapılan formülasyonu önemlidir; insanların sosyal etkileşimleri zaman içerisinde toplumsal dışsalları yaratır, bu dışsallar bağımsız şeyler gibi form tutarak nesnelleşirler ve insanlar bu yapıların içinde nesillerine devam ederken yapıları kendilerince içselleştirerek algılar ve toplumsal yapının yeniden üretilmesini sağlarlar (Berger ve Luckman, 2008).

Goffman'a göre bireysel kimlik tek bir çekirdek kimlik ile sınırlı değildir. Farklı kişilik özelliklerine sahip insan, toplumsal etkileşimde bulunduğu farklı durumlarda kişiliğinin duruma uygun yönünü yansıtarak davranabilir. Aktarılmak istenen kişilik tipine uygun benlik imgesi senaryolaştırılarak sergilenir, çelişen özellikler gizlenir, olması gereken davranışlar öne çıkartılır ya da eklenir, taklit edilir. Bu sergilenen kişilik sunumları kişilerin rol performansları olarak geçer ve etkileşim anında kişiler rollerle

aralarına mesafe dahi koyabilir, bir rolü benliğinden soyutlayarak benimseyebilir (Goffman, 2009).

Bireysel kimliğin bu etkileşime göre değişen doğası kolektif kimlikte had safhaya ulaşır. Her birey kolektif kararlarda pay sahibidir, kararda aktif olarak yer alsın ya da almasın ve hatta karar üzerinde en ufak bir tasarrufu bile bulunmasa dahi her birey kolektif kararda pay sahibidir. Burada dikkat etmek gereken bireyin toplumsal etkileşimdeki davranışının ve tutumunun farklı olması durumunda alınan kolektif kararın da muhtemelen aynı karar olmayacağını anlamaktır (Layder, 2006).

Anılar, değerler, alışkanlıklar, ritüeller, inançlar, sanat eserleri, bilgiler gibi öğelerle oluşan bir kolektif bellek ile kuşaklar arası bilgi aktarımı sağlanır. Bu kuşaklar arası bilgi aktarımında tarihteki olaylardan yaratılan epik hikâyelerin ve kahramanların oluşturduğu sosyal imajlar kolektif belleği biçimlendirir. Kolektif kimliğin zaman/mekân bağlamı olarak, grubun içinde bulunduğu toplum ve gruplarla ilişkileriyle yeniden inşa edilebilir olduğu göz önünde tutulmalıdır (Bilgin, 1994).

Kimlik inşasının temelinde oluşturulan biz ve diğerleri kurgusu yatar (Bilgin, 1994). Bu kurgunun oluşumunda kolektif bellekten faydalanılır ve en az kan bağı kadar anlam bağı da önemlidir (Weber'den aktaran Sağır ve Akıllı, 2004).

“Kimsin?” sorusunun etrafında anamlanan bir kavram olarak kimlik olgusu şekillenir. Kimsin sorusu evrenseldir ancak, dil kaynaklı kültürel etkilere maruz kalan bir kavramdır kimlik. İslam kültüründe haddini bilmek, batıda özdeşlik (identity) anlamındadır ama batıda kullanılan bu özdeşlik kavramı sorunludur çünkü kişi kimliğine özdeş olmaz (Altındal 2010; Güvenç, 2009). Kimlik etkileşim odaklı olarak sürekli değişirken kişilik Mead'ın ben (*I*) olarak ifade ettiği bağlamda değişken değildir (aktaran Layder, 2006: 79-81). Kimlikler değişen zaman-mekânda değişen, dönüşen kültürler karşısında değişerek uyumumuzu sağlar. Bu uyum sürecinde kimlik algılamada paralel ya da karşıt olan bir öteki imgesi üzerinden oluşturulur ama bu süreçte kişilik değişmediği için kimlik sorunu ve bunalımı ortaya çıkar. Değişmeyen kişiliklerle değişen kültürlerle uyum sağlamaya çalışan kimlikler, anlamlandırmalarına uygun düşmeyenleri öteki imgesine mal ederken uygun gördüklerini kendisine mal eder (Güvenç, 2009).

Tomlinson'un "karmaşık bağlantılılık" söyleminde ortaya koyduğu teknolojik gelişmelerle beslenen küreselleşme sürecinin diğer aktörleri olan yerelleşme ve yerinden etme olguları toplumsal yapıların hızlı dönüşümlere maruz kaldıklarını belirtir (2009). Kitle iletişim araçlarındaki yaygınlık ve imkân genişliği insanları kamusal alan, özel alan ayırımında homojenleştiriyor olsa da ekonomik ve kültürel kimliklerin öne çıkması bakımından da ayrıştırmaktadır (Birsel, 2004). Kültürel kimlikler inşa edilmiş benliklerin içinde tarihten miras alınmış ortak değerlerdir. Bu şekilde bakıldığında kültürel kimliğin kolektif bir yapı oluşturma temeline yattığını söylemek mümkündür ve hatta tarihin iniş çıkışlarıyla biçimlenmiş algıya yön veren nirengi noktalarının her şeyden önemli bir unsur olarak halkları oluşturduğu söylenebilir (Hall'dan aktaran Karaduman, 2010). Kültürel kimliğe daha dinamik bir rol atfeden bir diğer tanımlamada ise kültürel kimliğin sadece geçmişe ait ve sabit olmadığına dikkat çekilir, kültürel kimliğin olma bilinci kadar oluşma sorunu olduğunu ortaya koyar. Tarihsel olan her şey gibi kültürel kimlik de siyasal düzenlemeler ardında dönüşecektir (Hall, 1998).

3.3. EYLEM VE ETKİLEŞİMİN ÜZERİNE KAVRAMLAR

3.3.1. Bourdieu Sosyolojisinde Kavramsal Araçlar

Bourdieu'nun kavramsal terminolojisinin temelinde askerlik hizmetini yerine getirdiği ve sonrasında ilk akademik çalışmalarının konusu olan Cezayir vardır. Fransız ve Cezayir toplumlarını aynı dönemlerde gözlemlemiş olmak onun dikkatini toplumsal değişmeyi izaha yöneltecektir. Eşitsizlikler, kültürel yeniden üretim ve toplumsal tabakalaşma sistemlerinin nasıl kurumsallaştığını anlamaya çalışmıştır. Bourdieu'nun alanda yaptığı çalışmalar ve ilgilendiği yapılar birbiriyle ilişkili olarak bir kavramlar setini doğurmuştur. Bourdieu'nun alan, sermaye, habitus, ilusio ve düşünümSELLİK kavramları daha ilk çalışmalarında filizlenmeye başlamıştır ve araştırıp ürettikçe birbirine bağlı kavramlarla toplumsal yapıları açıklayacak bir terminoloji oluşur. Toplumsal değişmeye yaklaşım tarzı Durkheim sosyolojisini güncellemek olarak da okunabilir Avrupa sosyolojisi için ki bu aynı zamanda Bourdieu kavramlarının Amerikan sosyolojisine de ulaşmasını sağlayan bir durumdur (Arlı, 2014: 147; Ökten, 2012: 2-4; Wacquant, 2004).

Avrupa sosyoloji geleneğine Bourdieu'nun katkısı bilginin tarihselliği huşunda epistemolojiktir. Avrupa etnosentrizmi etrafında Avrupa dışı toplulukları geçmiş zaman ya da geri olan olarak niteleyen yaklaşımdan çıkıp tarihselliği önelemesi önemlidir. Bourdieu, öznelerin de nesne olarak değerdendirilmesi gerektiğini ve hatta araştırmacıların bizzat bunun farkında olması gerektiğini ifade eder. Ayrıca teorik çıkarımların masa başından değil alanın kendisinden, toplumsal olgudan temel alarak filizlenebileceğini söyleyen Bourdieu böylece toplumsal değışmenin formlarına ve tarihselliğine de işaret etmiş olur. Değişimin sürekliliği içinde geleneksel olanın kendi mevcudiyetini korumaya yönelik eğiliminin her başarısızlığı, toplumsal yapıda nesiller arasında kırılmalar yaratmaktadır. Bourdieu, kalıcılık taşıyan beğenileri, becerileri ve huyları habitus kavramı ile ifade eder. Dolayısıyla habitus değışime açıktır ancak akışkan değildir, mukavemetlidir (Bourdieu, 2009: 91-92).

3.3.3.1. Habitus

Habitus kavramı, Bourdieu terminolojisindeki diğer tüm kavramlar gibi kendi başına yalınkat bir tanıma sahip değil, aksine diğer kavramlarla ilişki içinde anlam ifade eden bir açıklama aletidir. Eylemlerin gerçekleştiği alan olmadan, eylemeye imkân veren ve habitusla oluşumsal bağı olan sermayeler olmadan, eylemin yapısında ilişkiselliği, amacında ilusioyu bilmeden, herhangi bir konuyu ele alırken ise fail yapı ikiliğine takılmamak adına habitusa yönelmektedir Bourdieu. Bilginin tarihselliği önemlidir zira habitus psikobiyografiktir. Habitus, toplumun ürünü olan bireyin biyolojisine nüfuz etmiş toplumsal tarihi koşulların süzgecinden geçmiş ve toplumsal tarihi koşullar altında değışebilen eğilimlerdir. Habitus bireylerin eylem düzenleridir, alandan kazanılır alanda uygulanan davranışlara biçim verir, ilişkiseldir (Bourdieu ve Wacquant, 2014: 116; Wacquant, 2014: 61).

Habitus²³ söz etmek, hatta kişisel, öznel olanın dahi toplumsal, kolektif olduğunu ortaya koymaktır. Habitus, toplumsallaşmış bir özneliktir Habitus

²³ Habitus; Hegel, Weber, Durkheim, Mauss ve Husserl'in yanı sıra, Aristoteles'in (*hexis* terimi altında) ara ara kullandığı eski bir felsefi kavramdır. Bourdieu terimi 1967'de sanat tarihçisi Erwin Panofsky'nin düşüncesi üzerine bir analizde ilk kez kullanmış ve o günden sonra, hem ampirik hem de teorik olarak, bütün temel çalışmalarında geliştirmiştir. Onun kavrama ilişkin en sofistike açıklaması *Paskalca Düşünceler*'de yer alır (Bourdieu, 1997a: özellikle s. 158-193 ve 247-279, akt. Wacquant, 1998, s.215-229 içinden, 2014:61, *Ocak ve Zanaat: Bir Pierre Bourdieu Derlemesi*, der. G. Çeğin vd., s. 61, 5 nolu dipnottan).

algıladığımız, değerlendirdiğimiz ve içinde hareket ettiğimiz dünya aracılığıyla oluşan kalıcı ve aktarılabilen bir *eğilimler* sistemini anlatır (Wacquant, 2014: 61). Habitus insanın bedenine öyle bir siner ki onun eyleme tarzı bilinçli eylemler dâhilinde bile habitusunu belli eder ki Bourdieu bunu bedensel habitus olarak adlandırır. Habitus tarihsel süreklilik içerisindeki bir ‘o an’ noktasında bireyin toplumsallığını ifade eder. Ancak birey toplumun ürünü olsa da özne olabilme yeteneğine yine habitusu sayesinde sahiptir, habitus bireyi deterministik bir sonuca sabitlemez. Habitusun eylem imkânı alanda ifadesini bulur. Habitusun eyleme dönüşmesi alanın ve habitusun sermaye yapılarıyla ilişkili olacak şekilde tecelli etmesiyle olur. Habitus eylemin ne olacağıyla değil öznenin neler yapmaya, nasıl davranmaya ya da neleri yapabilmeye yatkın olduğu ile ilgilidir.

“Habitus, toplumsal eyleycilerin, tam anlamıyla akılcı olmadan, yani davranışlarını sahip oldukları araçların verimliliğini azamiye çıkartacak şekilde düzenlemeden ya da daha basiti, hesap yapmadan, hedeflerini açıkça ortaya koymadan ve bunlara ulaşmak için sahip oldukları araçları açıkça birleştirmeden, kısacası, planlar, tasarılar yapmadan, *makul* olduklarını, deli olmadıklarını, (“olanaklarının üzerinde” bir alışveriş yapanlar için kullanılan “çılgınlık yaptı” anlamında) çılgınlıklar yapmadıklarını açıklamak için varsaymak gereken şeydir (Bourdieu ve Wacquant, 2014; s.121).”

Habitus süregelen bir yatkınlıklar kümesi olması sebebiyle tarihseldir²⁴, tarihsel olması sebebiyle nispeten kalıcıdır ancak de kader değildir. Özneldir, nesnel koşulların özgül şartlarında oluşur ve nesneli yeniden üretir²⁵. Alanın eylem diyalektiği fail-yapı arası bağıntı habitus ile kurulur; yapılanan ve yapılaştıran döngüsel bir sürekliliktir (Bourdieu ve Wacquant, 2014: 125-126; Wacquant; 2014: 62).

Belirtildiği gibi Bourdieu terminolojisindeki kavramların tümü birbiriyle ilişkilidir. Dolayısıyla habitusun ne olduğunu anlamak en azından alan ve sermaye

²⁴ Habitus, bireye yatkınlıklarını kontrol altında tutma olanağı veren bilinçlenmeyle, toplum-çözümlemesiyle de dönüştürülebilir. Ancak bu tür bir öz-çözümlemenin olasılığı ve etkililiği, kısmen söz konusu habitusun kökensel yapısıyla, kısmen de bu bilinçlenmenin gerçekleştiği nesnel koşullarla belirlenmiştir (P. Bourdieu, L. Wacquant, 2014:125-126, 13 nolu dipnottan).

²⁵ Nesnel şansların, öznel beklentiler şeklinde içselleştirilmesi, Bourdieu’nün, bilimde ya da siyasette, gerek okul, gerek emek piyasası, gerek evlilik piyasasındaki toplumsal stratejiler hakkında önerdiği çözümlemede kilit rol oynar (bkz., 1972d, 1974a, 1977e, 1980f. Akt. P. Bourdieu, L. Wacquant, 2014:121, 11 nolu dipnottan).

kavramlarını da bilmek gerekir. Burada kısaca özetlenirse alan failin eyleme alanıdır ancak eyleme kapasitesini de biçimlendiren sosyal gerçekliğidir. Alan uzamdır, habitus ise uzam zamanın bir sonucudur. Aynı zamanda habitus uzam zamanda alanı inşa eden bir yolbaşçısıdır. Bourdeu toplumsal yapıda eyleme kapasitesini doğrudan ne faile ne de yapıya yüklemeyi, habitus ve alan etkileşiminde alternatif sunar. Tarihselliğin oluşması için insanlara ve dolayısıyla habituslara, habitusların oluşması için de zamana ve mekâna ihtiyaç vardır. Tarihin nesnelliği ve dilin şeyleştirdiği tüm formlar özne tarafından habitusta içselleştirilir ve alanın tarihsel süreğenliğinde şimdiki zamanı inşa eder. En nihayetinde habitus eylemi yaratmak adına eğilimlerin, yatkınlıkların ve konumun hemhal olup zihinsel ve toplumsal yapılar arasındaki benzerlikler veya ayrılıklar biçimini alır (Wacquant, 2014: 64).

3.3.3.2. Alan

Bourdieu terminolojisinde alan genellikle ‘oyun alanı’ analogisiyle anlatılır. Faillerin habituslarının şekillendiği bir tarihsel uzamdır alan ve sosyal yaşamı tek bir alan gibi ele almakla beraber farklı alanları özerk alanları da ele almak mümkündür. Her alanın kendi tarihselliği ve kurallar sistemi vardır, aynı oyunların kurallar sistemine sahip olduğu gibi. Alanda toplumsal tarihin ilişkisel düzlemi zaman mekân yayılmış ve sinmiştir, habitus alandan beslenir ve onda eyleyebilir; başka bir ifadeyle fail birey, öznel olarak alanı benimser ya da değiştirir. Alan(lar) toplumsal olanın ilişki ağları ve düzenlilikleridir; alan figürasyonların zemini (Bourdieu ve Wacquant, 2014; s.81). Alan ile oyun analogisi arasındaki tek fark alanın tarihsellik nezdinde bilinçli bir inşa süreci olmayıp pratiklerin sonucunda oluşmasıdır.

Toplumsal alan, tarihsel etkileşimlerle ve faillerin habituslarını kullanma biçimleriyle birlikte pek çok alana bölünür ve bu pek çok alanın birlikteliğinden oluşur. Alan; siyaset, din, ekonomi, sanat, akademi, kültür gibi etkileşimli, sınırları olan, bazen yeni alt alanlar doğuran bazen de diğer alanlarla iç içe olan farklı ilişkiler düzeyinde benzer habituslu failleri içeren uzamları tanımlamaktadır. Alanların sürekliliği habitusların değişime mukavemetinden kaynaklanır ve yine alt ya da yeni alanların oluşması habitusun tarihsel ilişkiselliği ile mümkündür. Alan oyun ise, failler oyuncular; oyuncuların habitusları oyunu nasıl oynayacaklarını ortaya koyar ancak eğilimleri bağımsız değildir. Habitusun içerdiği sermayeler bireyin, oyuncunun

davranışını şekillendirir. Oyundaki rekabetin getireceği kazanç ya da kayıplar değerlendirilir, *ilusio*²⁶ (çıkar) doğrultusunda eyleme geçilir (Bourdieu ve Wacquant, 2014: 82). Alanı oyun analojisiyle açıklayan Bourdieu, alanın tarihsel süreç ile kurulduğuna ve mücadelecî doğasına işaret etmiş olur. Alanın oyundan bir farkı da ‘oyundan çıkma’ özgürlüğüne fail bireylerin sahip olamayabilecekleridir; bu noktada yapıların eylemi belirleyiciliği devreye girmektedir.

Başka bir ifadeyle tarihsel koşullar bir mücadeleyi zorunlu kılabilir.

Oyun analojisini, bir kart oyunu metaforu üzerinden izah etmek aynı zamanda sermaye kavramını da tanımlamak adına önemlidir. Oyuncular, farklı destelere ve oyun hakkında farklı tarihsel tecrübelerle sahip olabilirler ve hatta oyunda avantajlarına olacak bilgi birikimine, oyun eşli ise yeteneklerinden faydalanabilecekleri bir partnere sahip olabilirler. Başka bir ifadeyle oyuncu, oynama edimini yönlendirecek kültürel, sosyal ve iktisadi sermayelerine göre oynamayı tercih edebilir ki bu tercih sonunda kazanç kaybetme riskine degeceğine ya da kaybetse bile kendi çıkarına olacağına inanması gerekir. Bir birey, bir alana girmiyorsa ya çıkarı olmadığını düşünüyordur ya da tarihsel süreklilik içerisinde o alan ile ilişki kurmasına, o alanda olmasını sağlayacak sermayeleri edinmemiştir (Kaya, 2014: 402).

Habitusun alandan etkilenip alanda eylemesi ve değişmeme eğiliminde olsa dahi kader olmayışından da anlaşılacağı gibi alan da tarihsel sürekliliğin etkisiyle oluşan ancak mutlak ebedi olmayan bir sistemdir. Alandaki oyuncuların *ilusio*ları, habitusları ve sermayeleri farklıdır. Dolayısıyla alanın yapısı faillerin mücadelelerinin sonucunda sürekli bir biçimlenme halindedir, alan da habitus gibi oluşumsaldır.

Alan bir yandan faillerin habitusları dâhilinde verdikleri mücadelelerle biçimlenirken bir yandan da faillerin habituslarının etki alanlarını belirleyen sermayelerini üretir. Failler alanın nesnel yapısını kendi öznelliklerinden içselleştirir ve alandaki mücadeleye en azından hiçbir şey yapmayarak dâhil olurlar. Alandaki mücadeleleri ve alanın süregelen oluşumu ise alanın kendi dilinin, kavramlarının gelişip çeşitlenmesine ve sonrasında ise kendine bağlı ya da hepten özerk yeni alanların doğmasına imkan tanır (Bourdieu ve Wacquant, 2014).

²⁶ *Ilusio*, yapısal oyun olan *ludus*’tan türemiş bir kelimedir.

Bourdieu'nün kavramsal araçları gibi alan teorisi de sosyalliğin ne olduğunu ve toplumsal dünyanın gerçekliğinin tasvirine yönelik bir girişimdir. Alan teorisi alanın niteliklerini bilgisini veren ve alana girerek ve atmosferini ve oyun kurallarını hissederek anlaşılabilir bir durumu zorunlu kılar. Tabiri caiz ise alanın içine girmek, alanın ne olduğuna dair 'alanın elbisesini giymek' ya da alanın dünyasına girmek, oyuna katılmak ve böylece araştırmacının sosyal uzamda niteliksel anlamlar çıkarabileceği bir duruma da işaret eder.

3.3.3.3. Sermaye

Bourdieu terminolojisinin ilişkisel bağlamında daha önceki kavramlarda bahsi geçen sermaye kavramını tanımlamak için kullanılabilecek en kestirme ve fakat indirgemeci ifade bireylerin dolaylı ya da doğrudan, doğuştan veya kazanılan her çeşit birikimi şeklinde olabilir. Sermaye kavramı da diğer kavramlar gibi tarihsel süreğenliğin bir boyutudur. Sermaye, tarih boyunca birikmiş maddi ve manevi kültürel her şeydir; artar, azalır, farklılaşır dolayısıyla değişkendir (Bourdieu ve Wacquant, 2014: 16).

Sermayeyi tanımlayacak bir diğer analogi ise kaynak, hammadde benzetimidir. Sermaye ancak ilgili olduğu alanda işe yarayabilir. Bununla birlikte sermaye kavramı alandaki mücadeleler sonucunda kazanılır, hem kendisi kaynaktır hem de farklı kaynakları birbirine dönüştürecek para, saygı, bilgi gibi araçları tanımlar. Bourdieu'nün sermayeleri failin habitusu ve alanın imkânları dâhilinde birbirine dönüşebilen kaynaklardır (Bourdieu ve Wacquant, 1992: 101; Calhoun, 2014: 106).

Bourdieu'nün sermaye kavramı maddi olandan ibaret değildir (Calhoun, 1993), manevi olanı da kapsar; başka bir ifadeyle sermaye kültürel dir. Bourdieu bilinen anlamda maddi sermayeyi tanımlayan ekonomik sermaye kavramının yanı sıra kültürel ve sosyal sermaye olmak üzere iki temel sermaye biçiminden daha bahseder. Sosyal sermaye kabaca biriktirdiğimiz insan ilişkilerinin potansiyel değeri; kültürel sermaye ise yine kabaca sahip olunan bilgi birikimi demektir. Kültürel sermaye tarihselliğin farkındalığı ve alanın yapısının içselleştirilmesi ile edinilir. Dil becerisi, gelenek ve görenekler, görgü ve davranış kuralları, dünyayı algılama tarzları kültürel sermayeyi oluşturur ve toplumun farklı kesimlerinde değişik bileşenlerden oluşabilir. Ekonomik

sermayeye göre daha kolay kazanılıp üretilir. Sosyal sermaye failin bizzat kendisinin ya da içerisinde bulunduğu sosyal grupların toplumsal ilişkiler ağını niteler. İnsan ilişkileri üzerine kurulu sosyal sermaye de tarihsellikten uzak değildir zira insan ve içinde sosyalleştiği zaman tarihseldir. Bourdieu terminolojisinde dördüncü bir sermaye türü olarak anılan simgesel sermaye, ekonomik, sosyal ve kültürel sermaye gibi sınıflandırılmayan ancak alanın dilini oluşturan ve yeni alanların ortaya çıkmasını sağlayan bir etkiye sahiptir (Wacquant, 2014: 62). Simgesel sermayenin bu etkisi kültürel olandan doğmasından ve kültürel olandan sızmasından kaynaklanır. Simgesel sermaye unsurları birer kültürel form olarak ortaya çıkarlar. Simgesel sermayenin en önemli özelliği üç temel sermaye türünün birbiri ile olan mübadelesindeki anlam şemalarını oluşturmasında yatar.

Belirtildiği üzere sermayeler birbirine dönüştürülebilen kaynaklardır. Örneğin ekonomik sermayesi kuvvetli bir toplumsal kesim kendi çocuklarının daha iyi eğitim almalarını sağlamak adına onları özel okullara yollayarak ekonomik sermayelerini kültürel sermayeye dönüştürme imkânına sahiptirler. Burs veren bir üniversitede kendi başarısı ile ücretsiz okuyan bir öğrenci ise kültürel sermayesini bir nevi ekonomik sermaye olarak kullanmış olmaktadır. Farklı toplumsal kesimlerden üniversite öğrencilerinin kurum çatısı altında gerek meslektaş olarak gerekse arkadaş olarak sosyal ilişkiler kurması ise sosyal sermayeyi devreye sokmaktadır.

3.3.3.4. Ilusio

Bourdieu terminolojisinin belki de kendi başına ele alınıp izah edilebilecek tek kavramı olan ilusio anlamına tam vakıf olmak için her halükarda alanın tarihselliğine ve simgesel sermayeye ihtiyaç duyar. Oyun metaforuyla anlatılan alan düzleminde failerin oyuna katılıp katılmamaları ya da katıldıkları oyunda ne yapıp edecekleri ilusioya bağlıdır. Kelime anlamı çıkar olan ilusio failin maddi, manevi, doğrudan ya da sembolik kazancını ifade eder. Toplumsal mücadelelerin tecelli uzamı olan alanda failer mücadeleye sermayeleriyle ve habitusları dâhilinde girerler ama eğer giriyorlarsa bir amaçları vardır. Bourdieu bu amacı ilusio olarak ifade etmektedir. (Bourdieu, 2006: 22).

Sermayenin her bir türü pratikte, kültürde, dilde, öznel algıda, toplumsal nesnel algıda anlam şemaları oluşturur ve failerin eylemlerine anlam katar.(Bourdieu ve

Wacquant, 2014: 108). Fail bir alanda mücadele ediyor ise onun bu mücadelesini anlamlandıran bir çıkara sahip olmalıdır. Hiçbir failin eyleminde anlamsızlık yoktur, aksine en anlamsız hareket bile özne için kendi öznel anlam dünyasında bir çıkara yöneliktir. Bir alanın ve onu meydana getiren sosyal etkileşimlerle ilişkiler ağlarının var olabilmesi ve işler halde kalması faillerin alanın kurallarını kabul etmesiyle ilgilidir. Oyuncu, bir oyundaki kural kendisine kazanma imkanı verme ihtimali nedeniyle o kuralı kabul eder. Fail de alandaki eylemliliği ile elde edecekleri sebebiyle o alanda mücadelede kalmaya gayret eder. Fail, oyuna giriyorsa hedefinde olan bir edim, kazanım vardır; oyuna giriş, alanı kabulleniş daha başlangıç anından itibaren *ilusio* ile ilgilidir (Bourdieu, 2014; Bourdieu ve Wacquant, 2014; s.103-104).

Tekrar etmek ve vurgulamak gerekirse çıkar denildiğinde oluşan maddi fayda algısı Bourdieu'nun kullandığı anlamın yalnızca bir bölümüdür. Toplumsal eylemlerin ve sermayelerin mübadelesinin imkânını sağlayan sembolik sermaye çıkar için de maddi ve maddi olmayan pek çok kültürel form yaratmaktadır. *Ilusio* salt maddi çıkar ya da ya da doğrudan amaç olmanın yanı sıra çıkarsız davranışlar gibi görünen eylemlerin anlamında da yer alır. Ayrıca her alan, alanın tarihselliğine paralel olarak alana ağır basan sermaye türlerinin etkisinde, alanın dilini oluşturan sembolik sermaye dâhilinde farklı çıkar formları oluşturabilir (Wacquant, 2014: 31; Bourdieu ve Wacquant, 2014: 32).

3.3.3.5. Düşünümsellik

Bourdieu'nun kullandığı anlamda düşünümsellik (*reflexivity*) epistemolojik bir yaklaşımdı, iyi bir sosyal bilimcinin uyması gereken bir arındırma sürecidir. Sosyolog, toplumsal yaşamdan kopuk değildir, onunla iç içe ve onun ürünüdür. Toplumsal gerçekliğin içinde sosyalleşen araştırmacı aşına olduğu sosyal dünyayı olduğu gibi araştırmaya kalkarsa eğer, gündelik hayatın farkında olmadan içselleştirilen bilgileri gibi toplumsal olana içkin kabulleri de fark etmemiş olur (Karakayalı, 2014: 230). Düşünümsellik bu durumun farkında olmayı gerektiren bir ilkedir. Bourdieu sosyolojiyi tarihsel olarak ele alır, gündelik yaşamın pratik bilgisinin toplumsal yaşamı kolaylaştırdığını ama aynı zamanda 'anlamlandırmalara' da yön verdiğini belirtir. Tarihsel bilim anlayışında bilinmeyen geçmişin inşa ettiği toplumsal bilinç, kanılar,

kanaatler (doxa) olarak ortaya çıkmaktadır. Düşünümsellik ise bu kanı ve kanaatlerin dile getirdiği ön kabullerin farkında olmayı gerektirir (Wacquant, 2014: 58).

Araştırmacının içinde bulunduğu toplumsal gerçekliği kavrayabilmesinin tek yolu düşünümsel yaklaşmasıdır. Başka bir ifadeyle araştırmacı, içinde yetiştiği toplumla ilgili bir çalışma yapacaksa kendisini de nesneleştirip ele almalıdır. Bu asla katılımcı gözlem demek değildir zira burada dikkat edilmesi gereken toplumsal ilişkiler ağının ortasında durup, kolektif bilincin inşa ettiği ön kabullerin aslında hangi bilinç dışı nosyonlardan türediğini, araştırmacının nesneleştirdiği kendi varlığından yola çıkarak masaya yatırmasıdır. Düşünümsellik toplumsal olana karşı bir kaygı halidir, sorumluluktur (Bourdieu ve Wacquant, 2014: 262; Şen, 2014: 368).

Düşünümsellik, Bourdieu'nun önemseydiği bir çabadır ve bu çaba toplumsal uzamda gerçekliği ortaya koymaya yöneliktir bir bilgi arayışıdır. Düşünümsel bir sosyoloji her teoride ya da yaklaşım tarzında elden bırakılmaması gereken bir arındırma ve denetim mekanizmasıdır. Ayrıca aynı zamanda gündelik yaşamın pratik bilgisinde olmayan ama onu üreten kolektif bilincin bilinç dışında var olan kanı ve kanaatleri fark etmeyi hedefler ki bu uğraş düşünümselliği toplumsal ilişki ağlarını ifade etmede kuvvetli bir araç haline getirmektedir (Swartz, 2013: 26).

3.3.3.6. Sosyal Uzam

Toplumsal yaşamın tarihselliği onu, düşünümsel bir yaklaşımla, yalnızca ilişkisellikte anlaşılabilir anlam konumlandırmaları olarak inşa eder. Bourdieu, tarihin bedenlerde ve zihinlerde nesneleştirdiğini ileri sürmektedir. Ancak bu toplumsal ilişkilerde kaçınılmaz bir belirlenimciliğe değil, aksine alandaki ilişkilerin tarihsel zamanın özgül koşullarında tezahür eden, toplumsal yaşamın oluşumsal yanına işaret etmektedir. Bourdieu'nun ifadesiyle, “Gerçekten de benim tüm bilimsel girişimim toplumsal dünyanın en derin mantığının, ancak tarihsel olarak konumlanan ampirik bir gerçekliğin tikelliğine daldığımız ... yani olabilir konfigürasyonlardan oluşan sonlu bir ortamdaki bir örnek olarak, yeniden kurmak üzere yaptığımız takdirde kavranabileceği kanaatinden esinlenir” (Bourdieu, 2006: 14).

Sosyal uzamda zaman tekil değildir, bir toplumsal ana etki eden zaman da farklıdır ve her bir toplumsal anın kendi koşulları özgüdür ama alandaki tüm tarihsel

ilişkiler ağı ile bağlantılıdır. Sosyal uzamın yaratımında kolektivite ön plandadır, öznenin kendisi tarihsel koşulların oluşturduğu bir nesnedir. Bununla birlikte sosyal uzam kendini yeniden üretme imkânına da sahiptir. Bu yeniden üretim kendisine ve tarihselliğe nesne olan öznelerin habitusları doğrultusunda, sermayeleriyle, çıkarlarına yönelik alandaki mücadeleleri ile çok yönlü ve sonsuz bir ilişki ağı içerisinde olası ihtimallerdir (Bourdieu, 2006: 15).

Sosyal uzamda farklı alanlar ve ilişkiler ağları konumlanır ve konumdan bahsediliyorsa uzaklık da söz konusudur. Alanların ve ilişkilerin birbirine göre mesafesi, sığ ya da derin olması pek çok özgül durum ve görelilik yaratır. Dolayısıyla her bir öznenin farklı anlamlandırabileceği dışsallar üretilmiş olur. Sosyal dünyanın ilişki ağları farklı konumlanmalarla biçim kazanır; benzer konumlanmalar birbirine yakın habituslara ve muhtemelen aynı toplumsal tabakadan öznelere işaret eder. Kapsayıcı bir şekilde ifade edilirse habitusların uzamı aracılığıyla toplumsal konumlar uzamı, tavır almalar uzamında yeniden anlam kazanmaktadır (Bourdieu, 2006: 20).

3.3.2. Goffman Sosyolojisinde Kavramsal Araçlar

Goffman sosyolojisi de Bourdieu gibi ilişkiseldir ve etkileşim üzerine kurulu bir kavram seti sunar. Performanslar, rol mesafesi, izlenim denetimi, sahne, vitrin, takımlar, bölgeler ve bölgesel davranışlar, ayıksı roller, karakter dışı iletişim, damga, kaçınma stratejileri gibi Goffman'ın alandaki gözlemleriyle literatürü harmanladığı terminolojisinin önemli kavramlarıdır. Goffman'a (2009) göre etkileşim, temel olarak, fiziksel olarak aynı mekânda bulunan öznelerin birbirlerinin hareketlerine göre davranmasıdır. Ancak bu davranışlar gelişigüzel olmamaktadır. Bireyler toplum içerisinde öncelikle operasyonel araçlardır, iş yaparlar ve yaşarlar. Araçsal birim olan insan, toplumsal bilgi ve yasalar doğrultusunda, kurallara uygun hareket etmeye çalışır. Dolayısıyla insan farkında olarak ya da olmayarak toplumsal kuralların uygulayıcısı ve düzenin devam ettiricisidir. Toplumun gündelik hayatındaki rutini devam ettirmek, ona riayet etmek insan tarafından gerçekleştirilir. İnsanlar rutine riayet ederken kendi davranışlarında iki tip ahlak normuna göre hareket ederler. İlki kişinin kendi ahlakıdır, vicdanı devrededir, yükümlülüklerinin farkındadır. İkincisi ise toplumun kişiden beklediği, beklentilerle dolu ahlaki davranışlardır (Goffman, 2017a: 61; Goffman, 2017b: 23-24).

Yaşamlarını düzenleyen kurallar grubunu yaygın şekilde kullanmayan toplum hayal etmek mümkün değildir. Fail bireyler gerek kendileri gerekse üyesi oldukları gruplar; nesnelerle ya da diğer kişi ve gruplarla kısıtlayıcı ya da imkân sağlayıcı kurallarla etkileşime girerler (Goffman, 2017b: 10-12). Kurallardan etkilenen yüz yüze etkileşim; herhangi bir şekilde, muhtemelen kısa zaman aralığında, kısıtlı bir zaman-mekânda, bir kere başladıysa illaki bitmek durumunda olacak şekilde, sınırlı bir olayla ilgilidir (Goffman, 2017a: 9). Yüz yüze etkileşimlerin çoğu odaklanmış etkileşimdir. Odaklanmış etkileşim söz, jest ve oyun etkileşimi barındıran ve bütün tam yetkili katılımcıların devam ettirilmesine destek olduğu bilişsel ve görsel anlamda tek ilgi odağı olan etkileşimdir (Goffman, 2017a, s.151).

Pratik amaçlı bilgi toplama aracı olan merak, gündelik etkileşimlerde ön plandadır. Özellikle de yeni tanışılacak bir insan ile ilk etkileşim çok önemlidir; bu kişinin kim olduğu, tavrı, konuşması, sosyal durumu, kişiliği ve daha pek çok özelliği merak olgusunun odağındadır. Dolayısıyla kişi verdiği izlenimin ve yaydığı izlenimin karşısındaki bireylerce algılandığı şekliyle anlaşılır ve karşılık görür, tanınır. Kişinin verdiği izlenim normal bir etkileşim seyri için söz konusudur ancak eğer özne bir amaç doğrultusunda, kalabalıktan veya doğrudan iletişim kuracağı kişiden bir beklenti içerisindeyse yaydığı izlenim devrededir (Goffman, 2009: 15-28).

3.3.2.1. Performanslar

Goffman'a göre bireyler gündelik yaşamlarındaki tüm etkileşimlerinde sahne sanatçıları gibi performans sergilerler. Bu performanslar gündelik rutinler dâhilinde olabileceği gibi beklentiler dâhilinde de olabilir. Beklentiler dâhilinde gerçekleşen performanslar birer hile denemesidir zira bireyin amacı bir beklentisinin olduğu karşı tarafta olumlu etki bırakmaktır. Performans, “bir kimsenin belli bir gözlemci kümesi önündeki sürekli, bulunduğu bir süre boyunca gerçekleştirdiği ve gözlemeler üzerinde biraz da olsa etkisi olan tüm faaliyetler” şeklinde tanımlanabilir. Performanslar kişilerin kasıtlı ya da kasıtsız olmak üzere kullandıkları standart ifade donanımlarıdır (Goffman, 2009: 33).

Bireyler performanslarını uluorta sergilemezler, Goffman'ın vitrin diye adlandırdığı niteliklerle bezeli olarak sergilerler. Vitrin, set ve kişisel vitrin olmak üzere

ikiye ayrılmaktadır. Bir etkileşim alanının yer yapısından başlayıp tasarımında kullanılan mobilyaya kadar çevre ve dekor bileşenleri seti oluşturmaktadır. Kişisel vitrin ise bireyin bedenine ve varoluşuna içkin özellikler olan yaş, cinsiyet, boy, kilo, etnik özellikler, konuşma tarzı, hareket tavrı, jet ve mimikler gibi özelliklerdir. Bireyler eylemlerini seçtikleri bir vitrinde ya da başka bir ifadeyle bulundukları vitrinin mahiyetine uygun hareketleri yaparlar. Vitrinler istisnai durumlar haricinde taşınmazdırlar. Taşınmadıkları, sabit olma özellikli olmalarına rağmen vitrin yaratmak da söz konusu değildir.

Performansların gerçekleşmesinde etkileşimde olunan bireylerin, yani performansın alıcılarının başka bir ifadeyle ise seyircilerin de önemi büyüktür. Birey, etkileşimde vermek istediği mesajın alıcısı olan seyirciye mesajın kendisi için önemi, mesajdan kaynaklı beklentisi nezdinde performans sergiler. Sergilediği performansın inandırıcı olmasına ya da yapmacık olmasına etkileşimin önemine göre yön verir ya da umursar. Umursanmayan performanslar dramatize edilmiş, umursananlar ise idealize edilmiş olarak anılır (Goffman, 2009).

Birey, sergilediği performansta karşı tarafa vereceği mesajlardaki ifadeyi denetlemek durumundadır. Bu denetim, kas kontrolünün kaybı, fazla ya da az ilgiden kaynaklı stres ya da yetersiz dramatize edişten yani performansına inanmayışından dolayı kaybolabilir. Performans sırasında bireyin yaptığı eylemler gerçek ya da düzmece olabilir. Eylemler görüldüğü gibi olabileceği gibi ardında farklı anlamlar da yatabilir. Birey eğer ki korkarsa, suçluluk ya da utanç duyarsa performansında pek çok yanlışla sürüklenebilir. Ayrıca pek çok bireyin performansını sunarken, sunduğu performansla ilgili olmayan yanlarını gizlemeleri ve hatta bu gizemi performanslarında karşı tarafı etkilemek üzere bilerek kullanmaları da mümkündür (Goffman, 2009).

Temel etkileşimlerden birisi bireylerin selamlaşma ve vedalaşma türlerine ilişkin yapılacak analizde anlaşılabilir. Tanışların aceleleri olan durumlarda sadece selamlaşıp devam etmelerini ifade eden geçiş selamı aslında vitrini ve hatta sahneyi önemsiz kılmaktadır ancak erişim ritüelleri olarak anılacak olan sohbet başlatan bir selamlaşma ile tekrar görüşmek üzere vedalaşma toplumsal yaşamdaki nezaket değiş tokuşları olarak yorumlanabilir. Bir de performansta aksaklıklar söz konusu ise devreye giren telafi edici değiş tokuşlar vardır. Kişi kendisi normlar aracılığıyla öz denetim yapabilir ya da

toplumsal denetim mekanizması onun yerine çalışır. Performans sırasında nezaketin potansiyel ihlalinde ise telafi edici etkileşimler devreye girer. Etkileşim sonrasında izahat yapmak ya da özür dilemek bazen de daha etkileşim başlamadan etkileşime girilecek kişiden belirli konularda izin alıp ricada bulunmak telafi edici değiş tokuşun türevleridir (Goffman, 2017b: 127-132).

Bireyler bazen performanslarını sunarken işler her zaman rast gitmez, örneğin performansların sorunsuz devam etmesi için idare edilmesi gereken sırlar vardır. Bu sırlardan ilki karanlık sırlardır, sonrasında stratejik sırlar ve dâhili sırlar devreye girer. Ayrıca emanet sır ve serbest sır da idare edilmesi gereken sır tipleridir. Sırayla açıklarsak karanlık sırlar performansın gerçeklikle olan ilişkisidir aslında, seyirci tarafından keşfedildiğinde tüm performansı değersiz kılacak gerçeklerdir. Stratejik sırlar ise özellikle kurumlarda, grup halinde sergilenen performanslarda amaca ulaşmak adına seyircinden saklanan bilgilerdir. Dâhili sırlar ise aidiyetle yakından ilişkilidir zira birey gruba dâhilse, sadece grup üyelerince bilinen bilgilere de erişmiş olmaktadır. Emanet sır etkileşimin ömrü süresince ahlaken saklanması gereken sırlardır, serbest sırlar ise performansla ilgisi olmayan ama kişinin ahlaken sır saklamaya yönelebileceği sırları ifade etmektedir. Her sır türü gerçekliğin bilgisini taşımaktadır ve performansları etkileme gücüne sahiptir.

Bazı bireyler özellikle performans anında olmasa bile sonrasında performansın etkisini yıkmak adına kimi rollere girerler. Etkileşimin örtük sırlarını, ele geçirmeyi hedefleyebilirler. Böylece performansın gerçeklikle bağı kopacak, performansın amacına yıkıcı bir etkide bulunulacaktır. Söz konusu etkileri yapacak olan tiplerlerden ilki muhbir tipidir. Muhbir, etkileşime seyirci gibi dâhil olur ancak gözlem yeteneğini ve algılarını açık tutarak mümkün olduğunca fazla bilgiyi kendi çıkarına kullanacak olanlara iletmeyi amaçlar. Bir diğer tip yem olarak nitelendirilebilir. Yem, aslında performansı sergileyenlerin seyirciyi manipüle etmek üzere seyirciler arasına yerleştirdiği performansçıdır. Performansın seyirci adına daha verimli olmasını sağlayan tipe ise ajan denilebilir. Gözcü tipi ise etkileşimde rol almamaya gayret eden seyircidir, onun amacı merakını gidermektir. Ara bulucu tipi çift taraflı muhbir gibidir, hem performansçı hem de izleyici olur kendisine, çatışmalı bir kimliğe sahiptir. Profesyonel müşteri ise performans sahibinin hizmet aldığı diğer meslek gruplarını ifade eder, sohbet aracılığıyla pek çok mahrem bilgisini onlara aktarmış olma ihtimali taşır. Son

olarak görünmez insan tipi, performans sahibine yardımcı, bir nevi performansın unsuru olan ama aynı zamanda müdahil olmayan, mümkün olduğu her fırsatta sahne arkasında bulunan kimselerdir.

Bireyler bazen içinde bulundukları etkileşimleri sürdüremez ve yabancılaşırlar. Bu dört farklı şekilde gerçekleşir (Goffman, 2017a: 135-140):

- Zihnin başka şeylerle meşgul olması (Örn: Maç ne oldu acaba?)
- Bireyin kendisiyle meşgul olması (Örn: Etkileşimden sonra neler yapacak?)
- Bireyin etkileşimle meşgul olması (Örn: Sohbetin başında terslemese miydim?)
- Bireyin başkasıyla meşgul olması (Örn: -Performanstan bağımsız- Niye burdasınız?)

Performans sergileyen birey aslında bir oyuncudur ancak performansı sadece oyun üzerinden değerlendirmek etkileşim açısından detayları gölgeler. Eğer oyuncu kendi performansını izleyecek kadar kendisini nesneleştirebilirse performansında yapacağı hataların önüne geçmesi mümkün olabilir. Ayrıca hem gerçekliğin boyutundan sapmamış olur, hem de rolüne inanır ve inandırır; bilhassa gerçeklikle de bağıni kopartmadan yapar bunları. Bazı performanslar da reelde mevcut olmayan seyirciler için sergilenir. Her mesajın alıcı etkileşim olduğu anda civarda olmayabilir (Goffman, 2009: 82-86).

3.3.2.2. Takım

Şahsi performansların yanı sıra bir rutini birlikte performe eden işbirliği içerisindeki bireyler performans takımı ya da kısaca takım olarak tanımlanır (Goffman, 2009: 82). Etkileşimler gerek bireysel karşılıklı olsun gerekse de takımlar arasında olsun performans sergilendiği anda taraflar arasında işlerin nasıl yürüyeceğine ilişkin ‘anki anlaşma’ kuralları söz konusudur (Goffman, 2009: 82-85).

Aynı takımda olmanın, takımdaşlığın getirdiği ve bağımlılığa götüren iki bileşen vardır. İlki güven temelli karşılıklı bağımlılık; ikincisi aşinalık temelli karşılıklı bağımlılık. İlkinde birey birlikte performans gösterdiği diğerlerine güvenir ancak ikincisinde performansta çıkan bir hata giderilmek üzere yaklaşık olarak, tahminlerle yol alınır zira birey takım arkadaşlarına aşinadır. Böylece performansa yapılan bireysel tehditleri bertaraf etmek ve o tehditleri göz ardı etmek mümkündür. Birlikte performans

sergilemenin kazanımı olan benzer bireysel hedefler ya da kolektif erekler bunu gerektirir.

Birey tek başına performans sergiliyorsa onu tek kişilik takım olarak addetmekte sakınca yoktur. Tek kişilik takımlardan çok kişilik takımlara geçildiğinde desteklenen gerçekliğin karakteri değişir. Tekil performans söz konusuyken kişinin çevrisinde teşekkül eden gerçeklik, takım performanslarında çizgisel form alır. Takımın her bir oyuncusunun sergilediği performansın bu gerçeklik çizgisiyle bir mesafesi bulunur. Dolayısıyla takım üyelerinin her birinin gerçeklik çizgisine farklı mesafede konumlanması bir takım sorunları beraberinde getirebilir. Mesafesi çok uzun kalan, performansın gerçekliğinden uzağa düşen ve performansı kirleten takım üyeleri uzun vadede dışlanır ve uzaklaştırılırlar. Ayrıca gerçekliğe olan farklı konumlanmalar birbirine yakın olan takım üyelerinin gruplaşmasına da sebebiyet verebilmektedir.

Performansı lekeleyebilecek kasıtsız hareketler her zaman meydana gelebilir gaf, falso, pot kırma, yaş tahtaya basma... Bu hareketlerin performansa verdiği zararı önlemek için alınabilecek tedbirler ya da savunma mekanizmaları da söz konusudur. Bunlardan ilki, dramaturjik sadakat olarak tanımlanacak olan, takıma zarar vermemek için özel gayret göstermektir; bu özel gayret mümkünse kolay yoldan seyirciyi değiştirerek yapılır ya da takım oyuncuları arasındaki dayanışma bağı kuvvetlendirilerek sağlanır. İkinci savunma yöntemi dramaturjik disiplindir; bireylerin rol mesafelerini iyi ayarlamalarını, kendi gerçekliklerinin de performansın gerçekliğinin de ayarını iyi yapmalarını, olası acil durumlarda soğukkanlı davranmalarını ifade eder. Üçüncü ve son olarak ise, dramaturjik tedbirden bahsedilebilir, performansa faydalı olabilecek her türlü imkân, plan, statü ve strateji önceden planlanabilir.

3.3.2.3. Bölgeler ve Bölgesel Davranışlar

Günümüz toplumları yaşamlarının büyük çoğunluğunu kapalı alanlarda icra ettikleri etkileşimlerle geçirmektedir. Kapalı alanlar fiziki olarak kısıtlanmıştır, buralarda gerçekleşen etkileşimler bu fiziki mekân kısıtından etkilendikleri gibi etkileşimin süresi de bir zaman kısıtı olarak onları sınırlandıracaktır. Dolayısıyla performansların zaman ve mekân kısıtlarıyla sergilenebildiği alanlar bölgeleri oluşturmaktadır. Bölgeler bir noktaya kadar algıya karşı engellerle çevrili herhangi bir

yer olabilir (Goffman, 2009: 107) Mekânın performansa etkisi vardır. Bazı bölgeler için beklenen performanslar vardır ve sergilenmeleri bölgeyi doldurur.

Etkileşimin, performansın gerçekleştiği bölge vitrin olarak tanımlanır. Başka bir ifadeyle vitrin bölgesi belirli performansı odağına alan, etkileşim halindeki bireyleri çevreleyen alandır. Vitrin, sahneyi temsil etmektedir. Performansların gerçekleştiği yerler bireylerin sahneleri ise elbette ki sahneye hazırlandıkları bir arka bölgeden de söz etmek gerekecektir. Arka bölge ya da sahne arkası olarak anılan bu alan performansa hazırlanan, belki sunulan performansla çelişen ama en nihayetinde bireyin performans yükünden görece uzak olduğu alanlardır (Goffman, 2009).

Sahne arkası sahneye yakındır ancak birey oranın güvende olduğunu, seyircinin alana girmeyeceğini bilir ve bu sayede orada karakter dışı olur. Ancak sahne arkasının denetlenememesi sorunlara sebep olur. İşin ve dinlencenin sahne arkası bambaşka iki sahneye ve farklı iki sahne arkasına işaret eder. Biyolojik ihtiyaçlar sebebiyle verilen molalar da sahne arkasıdır. Boşaltım için gidilen tuvalet, uyumak ya da cinsel birleşme için kullanılan yatak odası zorunlu sahne arkaları olmakla beraber bireylerin sahneye çıkmadan önce ayılmalarını iyice kendilerine gelmelerini de gerektiren yerlerdir ki bireylerin hemen etkileşime girmelerine kültürel olarak da izin vermezler (Goffman, 2009).

Sahne arkası samimi sahne önü resmidir. Sahne arkası tarzı belirli bölgelerini vitrinin sahne arkasına çevirebilir. Nefes alma bölgeleri olarak işlev görürler. İnsan toplumsal bir varlık olarak sürekli bir sosyal etkileşim halindedir ve her sahne arkasının da bir arkası vardır. Dolayısıyla her sahne arkası da kendi sınırlarında bir sahne olarak tanımlanabilir. Başka bir ifadeyle bir bölge bir etkileşimde vitrin olurken aynı yer başka bir etkileşimde arka bölge olabilir. Sahne önü ve arkasına ek bir bölge daha vardır, dışarı. Dışarı, etkileşimin varlığından haberi olmayanlarla beraber haberi olsa, hatta yakınlarda dahi olsalar o etkinliği dileyemeyen bireyleri ifade eder (Goffman, 2009).

Etkileşim halinde ve genel durumda devreye giren sırasıyla nezaket mesafesi ve edep mesafesi olan iki ayırmadan söz etmek mümkündür. Edep mesafesi ahlaki edep ve araçsal edep olarak ikiye ayrılır. Ahlaki edep bireyin kendisini bağlayan ahlak kuralları ile olan uyumunu açıklar; araçsal edep ise kabaca iş/çalışma etiği anlamındadır. Kişisel vitrinde tutum ve görünüş olmak üzere iki durum ortaya çıkmaktadır. Edep denetimi

daha kolay yapılırken nezaket denetimi odaklı etkileşimle ancak incelenebilir (Goffman, 2009).

Bölge sadece etkileşime has bir sınıflandırma yapmaz. Bölgeler tüm hayvan türlerinde olduğu gibi insanlar için de anlam ifade eder. İnsanlar da kendi bölgelerini işaretlemeyi, korumayı vb. seçerler. Somut bir ayrım olmasa da benliğe ilişkin de bölgesel ayrımlar söz konusudur. Benliğin soyut alanı, somut etkileşimlerle de ilişkiye girmektedir ve benlik için sekiz farklı bölgeden bahsedilebilir (Goffman, 2017b: 53-87).

- Kişisel mekân: Bir kişinin başkasının bulunmasından hoşlanmadığı kendine ait alan, mekândır.
- Park yeri: Zaman-mekân ve farklı etkileşim türleri açısından iyi sınırlandırılmış, ya hep ya hiç prensibiyle çalışan etkileşim alanlarıdır.
- Kullanım mekânı: İş yeri gibi, bireylerin araçsal ihtiyaçlarına ayrılan bölgedir.
- Sıra: Öncelik hakkı gibi, bir hak üzerine kurulu düzendir.
- Kılıf: Bedeni örten elbiselerdir ki bu noktada vücut derisi insanın ilk kılıfıdır.
- Sahip olunan bölge: Benlikle imgelenen kişisel eşyaları tanımlar, çalıştırılan insanlar da buna dâhildir.
- Bilgi özel alanı: Bireyin bilgiye erişim denetimini elinde tutmak istediği, gerçekliğe hâkim olduğu alandır.
- Sohbet özel alanı: Bireyin sohbete katılma seçeneğini elinde tutmasıyla başlayan, sohbete dâhil olduğunda ise sohbetin sınırlarını ifade eden alandır.

Bazı etkileşim türleri ise doğrudan bölgeleri ihlal eden davranışlar olarak ortaya çıkarlar. Bu şekilde tanımlanacak altı ihlal davranışı vardır (Goffman, 2017b: 53-87):

- Bedenin ekolojik yerleşimi: Toplumsal yapıda insan bedeninin değeri; kast sistemi gibi.
- Bedene dokunulup kirletilmesi: Dokunmak kirletir en ağır taciz türü davranışlar.
- Göz atmak-bakmak-dikmek: dokunmaksızın yapılan bir taciz türüdür, kirletmez rahatsız eder.
- Sesle müdahale: Sesle rahatsız etmek kaydıyla gerçekleşen ihlallerdir.
- Kelimelerle hizaya getirme: Doğrudan hitap kaydıyla hedef alan hitaplardır.

- Vücut salgıları: Salgı bezi ürünleri, yemek artıkları, vücut sıcaklığı gibi başkasına ait biyolojik numuneler.

3.3.2.4. Goffman ve Oyun Olgusu

Goffman'a göre oyunlar dünya inşa ettikleri için ciddidir. Oyun dünyası dağıldığında oyun var olmayacağı gibi oyun bittiğinde de yarattığı dünya ortadan kalkmaktadır. Oyunlar, gündelik yaşamdaki yüz yüze etkileşimlerin farklı uzam-zamanda kurulan basit formlarıdır. Gündelik ilişkilerde ilgisizlik kuralları (medeni kayıtsızlık) etkileşimin başlama bitme kalıbını ortaya koymaktadır ve bu durum oyunlar için de geçerlidir. Oyundaki rakip kimi zaman gündelik etkileşimdeki odak nesnesi kimi zaman da kayıtsız kalınacak ötekidir. Oyun sahnedir ve oyundaki her hamlenin kültürel temeli mevcuttur. Oyunlar da gündelik yaşamdaki diğer performanslar gibi etkileşim sürecinin taşıyıcısı olan dönüşüm kurallarına tabidir (Goffman, 1972; 1983) . Bu kurallar şöyledir:

- Oyun, oynamak ve oyun oynamak
- Doğal katılım
- Rahatlık ve gerilim
- Olaylar
- Birleşme, bütünleşme
- Dışarı çıkmak
- Yapı ve süreç

Gündelik hayattaki karşılaşmaların prototipi olan oyunlar da tüm sosyal etkileşimler gibi amacı doğrultusunda bilinçli eylemlerle icra edilmektedir. Bireyler oyunlarda (ya da genel olarak performanslarında) kazanma/kaybetme çıktılarının farkında, bireysel veya takımsal performanslar dâhilinde etkileşim çerçevesinin izin verdiği ölçüde davranış sergilemektedir. Etkileşim sırasında her davranış bir sonraki hamleyi, her hamle de bir sonraki davranışı belirlemektedir. Ancak oyunlarda etkileşim zaman-mekândan bağımsız şekilde kurgulanabilmektedir. Oyun masasından telefona kalkmak için kalkan bir oyuncu oyunun yapısını bozmazken, posta yolu ile mesafeleri aşacak şekilde satranç oynayan oyuncuların varlığı da uzun yıllar öncesine dayanmaktadır (Goffman, 1972).

Birey oyun ya da oynama edimi tarafından cezbedildiğinde oyuna katılabilmekte ve oyuncuya dönüşebilmektedir. Spontan gelişen oynama edimi esnasında oyunun kurduğu evren gereği kurallara tabidir. Ancak, tüm sosyal etkileşimler gibi oyunlarda da gündelik yaşamın etkisi hissedilebilir. Bu etkiden ne kadar uzaklaşırsa oynama güdüsüne sevk eden rahatlama amacına ulaşılmış olur. Bazen gerçek hayattaki deneyimler oyunda yapılacak hamleyi ya da davranışı belirleyebilir ki bu, oyunun belirsizlik temelli heyecanı azaltmaktadır. Oyundaki gerilimin artması oyuncuyu duygusal reaksiyonlarla oyunun dışına itebilir. Her halükarda bir dünya inşa eden her yeni oyun bitene kadar yapısal bir süreç olarak tecelli etmektedir. Oyunların gerçekliği kamufle etme kabiliyeti vardır. Oyunlar, oyuncu bireye sunduğu risk alma, ego tatmini, meydan okuma, şansını sınama imkanlar dahilinde, gündelik yaşamdaki sosyal etkileşimleri kesmeden ama farklı boyuta taşımak suretiyle kurulmaktadır. Oyunun kuralları da aslında bir sosyal kontrat üzere konsensüs ile inşa edilmekte, kabul görmekte ya da değiştirilmektedir (Goffman, 1972; 1983).

3.4. DİJİTAL OYUNLARDA BENLİK, KİMLİK KİŞİLİK İÇİN KAVRAMSAL ÇERÇEVE

Video oyunları sosyolojisinde kavramsallaştırma denemelerine Bourdieu ile başlamak yerinde olacaktır zira onun sosyal ve kültürel sermaye kavramları hâlihazırda bu alanla ilgili çalışma yapanlar tarafından keşfedilmiş durumdadır. Ancak bu keşfin, yöntemsel ve kuramsal olarak yanlış kullanıldığını söylemek yanlış olmayacaktır. Bu yanlışın altını çizip, ardından da Bourdieu sosyolojisini özetleyip, video oyunları sosyolojisi alanına adapte edebiliriz.

Bourdieu sosyolojisini alan ve habitus kavramları olmadan video oyunları sosyolojisinde kullanmanın doğru olmadığı söylenebilir. Zira Bourdieu (2012: 80)'ya göre, sermaye, habitus ve alan kavramlarını tekil olarak tanımlanabilir, fakat kavramsal bütünlük halindedirler, tekil olarak kullanılamazlar. Ayrıca Bourdieu'ya göre, sermaye ancak alanla bağlantılı olarak var olabilir ve işlev görebilir (2012: 86), alan habitusu yapılandırırken, habitus da alanın kurulmasına katkıda bulunur (2012: 118). Bu tanımlar neticesinde sosyal sermaye ve kültürel sermaye kavramlarının ayıklanarak kullanılması, yanlış kullanımın temelidir. Bu noktada video oyunları sosyolojisi için Bourdieu Okulu genel anlamda bir yaklaşım sağlayabilir. Oyuncu kimliği, oynama alanında, oyuncu

yatkınlıklarıyla, gerektiğinde oyun türlerine tasnif de edilerek, yani alt oyun alanları üzerinden okunabilir. Ayrıca günümüzde video oyunlarında parayla elde edilen ek özellikler de söz konusuysa, sadece sosyal ve kültürel sermaye ile sınırlı kalınması anlamsızdır. Video oyunları sosyolojisinin okumasını yaparken geniş anlamda iktisadi sermayeyi (sektörel/oyuncu) de devreye sokarak, oyuncular arası etkileşimleri ve üretilen oyuncu pratikleriyle birlikte sosyal, kültürel ve simgesel sermayeyi de devreye sokmak gereklidir.

Alanların sabit sınırları yoktur, etkisinin bittiği yerde alan biter. İktisadi, kültürel ve toplumsal sermaye türlerinin, algı kategorileriyle büründüğü hal olan simgesel sermaye, alanların dilini ifade eder ve iç içe geçmiş alanlar arasında bağlantıyı sağlar (Bourdieu, 2012: 85-109). Faillerin edimleri de sahip oldukları sermaye setinin yapısıyla, alanda şekillenir (Bourdieu, 2012: 87). Oyunlar söz konusu olduğunda, oyun türleri ve oyuncuların değişik oyun türlerindeki yeteneklerinin farklı olacağı düşünülebilir. Dahası, bazı oyuncuların, oyun türlerinin gerektirdikleri sermaye setinin dışında kalmasından ötürü ilgili ‘oyun alanının’, oyuncuya dışsal bir alan teşkil ettiğini söylemek mümkündür.

Sermaye türleri alana bağlı olarak değişik biçimlerde şekillenir. Failin stratejileri sermayesinin yapısına bağlı olarak eyleyebilecekleriyle sınırlıdır. Sermayenin zaman içindeki evrimi de habitusla, yani pratik yatkınlıklarla ilintilidir (Bourdieu, 2012: 83). Habitus, alanın yapısına göre faile, hâlihazırdaki pratiklerinden farklı, hatta zıt pratikler kazandırabilir. Ayrıca failin habitusu üzerinde yapıp edecekleri anlamında öz denetimi söz konusudur (Bourdieu, 2012: 126-129). Bu bağlamda, oyun sektörünün yapısal değişimi içerisinde biçimlenen oyuncu kimliğinin habitusunun, sermayelerin ve alt oyun alanlarındaki konumlarının incelenmesi mümkün olabilir.

Habitusun etkinliği alanın etkisiyle artabilir. Failin bir edimi yapıyor olması, edimle bir çıkar ilişkisi üzerinde ilişkisi olduğunda söz konusudur. Bir edim gerçekleştirilmiyorsa ya o edime karşı bir kayıtsızlık hali söz konusudur, ya da edimden kazanılacak bir şey yoktur (103-105). Video oyunları sosyolojisinde, oyuncuları harekete geçiren, kimi oyun türlerini oynamalarını kimi oyun türlerinden uzak durmalarını sağlayan bir çıkar söz konusudur denilebilir. Konuyla ilgili çalışmalarda bu

çıkar nosyonu, Huizinga'nın (2013) oyun tanımından kopmak suretiyle değerlendirilebilir.

Bourdieu'dan sonra Goffman sosyolojisi de video oyunları sosyolojisine önemli katkılar sunabilir. 'Benliğin sunumu' kavramı Goffman'ın en meşhur, son yıllarda alan araştırmalarında da sıkça kullanıldığı üzere ünü alan dışına da taşmış bir kavramdır. Peki, bu kavramı ve diğer Goffman'ın kavramları video oyunları sosyolojisinde kullanabilir mi?

Kişi oynadığı role inanılmasını bekler, kendisi ise sergilediği performansa, inanabilir ya da inanmayabilir. Bu durum kişinin rolünün, ne kadar gerçek kişiliğinin parçası olduğuyla alakalıdır. Öyle ki, kişi rolün performansını, anlık bir çıkar için sergiliyorsa pek tabi kendisi, kendi sergilediği performansa inanmayacaktır (Goffman, 2009: 29-32). Goffman'a göre dünyaya birey olarak gelir, kişiliklerimizi edinir, nihayetinde kişi oluruz. Bu kişiliklerden birisi de oyuncu kişiliği olsa, birey aynı şekilde oyuncu kişiliğini edimleyecek ve performanslar dâhilinde sergileyecektir. Kendisini oynadığı oyunla, hikâyeyle ya da karakterle özdeşleştirdiği ölçüde, kendi performansına inanacaktır. Benliğin sunumunun oyunlarda tezahür bulmasının çekirdek sebebi burada, oyuncu performansı sergileyen bireyin, oyuncu kişiliği ile ne kadar uyumlu olduğunda yatar.

Gündelik sosyal hayatta sergilenen performanslar, toplumsal bağlamda rollerle ilgilidir ve sergilendikleri alanlar genelde verili gelir. Goffman'ın (2009: 32-40) vitrin olarak adlandırdığı bu alanlar baştan yaratılmaz ama seçilir, performansın sergileneceği yerin ifadesidir. Oyuncu kişiyi değerlendirdiğimizde, -oyuncunun bir habitusu olduğu savını da tekrar dile getirerek- oyun edimini gerçekleştireceği oyunu, oyun dünyasını seçmesi aslında vitrin seçmeyle eşdeğerdir.

Sosyal hayatta her şeyi karşı tarafa anlatmaz, sergilenen performanslarda pek çok şeyi gizleriz. Bununla birlikte sergilenen performanslarda, toplumsal değerlerin içselleştirildiği yansıtılmaya gayret edilir (Goffman, 2009: 44-58). Dahası, failler dikkati üzerlerinde tutabilmek ve etkileşimlerini sürdürmek için kimi yanlarını da gizemleştirir, söylemez; bilinmez ve buğulu kırlarlar (Goffman, 2009: 73-76). Sosyal hayat için Goffman'ın dile getirdiği bu durumlar, 'oyuncu' için de aynen geçerlidir. Bir oyun topluluğuna girdiğinde oradaki etkileşimi gerçek hayatta bir gruba katıldığından

farklı olmayacaktır, kendisini dikkatlice tanıtacağı ve gruptaki diğerleri hakkında bilgi alacağı şekilde performansını sergileyecektir. Gizlediklerinin ya da kendini ne kadar gizemli kıldığının oranı ise grubun oynama performansı ile kendi oyuncu habitusu arasındaki ilişkide anlam kazanacaktır. Grup kendisinden çok daha fazla oynama becerisine sahipse, ait olmak için yanıltıcı performanslar sergileyebilir, ya da grubun emeğini değerli gördüğü için gizleme ve gizemli kılma faktörlerine performansında yer vermeyebilir.

Sosyal hayatta her edim bireysel değildir, bir iş yerinde çalışmak, çevredekilerle birlikte, bir takım halinde edimlemektir. Goffman (2009: 83) birlikte edimlemeleri takım performansı olarak ifade eder. Takımların bireylere ya da takımlara karşı performans sergilemeleri söz konusudur. Goffman'ın kavramlarından takım içi danışıklık, dayanışmayı ifade ederken, mevcut olmayana karşı mesafeli tutum ise grup birlikteliğini ifade etmektedir. Nitekim takım etkileşimlerindeki performanslar özellikle bölgesel davranış edimlerinde çıkara yönelik kurgulanan performansları ifade edebileceği noktasında önemlidir (Goffman, 2009: 83-177). Goffman'ın takım metaforuyla kavramsallaştırdığı, birlikte sergilenen performanslar, video oyunlarının, özellikle de RPG VE MMORPG türlerinin temel oynama edimine denk gelmektedir ve bu da bize Goffman'ın kavramlarını kullanmanın yolunu açar.

Özetle, Goffman sosyolojisi, video oyunları sosyolojisine; 'oyuncu benliğinin sunumu', 'takım performansları', 'oyun takımları', 'oyuncu kişiliğinin performansı', 'sanal vitrinler', 'oyuncunun takıma katılım performansı' ve 'çıkarcı rekabet sahneleri' kavramlarından oluşan bir set ile katkı sunabilir. Ayrıca yüzyüze etkileşimin sağlayıcısı ve taşıyıcısı olan 'biçimlendirme kuralları' ve 'dönüşüm kuralları' da bir bakıma Bourdieu terminolojisindeki alanın oluşması ve sermayelerin idamesi ile paralel okunabilir.

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

BULGULAR ve TARTIŞMA

4.1. DİJİTAL OYUNLARIN ANLAMİ VE ÖNEMİ

Dijital oyuncuların oyuna yüklediği anlamı ortaya çıkarmak adına görüşmelerin başlangıcında ve bitimine yakın yöneltilen iki soru olmuştur. Bunlar sırasıyla; ‘Dijital oyunlar sizin için ne anlam ifade ediyor?’ ve ‘Ne zamana, kaç yaşına kadar oynayacaksınız?’ sorularıdır. Deşme sorusu olarak katılımcılara yöneltilen ‘Ne zamandan beri oynuyorsunuz?’ sorusu ise dijital yerlilerden oluşan katılımcı neslinin dijital oyunlarla etkileşiminin ortalama zamanını tespit amacıyla sorulmuştur.

Katılımcıların oyuna yükledikleri anlama bakıldığında öne çıkan ana tema geleneksel oyunların modern toplumlardaki sosyal fonksiyonunun dijital oyunlarda da devam ediyor oluşudur. Oyunlar gündelik hayatın stresinden kurtulmak adına bir kaçış, dinlenme aracıdır.

Oyunların anlamı ise çok büyük, hayatın dertlerinden kaçıp kafa dağıtılıyor, bazen de hayatın kendisi olacak kadar ciddiyet, rekabet içeriyor. Ben özellikle de internet üzerinden oyun oynamaya başladığı dönemden sonra çokça arkadaş edindim, yurtdışı farklı ülkelerde olduğumdan saat farkından bazı gruplardan mecburen ayrıldım ama aile gibi arkadaşlıklar kurdum. Libya devrimi sırasında ordaydım, ayaklanmalar çıkınca hatta mahsur kaldım beni ailem merak ettiği kadar oyun arkadaşlarım da merak ettiler bana ulaşmak için çok uğraşmışlar ama bi vesile ile haberleşince rahatlamışlar. (E, 45, Ü, Ev, muhasebe, K)

Oyunlar benim için bir eğlence aracı, işe gidip çalışıyoruz hafta içi, trafiği ayrı sıkıntı sonra eve geldiğimde hele de haftasonu kafamı boşaltmak için fırsat. Bazen oturabilirsem otobüste telefonda da oyun oynayıp vakit geçiriyorum. (E, 27, Ü, Bkr, malzeme müh, PC+M)

Oyun benim için bir ürün, strateji oyununda savaş alanına ordu gönderince üretim yapınca güçlü olunca tatmin oluyorum bu tatmin gündelik yaşamdaki tatsızlıkları tölere etmemi sağlıyor. Oyun yatıştırıcı bir ürün. (E, 24; Ü, Bk, b.sayar müh, Pc+K)

Oyunlar benim için kafa dağıtım malı vakit geçirmelik eğlence aracı. Galatasaray maç kazanınca nasıl mutlu oluyorsam oyun oynayıp kazanınca da öyle mutlu oluyorum. (E, 22, L, Bkr, serbest, Pc)

Oyunlar benim için stres atma yeri. İki adam vurunca mutlu oluyorum, kazanınca yarışı ya da maçı tatmin oluyorum. Oyun benim için değişmez bir eğlence aracı. (E, 30, Yl, Bkr, İK uzmanı, K).

Günlük yaşantıda ki iş, ev stres ortamından beni uzaklaştıran, kafamı dağıtmama yardımcı olan en temel unsur şu an için. Oynarken ciddi haz alıyorum, oyunda ki rekabet beni yıpratırsa da keyif alıyorum. (E, 36, Yl, Evl, satış müdürü, K)

Geleneksel oyunların toplumsal işlevlerinden biri olan sosyalleşme de dijital oyunların fonksiyonlarından biridir. Bununla beraber oyunları hayatın bir parçası ve hobi olarak gören katılımcılar da bulunmaktadır.

Oyunlar hayatımda futbol, basketbol, yemek, ders neyse öyle bir şey hayatın bir parçası. Durakta otobüs beklerken ya da derste sıkılınca telefonda oyun açıyorum, evde sıkılınca bilgisayardan playstationdan oyun açıyorum, kazanıp tatmin olunca mutlu oluyorum rahatlıyorum. (E, 16, LÖ, Bk, öğr, Pc+K+M)

Oyunlar benim için hobi, çocukken dışarı çıkmak neyse şimdi de konsol başına televizyon karşısına geçmek o. (E, 32, Ü, Bk, barmen, K)

Bu oyunlar bana keşfedilecek yeni dünyalar ve çözülecek bulmacalar vaat ediyor. Arkadaşlarımla kozlarımızı paylaşmak ya da güçlerimizi birleştirip ortak bir amaç uğrunda mücadele etmek oyunların hayatıma sunduğu güzelliklerdendir. Oyunlar insanlar arasında görünmez bağlar kuran ve kültür hazinesine değer katan araçlardır. Oyunlar bana bazen destek olur bazen neşelendirir. (E,22, Ü, Bkr, makine müh, Pc+K)

Oyunlar benim için çok önemli, oynamasam olmuyor, kimi kitap alır müzik dinler film izler falan benim için de oyun böyle bir şey. Olmazsa olmaz bi uğraş, hobi. (E, 28, L, Bkr, pazarlama, K)

Oyunlar hayatımın önemli bir parçası haline gelmiştir. Tür-cins ayırt etmeden çoğu oynuyorum. (E, 22, Üö, B, Kasap, Pc+K+M)

Oyunlar zararsız güzel bir hobi bence. (E, 33; Ü, Ev, polis, K)

Oyuların bağımlısı değilim ama hayatımın rutini içinde eğlencelik olarak güzel bir yer tutuyotlar. Hatta sosyalleşme aracı olarak da görüyorum ben oyunları mesela ben işe İstanbul'da başladım burada arkadaşım yok normalde ama oyun oynadığım İstanbul'dan arkadaşlarım vardı ve şimdi oyunun başına geçince pek çok farklı ilden arkadaşla beraber takılıyor, kafeye kahveye gitmiyoruz da kulaklığı takıyoruz oyuna gidiyoruz gibi bir durum oluyor. (E, 26, YLÖ, Bkr, akademisyen, K+Pc)

Oyunlar benim için bir uğraş, hem eğlencelik hem ciddi değişik bir şey, başardığımda, kazandığımda bitirdiğimde tatmin oluyorum, bu da beni mutlu ediyor gerçek yaşamda. Gerçek yaşamın tamamlayıcısı sanki oyun. Oyun oynamak tam bir keyif ve tutku olmuş durumda ve dışarıya çıkıp zaman geçirmekten ise evde oturup gerek online gerek off line en büyük hobimiz olmuş durumda. Bu oyunlar aynı zamanda yeni dostluklar kazandırmakta. (E, 42, L, Evl, turizm, K+Pc)

Oyunların stres atma, gündelik yaşamdan uzaklaşma, sosyalleşme ve gerçek yaşamın tamamlayıcısı olarak anlamlandırılmasına ek olarak, sanat eseri, zihinsel süreç, bir kadının eşi üzerindeki denetim mekanizması, bağımlılık nesnesi olarak anlamlar kazanması da araştırmada derlenen ilginç verilerden bazıları olmuştur.

Oyun benim için olmazsa olmaz bir aktivite, nasıl ki kitap okuyorsam, sinema, dizi izliyorsam oyun da oynuyorum ve fantastik edebiyat, fantastik sinema derken oyunlarda da fantastik öğelere bayılıyorum. Oyun da benim için bir çeşit sanat, etkileşimsel sanat. (K, 31, Dr, Bkr, reklamcı, Pc)

Bu benim yaşam tarzım. Bazen okuduğum bir kitap sürükler bazen izlediğim film/dizi bazen de oyun alır götürür bu dünyadan. (E, 31, YL, Evl, sağlıkçı, K)

Oyun benim için farklılık, yepyeni bir dünya, her yeni oyuna basmak için başlat tuşuna basıldığında evren yeniden kurgulanıyor zihnimde. (E, 33, L, Evl, kurye, Pc)

Oyun oynarken düşünce hali beni cezbediyor, oyun sadece eğlence değil benim için zihinsel bir süreç. (E, 33, Ü, Bkr, öğretmen, Pc)

Oyunlar benim için dolaylı yoldan önemli, kocamın oyun oynuyor olması benim için önemli zira oyun oynamayıp dışarıda takılan biri olsaydı evlilikte problemlerimiz olması mümkündü, böyle elimin altında (gülerek söylüyor). (K, 40, Ü, ev, ticari danışman, K)

Günde en az 2 saat oyun dozu almazsam ertesi gün krize girme riskim olduğu için mutlaka oynamam lazım. Yani artık bağımlıyım benim için herşey çok geç (alaya alarak söylüyor). (E, 42, Ü, Evl, inşaat müh, K+Pc)

Katılımcıların dijital yerliler olduğu araştırmada dijital oyun oynamaya başladıkları zaman olarak ‘dijital oyunlarla ilk tanıştıkları andan itibaren’ şeklinde bir ifade kullanmak yerinde olacaktır. Bu duruma ek olarak pek çok katılımcının ilköğretim öncesi ve dolaylarında, 40 yaş üstü ve civarında olanların ise lise ve ortaokul çağlarında dijital oyunlarla tanıştıkları görülmektedir. Katılımcıların tamamının dijital oyunları oynamaya ‘imkan olduğunca’ devam edecekleri, bırakmak gibi bir düşüncelerinin olmadığı da görülmektedir. Ancak bazı katılımcılar kimi durumlarda ara vermek ya da bırakmak durumunda kalabileceklerini ifade etmektedirler. Katılımcılar dijital oyun oynamalarını bitirecek genel süreci ise yaşlanıp oyun oynamaya engel olacak sağlık problemleriyle karşılaşmak olarak belirtmişlerdir.

Ben hep oynarım herhâlde, arkadaşlarla da konuştuğumuzda herkes ölene yaşlanana kadar oyarım diyor kimse evlenince bırakırım vs gibi bir şey düşünmüyor. (E, 30, Yl, Bkr, İK uzmanı, K)

Ben dede olunca da oynarım muhtemelen. (E, 36, L, Bkr, elektronikçi, K)

Hayatımı oyuna göre kurmuyorum ama oyun hayatımda var ve hep bi parçası olacak. Cep telefonu ya da bilgisayar kullanmayı bırakır mısınız, onun gibi bir şey oyun oynamak da. (K, 31, Dr, Bkr, reklamcı, Pc)

10 yaşından beri oynuyorum şu an 42 yaşındayım. Evliyim 2 çocuğum var ALLAH izin verinde görürsem 100 yaşıma kadar oynarım kesin ve net... (E, 42, Ü, Evl, inşaat müh, K+Pc)

Aklımda olan ölene kadar oynamak; evliyim ve ilk zamanlar biraz sorun oluyordu ama artık sorun yok, çocuk olduğunda da umarım olmaz. Bir plan yok şuan görünen Playstation var oldukça ve böyle devam ettikçe her çıkan serisini 1 yılını tamamladığında edinmek istiyorum. (E, 35, Ü, Evl, aştsubay, K)

Allaha şükür 4 yıldır evliyim ve yeni oğlum oldu şuan kadar kısıtlanmadı. Allah sağlık verdiği sürece ailemi düşünmemelik etmeden oynamak istiyorum. Aradaki dengeyi kurmak çok önemli Aile ve kendin için zaman. Oyun oynamak çok güzel... (E, 30, Ü, Evl, turizm, K)

Allah sağlık verdiği sürece oynamaya devam ederim. Zaten evli ve çocuk sahibiyim hatta oğlum büyüdüğü zaman ona ps6 ımı; o zamana kadar çıkar ve almış olurum, kendime de ps7 alırım. (E, 42, L, Evl, turizm, K+Pc)

Oyun oynama sürelerimin giderek azaldığını fark ediyorum. Bununla birlikte oynadığım oyunlarda da uzun süreli ve süreçli olabilecekleri daha az tercih etmeye başladım. Çünkü hayatın içerisinde yapmanız gereken birçok işiniz, sorumluluğunuz var ve lise öğrencisi gibi oturup saatlerce oyun oynayamıyorsunuz. (E, 32, YLÖ, Bkr, akademisyen, Pc)

Sanırım dijital oyunlar hayatımda her zaman olacak lakin süre ve çeşitlilik giderek azalacaktır. İleride evlendiğimde, çocuğum olduğunda, çok nadir bir şekilde can sıkıntısını giderme yolu olacaktır oyunlar benim için. O da uzun soluklu bir strateji veya menejerlik oyunu değil de birkaç adam öldüreceğim bir savaş oyunu veya birkaç maçla eğlenebileceğim bir futbol oyunu olacaktır. (E, 32, YLÖ, Bkr, akademisyen, Pc)

Galiba oynadığım oyun hayatımın merkezi haline gelmeye başlarsa bırakmak zorunda kalırım. Eşim ve çocuklarım bundan olumsuz etkilenirse erken yaşta bırakacam galiba, yoksa uzun yıllar ederim gibi. (K, 21, Üö, Bkr, öğrenci, M)

Hayatımda çok daha önemli işler çok öncelikli duruma gelirse arka plana itebilirim oyunlar, belki de bırakabiliriz. Şimdiye kadar çok ara verdim kritik sınav dönemlerinde ama hep de devam ettim. Bakalım zaman gösterecek. (E, 26, YLÖ, Bkr, akademisyen, K+Pc)

Dijital oyunların işlevlerine ve dijital oyuncuların onlara yükledikleri anlamlara bakınca dijital oyunların da geleneksel oyunlar ile paralel bir düzlemde var olduğu görülmektedir. Bu bağlamda dijital oyunlar da geleneksel oyunlar gibi sosyalleşmeye, rekabete, gündelik yaşamdan kaçmaya vb. durumlara imkân sağlıyorsa gündelik yaşamda etkileşimin meydana getirdiği pek çok unsur da sanal uzamda dijital oyuncuların etkileşiminde meydana gelebileceğini düşünmek mümkündür. Başka bir ifadeyle dijital oyunlar, oyunculara sanal uzamda gündelik etkileşimlerini genişletme imkânı sunmaktadır.

Katılımcılardan derlenen cevaplar ele alındığında geleneksel oyunların tanımında bulunan ana niteliklerden biri olan ‘gündelik yaşamın sıkıntılarından kaçış için oyun oynama’ gerekçesi öne çıkmaktadır. Bu gerekçe saha notlarıyla da desteklenmektedir. Şöyle ki, oynanan oyun sırasında çıkan bir tartışmaya oyuncuların sohbet ortamında ‘bir oyun keyfimiz var, stres atmaya giriyoruz’ şeklinde tepkide bulundukları gözlemlenmiştir. Diğer cevaplara bakıldığında dijital oyunların da sosyalleştirdiği ve hobi olduğu söylemleri öne çıkmaktadır. Alan araştırması sırasında yapılan odak grup görüşmeleri oyun grubunun yıllık buluşmalarında farklı şehirlerde gerçekleştirilmiştir. Oyuncuların seneler önce internet ortamında, forum sitelerinde oyunlarla ilgili yaptıkları sohbetlerden doğan arkadaşlıkları gündelik hayata taşmış durumdadır. Oyuncular imkân oldukça gündelik yaşamda bir araya gelmeye çalışmaktadır. Dijital oyuncular kendi oyun grubundaki arkadaşlarıyla bazen bir sohbet, bazen mangal ve piknik bazen de halısaha, rafting gibi etkinliklerle gerçek hayatta zaman geçirdiği gözlemlenmiştir. Son olarak bazı oyuncuların oyunları koleksiyon edisyonu olarak aldığı, kimilerinin evinde kimilerinin de dijital ortamda oyun biriktirdiği gözlemlenmiş olup oyun endüstrisinin yetişkinler için hobi alanı olarak tecelli ettiğine de değinmek gerekir zira boş zamanlarını dijital oyunlarla değerlendiren bireyler söz konusudur. Sonuç olarak dijital

oyunlar da geleneksel oyunlar gibi gündelik yaşamla birlikte var olan, ona sınır olan ancak onun ciddiyetine karışmayan ve ciddiyetin yükü arttıkça bir kaçış, rahatlama alanı sunan gündelik yaşamı tamamlayıcı bir rol üstlenmektedir. Dijital yerli neslin dijital oyun tüketimini kültür/eğlence bağlamında ihtiyaç gördüğü ve böylece ömür boyu bir edim olarak yorumlandığı vurgusu da önemlidir.

4.2. GELENEKSEL OYUN DİJİTAL OYUN KARŞILAŞTIRMASI

Görüşmeler esnasında katılımcılardan geleneksel oyunlarla dijital oyunlar arasındaki benzerlikleri ve farklılıkları ifade etmelerini isteyen bir soru da sorulmuştur. Alınan cevaplar incelendiğinde fark olmadığını, kimi özelliklerden kaynaklanan farklar olduğunu ya da tamamen farklı oynama edimleri olduklarını ifade eden üç ayrı katılımcı görüşü ortaya çıkmıştır. Dijital oyunlarla geleneksel oyunların tamamen ya da kısmen birbirinden farklı olduğunu ifade eden görüşlerden bazıları şöyledir:

Kesinlikle farklı ekmek ve su gibi ikisi de çok önemli ama birbirini çok da ikame etmeyen şeyler. Gerçi artık pek yapmıyorum ama kavede oynanan batacak okey vs. ile evde oturup çevrimiçi call of duty oynamak çok başka. İkisinin de hazzı birbirinden bağımsız. (E, 31, Ü, Ev, memur, K)

Dışarıda sevdiğin arkadaşlarını görerek onlarla oyun oynamanın sanal ortamda oyun oynamaktan bittabi farkı var; her ikisinin tadı ve keyfi bana göre ayrı. Tabu, Monopoly, Scrabble gibi masa oyunları; tavla, okey gibi şans ve mantık oyunları hem en az beş, altı kişi gerektirirken sohbet muhabbet ortamını artırabilirken hem de multiplayer modu olduğu halde hikâye modunun tadını çıkara çıkara tamamlamayı sevenler için oyun oynarken sosyalleşme açısından artı sağlayabilir. (K, 23, Ü, Bkr, çevirmen, K)

Benim oynadığım oyunları bazalarak söylersem daha çok film izlemeye kitap okumaya benziyor oyunun tamamının verdiği etki Dışarıda oyun oynamak salt eğlence adrenalin, tavla falan salt rekabet ama dijital oyunlar daha sakin, strateji ve beceri pek çok özellik gerektiriyor. (K, 31, Dr, Bkr, reklamcı, Pc)

Açıkçası akla ilk gelen fark daha sınırsız bir dünya olmasıdır sanırım. Sokakta arkadaşlarla top oynamanın veya sevdiğin bir arkadaşınla tavla oynamanın veya farklı bir şekilde eğlenmenin tadı elbette bambaşkadır ve dijital oyunlar bunların yerini alamaz, almamalı diye düşünüyorum. Ancak dijital oyunlarda yapabilecekleriniz sınırsız. Oyun tamamen sizin kontrolünüzde. Dünyanın öbür ucunda operasyona katılan bir asker olmak, tuttuğunuz takımı yönetmek, hayranı olduğunuz futbolcuymuş gibi oynamak, dünyayı fethetmek, müthiş heyecanlı yarışlar yapmak mümkün. Üstelik aslında yenilme şansınız da yok. Ölürseniz baştan başlar, yenilürseniz son kayıtlı oyuna dönebilirsiniz. Sanırım dijital oyunlarda en çok keyif veren bu sınırsız ama kontrolün sizde olduğu dünya... (E, 32, YLÖ, Bkr, akademisyen, Pc)

Uzam farkı var, sanal bi uzamda oynuyoruz. Aslında pek çok farkı var, belki dışarıda oynamak çocuk işi ya da yetişkinlikle sekteye uğruyor ama ne bileyim tavla, diğer masaüstü oyunlar ile pek de bi farkı yok dijital oyunların Orada yine uzam devreye giriyor, illa yanyana olmayı gerektiriyor klasik masaüstü oyunlar ama dijital oyunlar mesafeyi engel olmaktan çıkartıyor, zamanı mesafeyi daraltıyor, kilometreleri saat farklarını eşitliyor. (E, 26, YLÖ, Bkr, akademisyen, K+Pc)

Ben ve benim dönemim çocukluğumuzu sokaklarda geçirdik. Ama ufaktan hayatımıza konsollar girmeye başlamış ama konsolu olan çocuklar parmakla gösterildiği ve o konsolla her arkadaşınızı evinize çağırıp oynayamayacağınız için (malum anne korkusu diye ekliyor gülerek) her türlü sokak oyununu oynadım/oynadık. Derken kâğıt oyunları, okey ve tavlâ. En önemlisi bence satrançtır. Bunları da pek tabii oynadık, kayda değer zaman geçirdik. Tüm bunların üzerine soruyu ikiye bölerek şöyle cevap vermek istiyorum; Birincisi, sokak oyunları ile dijital oyunların fiziksel aktiviteye sahip olmak gibi bence çok önemli ama sadece ve sadece bununla alakalı tek bir farkı var. Ama yine diyorum bence çok önemli bir fark bu bir çocuk bence öncelikle oynayabildiği kadar sokak oyunu oynamalı, dağ, dere, tepe gezmeli, koşmalı, kirlenmeli düşmeli, kalkmalı. İkincisi, diğer masa oyunları ile dijital oyunların tek bir farkı var aynı anda karşındaki ile yüzyüze iletişimi girebiliyor olmak. Bunun dışında en ufak bir farkı yok. (E, 35, Ü, Evl, astsubay, K)

Orada var olarak oynuyorduk dijital oyunda oturduğumuz yerden zihnimize aklımızla oynuyoruz bence tek fark bu. (E, 33; Ü, Ev, polis, K)

Dijital oyun oynarken iletişime kapalı oluyorum. Bir şeyden uzaklaşmak için oynuyorum genellikle. Diğer oyunlarda ise mecburi bir başkasıyla ilişki var. (K, 32, Yl, Bkr, akademisyen, M+Pc)

Geleneksel ve dijital oyunlar arasında fark olarak ifade edilen bir diğer konu ise oldukça yapısal bir meseledir: Büyümek... Geleneksel oyunların çoğunun çocuklukla ilişkisi olduğunu belirten katılımcılar, çeşitli tabla ya da masaüstü oyunları ise genelde dijital oyunlarla aynı kategoriye sokmaktadırlar. Gündelik yaşamın bireye yüklediği mesuliyet karşısında çocukluk bağlamında ele alınabilecek söz konusu bu fark büyüdükçe paidal oyun güdüsünün yerini ludusa bıraktığının da işareti sayılabilir. Paidal güdü yetişkinlerde nadiren oyunbaz davranış olarak gün yüzüne çıkmaktadır ancak ludus, oynama edimini karşılayan yapıları yetişkinlere sunmaktadır ki bu yapılardan biri de ürün olarak tasarlanan dijital oyunlardır. Bu görüşe ilişkin katılımcı ifadelerinden bazıları şöyledir:

Bence en önemli farkı zaman ve sorumluluk. Dışarıda oyun oynamak zaman ve sorumluluk olmamasını gerektiriyor sanki çocuk işi gibi, çocukken öyle değil miydi sabah çıkar akşam girerdik eve hatta annelerimiz çağırırdı camdan. Bu yaşta aynı şeyi yapacak halimiz yok. Tavlâ satranç ya da başka masaüstü oyunlar da oynuyorum bu yanında yakınında oyun oynayabilecek eğenebilecek birilerinin olup olmamasıyla ilgili. Gerçek hayatta yanımızda kimse yoksa eşim dizi izlerken ben oyun oynuyorum ya da eşimle dizi izledikten, vakit geçirdikten sonra, eşimi kızımı yatırdıktan sonra bir saat kendime vakit ayırıp oyun oynuyorum. Sorumluluk ve zaman dijital oyunlara yönlendiriyor, vakti zamanı belli oluyor, oyuna başlayınca biteceği süreyi tahmin edebilir insan. (E, 42, L, Ev, endüstriyel tasarım, K)

İkisi de oyun ama sanki birisi çocuk oyunu yani dışarıda oynanan, dijital oyun da yetişkinlikte oynanabiliyor. Tavlâ falan yanyana yüzyüze oynanıyor, dijital oyunlar da öyle yanyana ya da internet üzerinden. Biraz aynı biraz ayrı sanki ama bence temel fark büyümekle alakalı, yetişkin bi insanın sokakta oyun oynamasını yadırgar insanlar, gerçi hala oyun mu oynuyorsun diye de yadırgıyorlar adı oyun ya dijitalin de. (E, 45, Ü, Ev, muhasebe, K)

Sokakta oynarken araba çarpabilir, daha güvenli ilk olarak bilgisayar ya da konsol başında oturmak. Bir de tavlânın monopoly nin aklınıza ne gelirse hemen her şeyin dijital versiyonu var. Oyun işte, zevkli. (E, 16, LÖ, Bk, öğr, Pc+K+M)

Bence zaman deęiřti biz büyüdük çocukluk arkadaşlarımız yok, gerçi çocukluk arkadaşlarımdan biriyle ara sıra oynuyoruz ama sokakta deęil tabi artık dijitalde. Bence süreçle ilgili bir durum bir fark yok aralarında, eğlendirmek eğlenmek için var ikisi de. (E, 32, Ü, Bk, barmen, K).

Ben dışarda da oynadım, bizim çayırımız vardı mahalle maçları yapardık. Saklambaç oynadık atladık zıpladık ama çocuk işi oyunlar bunlar. Şimdi çayır hala var ama maçı halisahada yapıyoruz. Oyunların dijitalleşmesi de buna benziyor, dijital kurmaca hoşuma gidiyor. Tavlının satrancında dijitali var araba yarışı da var ve ömrümce paramın yetmeyeceęi arabaya biniyorum oyunda. Dijital oyunlar büyükler için oyuncak ama ciddi de iş yani. (E, 28, L, Bkr, pazarlama, K)

Benimle sokakta maç yapacak arkadaşlar bulsam şimdi de çıkar oynarım, bazen tavla okey falan oynuyorum arkadaşlarımla sonuçta hepsi eğlendiriyor, hepsi bir çeşit oyun. (E, 27, Ü, Bkr, malzeme müh, PC+M)

Benim için sokak oyunları deęil ama satranç neyse oynadıęım tür sebebiyle bilgisayar oyunları o. Tarayıcı üzerinden olsun, yazılım olarak olsun stratejiler vazgeçilmezim. Zihinsel süreç olduęunda haz alıyorum oyundan. (E, 33, Ü, Bkr, öğretmen, Pc)

Katılımcılardan derlenen veriler ışığında dijital oyunlar ile geleneksel oyunlar arasındaki temel benzerlięin ‘oyun’ olmanın çağdaş bir getirisi olarak eğlendirmek olduęu söylenebilir. Birbirlerinden farklarına bakıldığında ise fiziksel aktivite yoğunluęunun da sebebi olan uzam farkı başta gelmektedir. Katılımcı cevapları ise geleneksel oyunlar ile dijital oyunların verdięi hazzın farklılıęına işaret etmektedir. Ayrıca geleneksel oyunların özellikle ‘dışarıda oynanan’ ya da ‘sokak oyunları’ olarak tanımlanabilecek kesimi için öne çıkan ‘çocuk işi’ yakıştırması önemlidir. Bu yakıştırmanın paralelinde ifade edilen, dışarıda oynamak için sorumluluęun olmaması lazım ifadesi önemlidir. Dijital oyuncular gündelik yaşamın getirdięi yükümlülüklerden fırsat bulduklarında mümkün olan en kısa yoldan oyuna kaçmak istemekte, çocukluktaki ortamlarını sanal alanda kurabilmektedirler. Ayrıca dijital oyunlarda kontrolün tamamen oyuncuda olması fikri de ayırt edicidir. Büyüdükçe paidal oyun güdüsü yerini ludusa bırakmaktadır ki oyun üzerinde kontrol arayan dijital oyuncular için dijital oyun evreninin doğrudan ludus ile kurulmuş olması belirleyici bir faktördür.

4.3. DİJİTAL OYUNLAR VE KÜLTÜREL SERMAYE

Dijital oyunlar ve kültürel sermaye hakkında ilişki kurma imkânı açısından katılımcılara ‘Dijital oyunlardan bir şeyler öğreniyor musunuz?’ sorusu yöneltilmiştir. Alınan cevaplar genellikle olumlu olmakla birlikte üç kategoriye işaret etmektedir İlk olarak oyuncular dijital oyunlardan öğrendiklerini ifade etmişlerdir. İkinci olarak, bir grup katılımcı da oyunlardan deęil ama beraber oynadıkları, oyun vasıtasıyla tanıştıkları dięer oyuncularından, oyun arkadaşlarından ‘öğrendiklerini’ belirtmiştir. Üçüncü olarak

ise bir öğrenim türü olarak kazanılan, kazanıldığı düşünülen becerileri ifade eden katılımcılar bulunmaktadır.

Oyundan doğrudan öğrendiğini söyleyen oyuncuların oynadıkları oyun tarzlarıyla öğrendikleri bilgiler arasında ilişki vardır. Ağırlıklı silahlı veya askeri temalı oyun oynayanların silahlar ve askeri terminoloji üzerine bilgisi olduğu görülmektedir. Bunun yanı sıra, tercih edilen oyun tarzları oyunculara farklı öğrenme deneyimleri de sunmaktadır.

Tüm askeri silah teçhizat literatürünü biliyorumdur ya da bir işe yarayacaksa hangi araç ne kadar hız yapıyor biliyorum. Türkçe olan oyunlarda hikâyeyi takip edersem bazı bilgiler, bazen coğrafi bilgiler şu dağ şuradaymış, orda büyük şelale varmış falan gibi ediniyorum; bazen de tarihi olayları genel hatlarıyla hmm demek öyle olmuş diye görüyorum oynarken. (E, 42, L, Ev, endüstriyel tasarım, K)

Tarihe uygun senaryosu olan oyunlardan tarihi bilgiler, siyasi olaylar; araba modifiyesine izin veren oyunlardan arabanın parçaları, askeri oyunlarda silah modelleri, işlev ve etkileri, bilmediğim spor dalından kurallar, çocukken yabancı dil kelime öğrenirdik. Ben meslek eğitimimi oyun gibi bir simülasyon ile aldım mesela. (E, 31, Ü, Bkr, pilot, K+Pc)

Oyunlar hem öğretiyor hem de ufkumuzu genişletiyor. Bir oyun size gerçek hayata farklı açıdan bakmanızı sağlar. Oyunlar hem araştırmaya hem de kendimizce öğrenmeye teşvik eder. Uncharted, Assassin's Creed sayesinde geçmişten kişilerle tanıştım. God Of War ile mitoloji bilgim arttı. Hearthstone'daki kartların açıklamalarından genel kültürüm zenginleşti. Strateji oyunları ile yeni düşünme biçimlerini öğrendim. (CK, E,22, Ü, B,Ö)

Ben kitap okumayı da severim. Bazen bir kitapta gördüğüm bi kurguyu oyunda da görüyorum, bu kurgu tarihsel bi gerçeklik ya da bir doğa olayı oluyor sebebini öğreniyorum. Küçükken elde sözlük oyun oynardık o zaman oyunlar bulmacalı daha yavaş şeylerdi kelime öğrenirdim İngilizce. Hala çok iyi dil bilmem ama oyunlar sayesinde olabildiğince fazla kelime biliyorum ve bazen çok da iyi anlıyorum İngilizce diyalogları. Bir de bence oyunlar karar vermeyi iradeyi güçlendiriyor. (E, 28, L, Bkr, pazarlama, K)

Oynadığımız oyunların çoğunun amacı eğlence olmasına rağmen birçoğu bize tarih, coğrafya ve günlük hayatta pratik kullanabileceğimiz şeyler öğretmektedir. Örneğin Watch Dogs 2 oyunun haritası Amerika Birleşik Devletlerini eyaleti olan San Francisco ile birebir aynıdır. Bu şekilde insanların yaşam biçimleri, hayatları hakkında bilgi edindim. Aynı şekilde oynanan puzzle, bulmaca tarzı oyunlar insanın zeka gelişmesine yardımcı olmakta ve bir şeyler öğrenmesine katkı sağlamaktadır. (E, 22, Üö, B, Kasap, Pc+K+M)

Şimdiki nesil oyunlarda çok fazla olmasa da sahip olduğum ingilizce bilgisinin çoğunluğunu eski oyunlardan öğrenmişimdir. Çünkü zamanının oyunlarında oyun size yardım etmezdi ve heryer bulmaca dolu olurdu. Bu oyunları çözebilmek için elimde sözlük kelime kelime denileni çevirmeye çalıştığımı gün gibi hatırlıyorum. Şu andaki oyunlar ise çok casual bir hale geldi. Gidilmesi gereken yer okla işaretleniyor veya gidecek başka bir yol sunmuyor dolayısıyla mecburen oraya yöneliyorsunuz. Hiç ingilizce bilmeyen biri bile kolaylıkla bir oyunu bitirebilir bir hale geldi diyebilirim. Bunun dışında bazı oyunlardan tarihi öğrenme gibi ek kazanımlar elde edebiliyoruz. Medal of Honor, Call of Duty, Company of Heroes, Total War gibi savaş oyunları veya Assassin's Creed gibi tamamen o dönemin atmosferini ve karakterlerini bize yansıtan oyunları buna örnek gösterebilirim. (E, 25, Ü, Bkr, B.sayar müh, Pc+Konsol)

Oynadığınız oyunları iyi seçerseniz pek çok şey öğrenebilirsiniz. Özellikle tarih, coğrafya, askeri geçmişler, insanlık tarihi hatta evrim, biyoloji ve fizik... Ülkelerde siyasi kişiler, geçmişler, eğilimler pek çok şey öğrenmek mümkün. (E, 24; Ü, Bk, b.sayar müh, Pc+K)

Kesinlikle katılıyorum. En basit haliyle yabancı dil anlamında bana çok şey kattığını düşünüyorum. İlk aklıma gelen örnek; God of War :) kim diyebilir ki Kratos'la birlikte Yunan Mitolojisi hakkında bir şey öğrenmedim. (E, 35, Ü, Evl, astsubay, K)

Kesinlikle oyunlardan çok şey öğrenmek mümkün, algısı açık bir oyuncu için oyunlar bilgi deposu. Strateji oynarken ülkelerin üretimlerine bakıyorsunuz hammadde üretiminden madenlerin öğreniyorsunuz. Bunu coğrafya bilginizle eşleştirirseniz ortaya yeryüzünün yapısına varıncaya kadar pek çok bilgi çıkabilir. Deus Ex Mankind diye bir oyun vardı, oyundaki her bir yazıyı özel ilgi alanım olduğu için de okudum, insan anatomisine ilişkin o kadar fazla bilimsel detay ve bilgi var dı ki hayrete düşmüş, bilmediğim pek çok şeyi de öğrenmiştim. Bunlar basit örnekler daha pek çok şey öğreniliyor oyunlardan ya da oyunların tetiklediği merak sayesinde araştırarak. (E, 31, YL, Evl, sağlıkçı, K)

Oyunlardan değil de birlikte oynadıkları ya da oyun aracılığıyla tanıştıkları insanlardan öğrendiklerini belirten katılımcılardan örnek ifadeler ise şöyledir:

Oyunlardan değil ama oyunlar sebebiyle tanıştığınız insanlardan çok şey öğrenebiliyorsunuz. Farklı yaş gruplarından insanlar tanıdıkça onların bakış açılarını, olayalar tepkilerini, hayata ve insana dair söylemlerini görüp tecrübe edebiliyorsunuz. Oyundan belki de tek kazanımım sabır, öfke kontrolü. Aksi durumda kaybetme olasılığı çok yüksek. (E, 36, Yl, Evl, satış müdürü, K)

Tabiki de öğrendim farklı kültürlerden insanlar tanıdım haliyle iletişim kurmaya çalıştık yabancı dillerde çok olmasa da kelime dağarcığım gelişti. Oyunu farklı ülkelerden insanların oynamasından dolayı her milletin özel gününü öğrenme şansımız oldu. Yakın zamanda Amerikan bağımsızlığı için etkinlik düzenlendi, ondan önce 1 ay boyunca ramazan etkinliği yapıldı ve Çinlilerin nisan, Mayıs ayındaki ekinoks etkinlikleri vs yapıldı. (K, 21, Üö, Bkr, öğrenci, M)

Oyunlarda bilgi oluyor ama oyunlar kuraca oluyor, bazen 'aaa' öyle miymiş dediğim oluyor bazı bilgilere ama sonra unutuyorum kalıcı bilgim olmuyor oyunlardan pek Ama edindiğim arkadaşlar, oyuncu arkadaşlardan sohbetlerde ya da onların uzmanlık alanlarında falan arayıp öğrendiğim çokça şey oluyor. Doktor arkadaşımız var mesala beslenme ile spor ile alakalı şeyler anlatıyor, asker arkadaş var askeriye anlatıyor, turizmciler var tatilimizi ayarlıyor ucuza. (E, 45, Ü, Ev, muhasebe, K)

Duruma sadece oyun gözüyle bakılmamalı. Oyunlardan bir şeyler öğreniyoruz. Oyunlarla birlikte yeni insanlar tanıyoruz ve onlardan da yeni şeyler öğreniyoruz. Oyun kısmına gelince; yabancı dile katkı, bulmaca çözme yeteneği, öngörü kabiliyetinde artış bunlardan bir kaçı. (E, 31, Ü, Bk, elektrik & elektronik, PC+K)

Playstation 3 ten sonra yani çevrimiçi oyunlara başladıktan sonra çok şey kattım diyebilirim bilgi birikimime. Belki oyunlardan değil ama oyunculardan. Ateistini, deistini, Atatürkçüsünü, yobazını, ılımlısını, aşırısını, gurbetçisini, Anadolulusunu tanıdım. Bu arkadaşlarla saatlerce sabahlara kadar aylarca yıllarca konuştuk. Bilinçli ya da bilinçsiz birbirimize düşüncelerimiz aktardık bilmediklerimiz öğrendik/öğrettik farklı bakış açılarını görmemize sebep olduk. (E, 31, Ü, Ev, memur, K)

Hem oyunlardan hem de oyunda tanışılan insanlardan çok şey öğreniliyor. Benim meslek tercihim bir oyuncu ağabeyim sayesinde oldu, kendisi de akademisyen. Onunla konuşturdum kuramları kavramları, oyunlarla ilişkilendirirdik güzel olurdu. Ben satranç oynamayı daha doğrusu ustalaşmayı da oyunlara borçluyum, şimdi satranç hakemiyim. Oyunlar yabancı dil kelime hazneme de katkı sağlamıştır. Yeri gelmiş tarih öğrenmişimdir yeri gelmiş bilimsel bilgi yeri gelir farklı kültürlerden çeşitli bilgiler. Yeterki oyuncu oynarken öğrenmeye kapalı olmasın. (E, 26, YLö, Bkr, akademisyen, K+Pc)

Oyunlardan beceri kazanımı olarak ya da duygusal gelişme sağlamak suretiyle öğrendiğini söyleyen katılımcıların görüşleri ise şöyledir:

İlla ki öğrenmişimdir, en azından reflekslerim gelişmiştir, daha hızlı ve etkili düşünebiliyordumdur sanırım oyunlar sayesinde. Bilgi olarak da bazen bir oyunu oynarken size tarih anlatılır, öğrenirsiniz ama hakikaten böyle mi diye de sorguladığınız da olur tabi. (E, 32, Ü, Bk, barmen, K).

Oyunlarda düşünmeyi öğreniyoruz herşeyden önce, eğer strateji oynuyorsanız problem çözmeyi ve kısa orta uzun vadeli strateji planlamayı, stres altında karar vermeyi öğreniyoruz. Hayattan ne öğreniyorsak nasıl öğreniyorsak oyunlardan da aynı şekilde öğreniyoruz. (E, 33, Ü, Bkr, öğretmen, Pc)

Ben oyunlardan belki birkaç kelime İngilizce öğrenmişimdir pek bir şey öğrendiğimi düşünmüyorum ama düşünme becerimi kesinlikle artırıyor oyunlar. (E, 27, Ü, Bkr, malzeme müh, PC+M)

Oyunlarda el becerisi geliyor, refleksler geliyor onun haricinde bilgi olarak bir şey öğrendiğimi sanmıyorum. (K, 40, Ü, ev, ticari danışman, K)

İllaki çok şey öğrenilir ama oynayanın algısıyla alakalı bu durum, yabancı dil öğrenilir ama merak ederse kelimeye bakar öğrenir; tarihi bir oyun oynuyorsa mimariye dikkat eder bulunulan ülkeye göre ne bileyim öğrenecek pek ok şey mevcut oyunlarda ama belki de en önemlisi rekabeti, kaybetmeyi öğrenir insan, hazmetmeyi öğrenir. (E, 36, L, Bkr, elektronikçi, K)

Hırsıma yenin düşmemeyi öğreniyorum. Olabildiğince keyif almayı öğreniyorum. Bence duygusal zekâyı düzeltiyor, stresten uzaklaştırıyor. (E, 30, Ü, Evl, turizm, K)

Oyunlarda en çok öğrendiğim herkesi kendiniz gibi görmemeniz ve gerçekten yeri geldiğinde yarı yolda bırakıldığınızı öğreniyorsunuz. Onun dışında oyunlar yapay zekâları arttıkça beyninizi daha çok kullanmayı ve stratejinizi belirlemeyi öğreniyorsunuz. (E, 42, L, Evl, turizm, K+Pc)

Oyunlardan çok şey öğrenmek mümkün, en başta yabancı dil. Türkçe dublaj filmde de sevmediğim için oyunlarda da İngilizceye aşına olduğumdan öyle devam ediyor, dil yeteneğimde oyunların payı vardır. Hafızamı geliştirmi, el göz refleks becerilerimi arttırmıştır. Silahları tanıyıp öğrenmişimdir. Araba marka modelleri, özelliklerini bilirim. Bazen bir kitap oyuna uyarlanır orada o kitabın öyküsünü görürüm, mesela dante's inferno oyunu ilahi komedyanın cehennem bölümünün uyarlamasıydı, tasvirler oradakilerle aynıydı. (E, 30, Yl, Bkr, İK uzmanı, K)

Farklı gelecek belki ama karar vermeyi ve ilişki kurmayı öğreniyorsunuz oyunlardaki tercihlerinizin sonuçlarına katlanıyorsunuz sonuçta. (E, 33, L, Evl, kurye, Pc)

Katılımcılardan alınan cevaplara bakıldığında bir kısım katılımcı için oyunların pek de öğretici olmadığı görülmektedir. Ayrıca oyunlarda doğrudan bilgi edinmek ya da beceri, duygusal gelişim olarak bir öğrenme pratiği olması haricinde; merak uyandırma noktasında öğrenmeye sevk ediyor oluşuna da katılımcı ifadesinde erişilmiştir.

Ben öğrendiğimi düşünmüyorum sadece uzun süreli beni dış dünyaya kapatıyor. Kafamdaki düşüncelerden uzaklaştırıyor. (K, 32, Yl, Bkr, akademisyen, M+Pc)

Oyunların benim bilgi birikimime katkı yaptığını düşünmüyorum. Ancak belki İngilizceyi biraz daha geliştirmiş olabilir. (E, 27, Ü, Bkr, yazılımcı, K)

Oyunlardan bir şeyler öğreniyoruz hiç şüphesiz fakat çok şey değil. Orta halli katılıyorum bu fikre. Oyunları birşeyler öğrenmek için değil eğlenceli vakit geçirmek için oynuyoruz. Daha geçen ay popüler science dergisinde okuduğum bir yazıda oyuncular çok hızlı görüntüleri yakalayıp çok hızlı bir şekilde ne yapacaklarına karar verdikleri için beyinlerinde çok olumlu gelişmelere sebep oluyormuş bu durum ve gerçek hayattada normal

insanlara göre karşılaştıkları problemleri çok daha kolay çözebiliyorlarmış. (E, 42, Ü, Evl, inşaat müh, K+Pc)

Ben oyunların kaynak kodlarını kurcalamayı severim oyunların nasıl modlandığı ile ilgiliyim doğal olarak oyunlar aracılığıyla kodlamaya heves sarıp biraz öğrendim diyebilirim. (E, 22, L, Bkr, serbest, Pc)

Dijital oyun oynayan oyuncuların, oyunlardan öğrenme hususunda farklı yorumları vardır. Bu yorumlara bakıldığında dijital oyuncuların oyunlardan bir şeyler öğrendiklerini ve bunu ‘oyundan, oyuncudan(arkadaştan), doğrudan ya da dolaylı olarak oynama ediminden’ öğrendikleri kategorileştirmesine gitmek mümkündür. Doğrudan oyundan öğrenilen bilgiler oyunun evrenine yönelik envanter bilgisi ya da kurallar sistemi olmaktadır. Oyuncudan öğrenme ise gündelik yaşama taşan, oyundan bağımsız hale gelen öğrenme pratiklerini kapsamaktadır. Dijital oyun oynamak suretiyle kazanılan, el göz koordinasyonunun artması gibi beceriler ise doğrudan oynama edimi ile öğrenme kategorisindedir. Oynama ediminden dolaylı olarak öğrenme kategorisinin başat dürtüsü meraktır. Oyuncu oynadığı oyun esnasında aklına takılan bir durumu araştırırken pek çok bilgi edinebilir.

Dijital oyunlar özellikle oyuncudan öğrenme söz konusu olduğunda sosyal sermaye ile kültürel sermaye arasında bir değişim mekanizması olarak işlev görmektedir zira etkileşim sayesinde dönüşüm söz konusudur. Alan notlarından görüldüğü üzere yeni televizyon alacak bir dijital oyuncu oyun arkadaşlarından tavsiye almaktadır. Bazen de bir oyun üzerine bilgisi olan, ya da tesadüfen karşılaşılan ancak farklı konularda ‘dolu’ bir insan olduğu düşünülen dijital oyuncuların oyun grubuna, beraber oynamaya davet edilmesi bu değişim mekanizmasının bir örneği olarak yorumlanabilir.

4.4. DİJİTA OYUNLAR VE SOSYAL SERMAYE

Dijital oyunlar ve sosyal sermaye hakkında ilişki kurma imkânı açısından katılımcılara ‘Dijital oyunlardan kazandığınız insanlar, kurduğunuz dostluklar var mı?’ sorusu yöneltilmiştir. Alınan cevapların büyük çoğunluğu arkadaşlık olmasa da muhabbet edilebilecek noktada tanışıklık halinin gerçekleştiğidir. Dijital oyun oynarken tanışıp arkadaşlık kuranlar ve dijital oyunlar vesilesiyle sanal meclalarda tanışıp arkadaşlık kuranlar bir yana gerçek hayatta dijital oyun muhabbeti yaparak samimi olup arkadaşlık kuran katılımcılar da mevcuttur. Ayrıca, dijital oyunlar aracılığıyla arkadaşlık kurmaktan uzak olan katılımcılar bu durumu kendi çekingenliklerine, geçmiş

tecrübeleri sonucu takındıkları tavıra ya da oynadıkları oyun tarzının ve oynadıkları platformun oyuncularla ilişki kurmayı gerektirmemesine bağlamaktadırlar.

Dijital oyunlar aracılığıyla sosyal sermaye derleyen katılımcıların ifadelerinden bazıları şöyledir:

Benim için önemi çok büyük olan, çok değer verdiğim bir sosyal dijital oyun çevrem var, Adı SCS. Özellikle kurucusu olan arkadaşım benim için çok kıymetli, çok önemli bir insan. Hatta içinde olduğum bu gruba yüklediğim o kadar büyük bir anlam var ki, kırgınlıklarım da sevinçlerim de o denli büyük oluyor. Psikolojimi etkileyebiliyor. İçinde olduğum için mutluyum. (E, 35, Ü, Evl, astsubay, K)

Evet, çok iyi arkadaşlarım abilerim oldu. Yıllardır online oynadığım yüzyüze görüştüklerim oldu. Çeşitli aktiviteler yapıyoruz, her yıl bir arkadaşın evinde buluşuyoruz. (E, 30, Ü, Evl, turizm, K)

Özellikle online veri tabanlı oyunlarda çok ciddi sayıda insanlar ile tanışıp yaklaşık 10 senedir görüştüklerim var. Kesinlikle çok biriktirdim. (E, 42, L, Evl, turizm, K+Pc)

Kesinle oldu hocam normalde bile zor güveneriz insanlara yine tereddüt olsada aralarından samimi arkadaşlarım oldu reeldede görüşüyoruz. Olayı abartıp evlenenlerde var hocam Allah mutlu etsin. (K, 21, Üö, Bkr, öğrenci, M)

Oyun üzerinde sanal ortamda birçok arkadaş edindim. Birçoğu ile buluşma organizasyonu yaptım. Hatta oyun üzerinden tanışıp birlikte tatile gittiğim arkadaşlarımda oldu. (E, 27, Ü, Bkr, yazılımcı, K)

Bence oyun oynamanın en keyifli yanı bu. Daha önce hiç tanımadığımız insanlar ile tanışma, ziyaret etme şansı yakalıyorsunuz. Yani cebinize para değil insan biriktiriyorsunuz. Bence hayattaki en önemli sermaye de bu. (E, 36, Yl, Evl, satış müdürü, K)

İlginç bir şekilde en iyi arkadaşlarımın çoğu bu oyuncu kadrosundan geldi. Beraber yurtdışlarına çıktık. Birbirlerimizin evinde kaldık vb. Bir süre sonra hayatta hiç yüzyüze karşılaşmadığınız insanlarla çok sıkı bağlar kurduğunuz ilk buluştuğunuzda sanki hiç ilk defa görüşüyormuş gibi olmadığınızı fark ediyorsunuz. Kendi açımdan düşününce 5-10 sene sonra ilk defa yüzünü görmüş olduğum arkadaşlarımın her gün yüzyüze görüştüğüm arkadaşlarım kadar bana yakın hatta yeri gelince daha bile çok şey paylaştığımı fark etmişliğim oldu. (E, 25, Ü, Bkr, B.sayar müh, Pc+Konsol)

İllaki ülkemizin farklı illerinden çok çeşitli yaş gruplarından arkadaşlarım var. Tarayıcı oyunlarını oynayan patronlar, yöneticiler derken zaman zaman reelde de tanıştıklarımız oluyor. Oyun oynayan insanlar birbirlerine yardım etmeye meyilli zaten. (E, 33, Ü, Bkr, öğretmen, Pc)

Oyun oynamak aslında biraz da mücadele, sen hala oyun mu oynuyorsun, az oyna gibi ebeveyn baskısına rağmen oynayan insanlar birbirleriyle ilişki kurduklarında sağlam dostluklara dönüşebiliyor. Ben yurtdışında çalışıyorum ve oyunlar aracılığıyla pek çok ülkede yaşayan ve özellikle de Türkiye'den çokça arkadaşım oldu. Bir derdim oldu mu arayıp soracağım, bazen ailemden daha yakın hissettiğim arkadaşlar. (E, 45, Ü, Ev, muhasebe, K)

Kazandım kazanmam mı hem de çok güzel insanlar kazandım. Çevrimiçi oyunun bana kattığı en büyük özellik ve bu arkadaşlık artık internet arkadaşlığı olmaktan çıktı yani yeri geliyor sinema piknik aile görüşmeleri hepsi oluyor. Küfeme çok güzel arkadaşlıklar kattım diyebilirim. (E, 31, Ü, Ev, memur, K)

Kesinlikle kazandım, forum dönemleriydi, canlı sohbetler oluyordu hararetli. İnternet hayatımızı oyunları yeni mecralara taşıyordu, ben İzmir'de oturuyordum İstanbul'da bi arkadaşla oynuyordum kimle oynadığımı da biliyordum çünkü forumdan, telefonla vs

iletişimde oluyordum. Çok kıymetli arkadaşlar edindim, annelerinin ellerini öptüğüm evimde ağırladığım beni misafir eden eşlerimizin görüştüğü pek çok arkadaşım var oyunlar sayesinde edindim. (E, 33; Ü, Ev, polis, K)

Dijital oyunlar aracılığıyla kısmî ya da geçici sosyal sermaye derleyenler diye adlandırabileceğimiz, kısa süreli arkadaşlıklar ve ilişkiler kuran, kurmayı tercih eden katılımcıların bazılarının görüşleri ise şöyledir:

Sosyal bir insanım ama arkadaşlık konusunda normal hayatımda da uzun soluklu kalıcı değilim, çok samimi olurum ama dönem gelir görüşmem. Gerçi görüştüğüm vakitteki etkileşimlerim yeter, arkadaşlarıma değer verir değer görürüm bu sebeple bir selamımla işimi halleder yardımına koşarlar. Oyun camiasından da beraber oyun oynama olarak değil ama bir dergi çıkardığımız, beraber teknolojiyi takip ettiğimiz, oyun konuştuğumuz bir arkadaş grubum vardı. Çoğu ile görüşmüyorum evlendikten sonra, hem iş hem ev hayatı çok bağladı beni. (E, 31, YL, Evl, sağlıkçı, K)

Oyun oynarken dünyanın pek çok farklı ülkesinden insanla tanıştım, bazılarıyla ilgi alanları ya da kişisel meraklar dâhilinde sohbetler de ettim ama hiç biri kalıcı olmadı ya da ben onalrın hayatımda kalıcı olmasını istemedim bilemiyorum. (K, 31, Dr, Bkr, reklamcı, Pc)

Edindiğim dönemler oldu, oyun grubum da oldu ama uzun vadede sürdüremedim oyun bazlı arkadaşlıkları. Sanırım arkadaş konusunda oyun değil de gerçeklik daha ağır basıyor bende. (E, 24; Ü, Bk, b.sayar müh, Pc+K)

Oyun oynarken mi, internet üzerinden yani, öyle çok samimi olduğum arkadaşım diyeceğim kimse yok ama tanıdıklar edindik bazen benden daha bilgili oldukları konularda sorular soruyorum bazen onlar bana soruyor iletişimimiz var ama arkadaşız diyemem. (E, 22, L, Bkr, serbest, Pc)

Oyun oynarken çok nadir sohbet edip tanıştığım insanlar oluyor ama kalıcı arkadaşlıklar olmuyor bunlar. Ama gerçek hayatta etrafımda oyun oynayan biri görüp oyun, teknoloji sohbeti yaptığımda mutlu oluyorum. (E, 27, Ü, Bkr, malzeme müh, PC+M)

Oyun oynarken çok farklı insanlar tanıdım, kimisi dindardı kimisi deist, kimisi ateist. Kimi dindar benim inancımı sorguladı sert kavgalar ettik kimisiyle de oyun oynadık sadece eğlendik, saygı duyduk birbirimize. Ama şöyle geriye dönüp baktığımda sadece oyun oynadığım insanlardan tanıdıklarım var selam verebileceğim, oyun oynayanlardan öyle arkadaşım diyebileceğim insanlar zaten gerçek hayatta da görüştüğüm kişiler. (E, 32, Ü, Bk, barmen, K)

Dijital oyunlar aracılığıyla sosyal sermaye kuramayan veya kurmaktan kaçınan katılımcıların genelde kadın katılımcılar olduğu görülmektedir. Kadın oyuncuların sosyal çevre kurma noktasındaysa çekimser kaldığı ya da o noktada teknolojiye soğuk baktığı sezinlenmektedir. Sosyal sermayesinden bahseden kadınlardan biri ise eşi üzerinden gerçekleşen sosyal sermayesini anlatmaktadır. Bu kategorideki katılımcı ifadeleri şöyledir:

Oyunlarda insanlarla sağlıklı bir iletişim kurmadığım ve çekingenliğimden ötürü sosyal sermayem yok denecek kadar az ama başka ortamlarda tanıştığım kişilerle oyunlar üzerinden iletişimimi sürdürdüklerim var. Karşı taraf hamle yapmadığı sürece oyun oynarken çevre edinmek benim için imkânsıza yakın. Oyun oynarken tanışılan insanların çok az bir kısmı kalıcı olabiliyor. İnsanlar oyunlara konsantre olduğundan tanışma çoğu zaman ikinci planda oluyor. (E, 22, Ü, Bkr, makine müh, Pc+K)

Multiplayer oyun oynamadım pek fazla. Biraz da teknik sebeplerdendi sanırım. İnternet hızı, bilgisayar hızı vs.gibi sebepler yani. Konsol oyunu da oynamadığım için bir oyun kafesine veya internet kafeye oyun amacıyla gitmezdim. Dolayısıyla bir oyun arkadaşlığı durumu söz konusu olmadı. Sadece Browser oyunu olan Ogame oynadığımda tanıştığım insanlar olmuştu ama oyunu bırakmam ile birlikte onlardan da kopmuş oldum. (E, 32, YLÖ, Bkr, akademisyen, Pc)

Kendim oynarken değil ama eşimin oyun arkadaşları var, onlar beni de tanıyor, bi işimiz olduğunda yardım ediyorlar, ailecek görüştüklerimiz görüşeceklerimiz var. (K, 40, Ü, ev, ticari danışman, K)

Oynadığım oyun çeşitleri buna uygun değil. (K, 32, Yl, Bkr, akademisyen, M+Pc)

Oyun oynarken değil de bir internet sitesinde haber ve inceleme editörlüğü yaparken tanıştığım, uzun yıllar konuştuğum, birlikte online oyun oynadığım, çalıştığım arkadaşlarım oldu. Uzun bir süredir görüşmediklerim, muhabbeti kırk yılda bir “Merhaba, nasılsın?” ekseninde sürdürdüklerim ve görüşmeyi asla düşünmediklerim de var. Sağlam tecrübelerimden, fazlasıyla iddialıyım, yola çıkarak altını defalarca çizeceğim tek bir konu varsa o da bir daha asla ve kat’a bu tarz muhabbetlere bulaşmayacağımdır. (K, 23, Ü, Bkr, çevirmen, K)

Oyunların doğasında olan etkileşim, kaçınılmaz olarak dijital oyun oynayan oyuncular arasında eylem ya da bilgi değiş tokuşu şeklinde tecelli etmektedir. Özellikle internet aracılığıyla girilen (önceleri yazılı sonraları ise gelişen teknoloji ile birlikte ekseriyetle sözlü, kısmen görüntülü) sohbetlerin insanları tanışmaya sevk ettiği söylenebilir. Ayrıca çoğu katılımcıya ve alan notlarına göre ‘sen hala oyun mu oynuyorsun’ sosyal baskısı sebebiyle yetişkinlerin oyun oynayan akranlarına yardım etme ve onlarla dayanışma halinde olma eğilimleri gözlenebilmektedir. Ancak pek tabii ki oyuncuların arkadaş edinme ya da edinmeme noktasındaki tavrı kişisel tercihleri ile açıklanabilir. Kişisel mahremlerini korumak isteyen oyuncular oyun tarzlarını buna göre tercih etmektedirler. Özellikle kadın oyuncuların erkek oyuncular kadar sosyalleşme eğiliminde olmadıkları da önemli bir toplumsal cinsiyet faktörüdür denilebilir.

4.5. DİJİTAL OYUNLAR VE EKONOMİK SERMAYE

Dijital oyunlar ve ekonomik sermaye hakkında ilişki kurma imkânı açısından katılımcılara ‘Dijital oyunlara ne kadar harcıyorsunuz? Dijital oyunlardan hiç para kazandınız mı? Oyun bütçenizi nasıl idare ediyorsunuz?’ vb. sorular yöneltilmiştir. Alınan cevaplar derlendiğinde ortaya çıkan sonuç oyuncu eğer mobil, tarayıcı ya da MOBA²⁷ tarzlarında oyun oynamıyorsa ve korsan oyun da kullanmayı tercih etmiyorsa oyunların ciddi maliyetinin olduğudur. Oyuncular bu maliyeti idare etmek adına kendi

²⁷ MOBA: Masive Online Battle Arena; son yıllarda popüler olmuş bir tür. Fantastik rol yapma öğeleri barındıran, rol yapma oyunlarının saldırı anlarını içeren hızlandırılmış bir yorumu olarak ifade edilebilecek tür.

stratejilerini geliştirmektedirler. Kimi oyuncular akrabaları, kimileri arkadaşları ile ortak oyun kullanımına gitmektedir. Kimi oyuncular ise aldıkları oyunları ikinci el satarak ya da oyun alacağı zaman ikinci el piyasasını ya da büyük indirimleri bekleyip dijital alım yaparak kendi ekonomik sermayelerini yönetmektedirler. Katılımcılar oyunları para kazanma aracı olarak görmemekle birlikte para amaç olsaydı oyundan zevk alınmayacağını ifade etmişler. Belirtilen verileri barındıran bazı katılımcı görüşü şöyledir:

Artık nerdeyse param gitmiyor ama hala oyun oynuyorum, eskidi diye bırakmıyorum ya da illa yeni oyunları oynatsın diye güçlü pahalı siste almıyorum. Sahip olduğum ‘eski’ oyunları oynuyorum, param da gitmiyor. Para kazanacak kadar şanslı olamadım oyunlardan, hayat ekmeğimizi çalışarak kazanmaya itti. (E, 33, L, Evl, kurye, Pc)

Oyunlara çok param gidiyor. Alıyorum, takaslıyorum, satıyorum, ikinci el alıyorum, hep değişiyor. Hiç para kazanma aracı olarak düşünmedim oynamayı, keyif versin yeter. (E, 31, YL, Evl, sağlıkçı, K)

O konuda kendimi ayarlıyorum, her çıkan oyunu hemen almıyorum, aç gözlülük yapıp oynamayacağım oyunu da atlayıp almıyorum; Türkiye’de böyle bir alışkanlık var eskiden korsan oyunlar çok yaygın olduğu için insanlar her oyunu oynayabiliyordu, şimdi de o niyette olursa çok parası gider insanın. (E, 26, YLÖ, Bkr, akademisyen, K+Pc)

Oyuna ciddi bütçe gidiyor, ben bir arkadaşım ile beraber alıyorum ama yine de çok harcıyorum. Oyundan değil ama oyun cihazı bozulduğunda yaparsam ya da yapımına falan vesile olursam ufak maddi çıkarlarım oluyor ama oyundan kazanmak denmez. (E, 36, L, Bkr, elektronikçi, K)

Oyunlara çok param gidiyor ama elimden geldiği kadar dikkat etmeye çalışıyorum, bazen arkadaşlar destek oluyorlar, evlilik arifesindeyim parasal sıkıntılar olunca ve beraber oynadığımız bir oyun çıkınca birlikte alıyoruz ben arkadaşaya ay sonunda maaşımı alınca veriyorum payıma düşen ücreti. (E, 30, Yl, Bkr, İK uzmanı, K)

Oyunlara pek param gitmiyor çünkü abim alıyor oyunları bana. Kendisine alıyor. Ortak kullanıyoruz. (E, 33; Ü, Ev, polis, K)

Kendi harçlığımdan oyun almadım hiç, bilgisayara abim alıyor, playstationa amcam alıyor, bazen 2.el oyun satıyorum ama para kazanmak sayılmaz o, o parayla da oyun alınıyor sonuçta. (E, 16, LÖ, Bk, ögr, Pc+K+M)

Browser oyunları bedava zaten, oyun içi alım yapmazsanız iyi oyuncuysanız ya da oyun illa alım yapmanız gerektirmiyorsa oyun bedavaya gelmiş oluyor. Yazılım olarak oyun alacaksam da ince eleyp sık dokuyorum, bir iki sene sonra alıyorum, hemen alayım acelem olmuyor böylece çok cüzi paralara oyun oynuyorum. (E, 33, Ü, Bkr, öğretmen, Pc)

Para da harcamadım oyun için, kazancım da yok. Basit ve ücretsiz oyunlar oynuyorum. (K, 32, Yl, Bkr, akademisyen, M+Pc)

Kocam ne alırsa onu oynuyorum ben özellikle harcama yapmıyorum, para kazanıldığını da bilmiyordum oyunlardan. (K, 40, Ü, ev, ticari danışman, K)

Ben oyunlara para harcama taraftarı değilim, korsan erişebildiğim sürece indirim ya da bedava oyun sürümlerini oynarım çünkü oyunlara ayıracak bütçem yok. (E, 22, L, Bkr, serbest, Pc)

Hayatımda bu güne kadar hiç bir oyundan en ufak bir şekilde para kazanmadım. Para odaklı olsa bu kadar keyif almazdım çünkü. Konsolu bizim ufaklık ile ortak kullandığımız için yılda yaklaşık 1.000 TL harcama yapıyorumdur. (E, 36, Yl, Evl, satış müdürü, K)

Para kazanma amacı olarak ise hiç düşünmedim ve kazanmadım. Oyun benim için tamamen keyif ve eğlence aracıdır. (E, 32, YLÖ, Bkr, akademisyen, Pc)

Oyun fiyatlarının fazla olması, oyuncuların sosyal sermayelerini ya da dijital oyun alanıyla ilgili kültürel sermayelerini devreye sokarak oyun bütçelerine katkı sağlayacak bir ekonomik faaliyete girişmektedirler. Özellikle alan notlarında görüleceği üzere birlikte iki kişi oyun almaya izin veren oyun konsolu Playstation kullananların oyun grubundaki arkadaşlarıyla beraber oyun alarak yarı fiyata oyun temin etmektedirler. Böylece sosyal sermayenin ekonomik sermayeye dönüşümü görülmektedir. Sosyal sermayenin ekonomik sermayeye dönüşümüne ise alan notlarından verilebilecek bir örnek şöyledir: Oyun grubundaki arkadaşlar, bol elektrik kesintisi olan bir bölgede yaşayan eski oyuncu arkadaşlarına, tekrar aralarına katılması temennisiyle akım koruma ürünleri alıp göndermiştir. Ayrıca katılımcı ifadelerinde rastlanmasa da alanda imkân sağlayan pek çok oyunda oyuncuların oyun içi para ya da kazanımların ticaretini yaptığına rastlanmıştır ki oyun kültürünün ve oyuncu habitusunun ekonomik sermayeye dönüştürülebilirliği de literatürdeki altın avcıları kadar mesleğe dönüşme de mümkündür denilebilir.

4.6. DİJİTAL OYUN VE OYUNCU KÜLTÜRÜ

Oyuncu ideal tipinin karakter özelliklerini, oynama edimine yaklaşımını analiz etmek için katılımcılara yöneltilen bir diğer soru ise oyuncu kültürü diye bir şeyin olup olmadığıdır. Alınan cevaplar ekseriyetle oyuncu kültürünün olduğu yönündedir ve tanım veren katılımcıların görüşlerine başvurulduğunda ilk ve en önemli özelliğin saygı olduğu görülmektedir. Katılımcılara göre saygı, dijital oyuncunun kendisine, ekip arkadaşına, oyuna ve rakibine karşı göstereceği genel bir ahlak kuralıdır:

Kesinlikle var, oyuncuyum diyorsa ilk olarak ciddi bir iş yaptığının farkında olmalı gerek birlikte oynadığı insanlara gerekse rakiplerine saygılı davranıp konuşmalı. Fairplay oynamalı yani kaçmamalı, abartmamalı, çirkefleşmemeli, yenilgiyi bilmeli, galibiyeti gözüne sokmamalı, hile yapmamalı vs... (E, 42, L, Ev, endüstriyel tasarım, K)

Saygı, en önemlisi saygı, küfür falan eden çok oluyor, rahatsız oluyor insan. Oyuncunun rakibe saygı göstermesi de önemli bence, birlikte oynansa da rakip olursa da fair-play önemli. Oyundan kaçmayacak maçta yeniliyorsa, güç dengesini bozacak silah almayacak gibi... (E, 45, Ü, Ev, muhasebe, K)

Başta saygı olmalı, oyun işimiz değil ama bomboş da değil, ona vakit harcıyoruz emek harcıyoruz karşımızdakinin buna saygı duyması lazım. Saygı nasıl gösterilir, edepli konuşarak, oyundan kaçmayarak. (E, 32, Ü, Bk, barmen, K)

Saygılı iletişim, kendin büyük görmemek ve oyunu ciddiye almak diyebilirim. (E, 33, Ü, Bkr, öğretmen, Pc)

İnsan gibi iletişim kurmalı, karşısındakinin vaktini çalmamalı saygısızlık etmemeli, oyunu dalga geçmeye, alay etmeye çevirmemeli. (E, 33; Ü, Ev, polis, K)

Kesinlikle var ama ben bu kültüre pek uymuyorum, oyuncu saygılı olmalı, oyundan kaçmamalı ama ben hırslı olduğumdan yenilgiye tahammül edemediğimden uymuyorum bu özelliklere. (E, 30, Yl, Bkr, İK uzmanı, K)

Oyuncu önce rakibe saygılı olmalı. Hileye başvurmamalı, sonuna kadar rekabet etmeli ve mücadelesini sürdürmeli. Kısacası keyif almalı oyuncu ve karşısındakine keyif vermeli. Yenilgiyi kabul edebilmeli. Yenilginin sebeplerini oyun ve ya rakipten önce kendinde aramalı. Oyuncu rakibi tebrik etmeyi bilmeli. (E, 36, Yl, Evl, satış müdürü, K)

Bence var, olmalı ve ben var olduğuna inandığım bu kültürü özümseyip hareket etmeye çalışıyorum. Ama var olduğu veya benim, bir başkasının buna değer verip uygulaması bunu herkesin uyguladığı anlamına gelmiyor. En yakınımnda yukarıda bahsettiğim kendi grubumuzda bile bu kültürü taşımadığını düşündüğüm kişiler var. Peki, sorduğunuz ‘oyuncu nasıl olmalı?’ sorusunun cevabı basit ‘Saygı ve Ahlak’ yegâne husus bunlar. Geriye kalan her şeyi bu iki başlığın altına alabilirsiniz. (E, 35, Ü, Evl, astsubay, K)

Kitap okumak tiyatroya gitmek nasıl bir kültür kavramında yer alıyorsa bence oyun oynamakta bir kültür. Bazı inşalara göre asosyalite gibi gelebilir ama bence sosyalleşmede çok önem taşıyor. Oyuncu bence dürüst olmalı egodan uzak olmalı, zevk almalı, karşısındakine saygılı olmalı. (E, 30, Ü, Evl, turizm, K)

Dijital oyuncunun, oyuncu sıfatını hak etmesi için saygılı olmasının yanında göstermesi gereken baka karakter özellikleri de vardık ki en önemlileri hile yapmamak ve oyundan kaçmamaktır. Oyuncunun sahip olması gereken diğer karakter özellikleri ise şu şekilde sıralanabilir: Oyunu ciddiye almak, oyun olduğunun farkında olmak, galibiyeti ve mağlubiyeti abartmamak, oyundan zevk almayı bilmek, ekip oyununa riayet etmek, bencil olmamak, oyuna hâkim olmak, kendini tanımak kabiliyeti ve beğenisi doğrultusunda oyun seçimi yapmak, seçici olmak.

Oyun kültürünün ne ve oyuncunun nasıl karakterde olduğuna ilişkin alınan cevaplarda, katılımcıların hile yapmama ve oyundan kaçmamaya ilişkin görüşleri şöyledir:

Oyundan kaçılmayacak, oyun ciddiye alınacak, hile yapılmayacak, çamura yatılmayacak herhâlde bunlar yeterli. Ben iyi oynuyorum, genelde kazandığımda sonrasında küfür mesajı atan yabancılar oluyor, oyuncu bunu yapmaz. (E, 16, LÖ, Bk, ögr, Pc+K+M)

Oyuncu adam oyunu ciddiye alır, hile yapmaz, oyundan kaçmaz bu kadar. (E, 28, L, Bkr, pazarlama, K)

Oyuncu öncelikle yaptığı eylemin adı gibi oyun olduğunu bilmesi gerekir. Her oyunda olduğu gibi kazanmanın ve kaybetmenin olası olduğunu; bu yüzden hırs yapmaktan ziyade oyunun keyif odaklı olduğunu bilmesi gerekmektedir. Normal şartlarda oyuncu oyundan kaçmamalı, ancak karşısındaki oyuncunun tavrından rahatsız oluyorsa uyarması gerekmektedir. Uyarıya rağmen aynı tavrı sürdürüyorsa kaçma hakkı vardır. Bana sorarsanız ikincisinden de kaçmam ama üçüncü oyunun bahsi dahi geçemez. (E, 31, Ü, Bk, elektrik & elektronik, PC+K)

Oyuncu kültürü bilmiyorum ama oyuncu nasıl olmalı, vazgeçmemeli, hile yapmamalı, mağlubiyete de galibiyete de razı olmalı ve sonucu kendisinden bilmelidir. (E, 24; Ü, Bk, b.sayar müh, Pc+K)

Bence kesinlikle var ama maalesef özellikle genç arkadaşların oyunda hile yapmaları, yenilirken oyunu bırakmaları bizim gibi eski nesili oldukça rahatsız ediyor. Buradaki amacın keyif almaktan çok hırsla dönüşmesi bence hata. En basiti bulmacalı oyunların çözümlerini internetten bulup öğrenenler bence oyuna verdikleri paralara yazık ediyorlar. (E, 42, L, Evl, turizm, K+Pc)

Ciddi oyuncu hile yapmaz ama eğlenmek için oynayan birisi keyfine göre takılabilir bu kimseyi ilgilendirmez, çok da kural koymamak lazım oyuncu için. (E, 33, L, Evl, kurye, Pc)

Başladığın oyunu bitireceksin, kaçmak yok. Kültür böyle olur, oyuncu böyle olunur. (E, 31, YL, Evl, sağlıkçı, K)

Her şeyin bir kültürü olduğu gibi oyun oynamanın da bir kültürü var tabi ki ama oyunculuk çok uzun bir geçmişe sahip olmadığı için çok da oturmuş bir kültüre sahip değil. Hile yaptığı zaman oyundan hiç zevk almayanlar olduğu gibi farzı misal ben hiç sevmem hileyi. Hile yapıp oynayıp yeneceksem hiç oynamam daha iyi işin bütün zevki kaçıyor benim için ama bunun tam tersini benimseyenlerde var. Yeniyimde nasıl olursa olsun mühim olan yememek düsturıyla oynayan birçok insanda mevcut. Kişiden kişiye çok değişkenlik gösteren bir dünya burası. Aslında birazda kişiliklerinin yansıması. Yani hile yapan adamlar genelde hayatta da hile yapmaya meyilliler diyebiliriz. (E, 42, Ü, Evl, inşaat müh, K+Pc)

Oyuncu kültürü ve oyuncunun karakterine ilişkin alınan cevaplardan derlenen bir grup görüş ise aşağıda görüldüğü üzere oyuncu kültürünün gerçek yaşamdan ayrılamayacağını, kişinin gerçek karakterinin oyuncu karakteri ile özdeş olduğunu ifade etmektedir:

Bence yok, herkes beğenisine göre oynuyor karakterine göre de davranıyor oyunlarda. Herkesin eğlence anlayışı farklı sonuçta. (E, 31, Ü, Bkr, pilot, K+Pc)

Ben oyuncuyu bir kültürü olduğunu düşünmüyorum. Bunu tamimiyle insanın eğitim durumuna, nasıl eğitildiğine ve vicdanına bağlı olduğunu düşünüyorum. İnsanlar gerçek hayattaki kimliklerini oyundaki davranışlarını yansıtmaktadır. Bu yüzden günlük hayatında hile, oyunbozanlık yapan insanlar oyunlarda da bu davranışlarını devam ettirirler. Bu yüzden insanlar oyuncu kimliklerinin yanında gerçek hayattada doğru ve dürüst olmalıdır. (E, 22, Üö, B, Kasap, Pc+K+M)

Oyuncu kültürü ve oyuncunun karakterine ilişkin bir katılımcının verdiği cevap özellikle önemlidir. Katılımcı oyunun kültürünün dildeki simgelerle ya da bazı normlarla çevrelendiğini ve en nihayetinde uymayan oyuncunun beraber oynadığı topluluktan dışlanacağını ifade etmektedir. Katılımcının bu ifadesinde Bourdieu'nun simgesel sermaye birikimiyle alanın dilinin ve akabinde alt alanın oluşması kavramı somutlaşmaktadır:

Bu konuda casual gaming oyunları oynayan insanları (yani telefonunda oyun oynamak veya Sims oynamak bunlara örnek gösterebilir) oyuncu gibi isimlendiremiyorum. Oyuncu dediğimiz insanın genel anlamda kalbi oyun için çarpar. Yani işten eve geldiğinde onun başına oturur ve onun için para harcayıp emek öldürür diyebilirim. Bu saydıklarımı casual

bir gamer da yapabilir fakat işin içine zorlayıcılık bir şekilde rekabetçilik girmediği sürece o kişi gözümde oyuncu olamıyor. Kısacası kendi sınırlarını zorlayan veya başkalarından daha iyi olmaya çalışan kişi veya oyun oynarken huzur bulan, mutlu olan ve her boş an fırsatını oyunla doldurabilen insanlar gözümde oyuncudur diyebilirim. Oyuncu tanımını yaptıktan sonra bunların kültürüne de girerek kendi aralarında oluşturmuş oldukları kelime dağarcıkları bile vardır diyebilirim. Normal sokaktan geçen bir adamın FPS, RPG, MOBA, MMORPG gibi kavramları bile bilmesini beklemeyiz. Oyuncu denilen insanlar genel anlamda Fair Play oynar. Eğer oyun sırasında bir kişi püsm, afk birini öldürme, hile yapma gibi hareketler yaparsa diğer oyuncuların gözünde o kişi toplumdaki dışlanabilir. (E, 25, Ü, Bkr, B.sayar müh, Pc+Konsol)

Dijital oyun alanının dili oyuncu etkileşimleri ve oynama edimi başta olmak üzere oyuncuların oyunda ve gündelik hayatta neler yapıp yapmadıklarıyla ilişkili olarak; toplumsal ilişkiler ağı içerisinde şekillenmektedir. Kimin oyuncu sayılıp sayılmayacağı ya da oyuncunun karakterinin gündelik yaşamda veya oyunda nasıl olacağı tartışmaları ‘saygılılık’ ana teması etrafında oyuncunun kendine, rakibine ya da oyuna ve hatta oynamayana saygısı kateforleri çerçevesinde süregitmektedir. Oyuncuların bu etkileşim kategorilerinde kullandıkları dil dijital oyun alanının dili olmaktadır.

Alan notlarından aktarılabacağı üzere dijital oyun alanı diline ilişkin bazı temsiller şöyledir: Bir oyunda yanlışlıkla kendi arkadaşını vurduğunda oyuncunun kendi avatarını çömltip ayağa kaldırası özür dileme anlamına gelmektedir. Bir futbol turnuvasında skoru maçı kazananın kayıt tutulan foruma yazması beklenmektedir. GG ‘iyi oyun (good game)’ mücadelenin yoğun olduğu bir oyunu tanımlamak ve rakibe teşekkür etmek için kullanılan bir simgedir. WP ‘iyi oynadın (well played)’ saygıdeğer bir rakibi, oynadığı iyi oyun üzere tebrik etme ifadesidir.

Ayrıca oyuncuların çevrimiçi durumlarını belirtmek için kullandıkları IRL ‘gerçek yaşamda (in real life)’ veya AFK ‘klavye başında değil (away from keyboard) ifadeler alanın dilinin tam oluşmadığını belirtmektedir. Oyunculardan oyun gerçek dünya ayrımı yapanların mı, yoksa oyunun gerçek hayata dâhil olduğunu ama oyuncunun oyunun başında olmadığını ifade edenlerin mi söyleminin uzun vadede alanın diline dahil olacağını sadece oyunlar ve oyuncular değil teknolojik gelişmelerin ve sosyokültürel etkileşimlerin birlikte belirleyeceği söylenebilir.

4.7. AVATAR KİMLİK İLİŞKİSİ

Avatar, oyuncunun yönettiği karakter olarak kimliğinin ne ölçüde bir yansımasıdır sorunsalından hareketle katılımcılara yöneltilen ‘avatarınız üzerinde karakter

özelleştirmesi yapıp onu kendinize benzetiyor musunuz?’ sorusuna alınan cevaplar hem evet hem de hayır ekseninde yayılmakta, dolayısıyla konuya ilişkin literatüre paralellik göstermektedir. Şöyle ki, oyundaki avatari özelleştiririm ve kısmen özelleştiririm diyenlerin çoğu en azından fiziki özelliklerini, önemli bir bölümü ise oyun imkân veriyorsa genel fizyolojisini ve giyimini kendilerine benzettiklerini söylemişlerdir. Bir kısım katılımcı ise avatar özelleştirmekle uğraşmadıklarını, bunun kendileri için bir anlam ifade etmediğini, oyunun karakterinin oyunun atmosferi içerisinde anlam kazandığını ve zaten kısıtlı olan oynama sürelerini oynamadan geçirmek istemediklerini belirtmişlerdir.

Yönettikleri avatarda özelleştirme yapmayan katılımcılardan biri, özelleştirme yapmadığını ancak verili karakter kendisine benzediğinde sempati duyduğunu; bazı katılımcılar değişikliğe gerek duymadıklarını ifade etmiştir. Öne çıkartmak gereken katılımcı yorumlarından birisi ve belki de bu kategoride en önemlisi oyuncunun kimliği olmayacağını ifade eden katılımcının özelleştirmenin kendisine benzemek adına öneminden bahsetmesidir.

Customize oyunlarda benim için en önemli şeylerden birisidir. Asla kendime benzetmedim. Genel bir sebebi yok. Bence oyuncunun bir kimliği yoktur. Yeri geldiğinde Batman, yeri geldiğinde Spider-man olabilir. (E, 22, Üö, B, Kasap, Pc+K+M)

Ben benzemesini istemem, mesela futbolda pro karakterimi zeci yapıyorum, sert oynadığım için de ismi kırmızı kart. O kadar alakasız yani. (E, 42, L, Ev, endüstriyel tasarım, K)

Yapımcının karakteri bana benziyorsa sepmati duyarım ama öyle benzesin ya da benzemesin diye bir tercihim yok. (E, 31, Ü, Bkr, pilot, K+Pc).

Benim oynadığım oyun tarzında karakterler zaten fantastik oluyor, görsel olarak eşyaları ya da giysileri özelleştirilebiliyor ama uğraşmıyorum. Çok önemli değil benim için benzemek benzemek. (E, 27, Ü, Bkr, malzeme müh, PC+M)

Hiç dikkat etmedim, oynadığım savaş oyunlarında karakter gözüküyor yarış oyunlarında da arabanın rengiyle uğraşmıyorum hiç. Önemli değil yan, benzemek benzemek önemli olan oynamak. (K, 40, Ü, ev, ticari danışman, K)

Ben uğraşmam pek, zaten oyuna ayırdığım vakit kısıtlı, başına oturunca hemen oynamak isterim, karakteri olduğu gibi kabul ederim. (E, 33; Ü, Ev, polis, K)

Hiç benzetmem sadece bayan karakter almamaya çalışırım. (E, 42, L, Evl, turizm, K+Pc)

Avatari kendisine benzeten dijital oyuncuların çokça vurguladığı olgu gerçekçilik olmuştur. Katılımcı dijital oyuncuların verdikleri cevaplara bakıldığında kendi karakterini ya da karakterinin bir yansımasını oyunda görmek istemektedirler.

Ayrıntıya kaçmasam da; genel hatlarını benzetmeye çalışırım. (E, 31, Ü, Bk, elektrik & elektronik, PC+K)

Benzemek daha cazip olabilir. O türden bir oyun olsam kendime benzer bir karakterim olurdu. (K, 32, Yl, Bkr, akademisyen, M+Pc)

Valla benim takıntım var, araç ise bu istediğim beğendiğim gibi olmalı, avatar kişiye mümkün olduğunca bana benzemeli. Kendisi olmayan insanları yapanları anlamıyorum zaten. Adam futbol oyununda pro karakterini Messi yapmış, sen kendinsin messi değilsin oyunda messi zaten var, anlamak mümkün değil benim açımdan bunu. (E, 30, Yl, Bkr, İK uzmanı, K).

Benzetmeye çalışırım genelde. Benzemesinden keyif alırım. Görünüş olarak elden geldiğince ama o karaktere isim vermek olabilir, çalıştığınız kurum ya da sahip olduğunuz firmanın oyunda herhangi bir yere ismini vermek olabilir, gerçekte sahip olduğunuz bir araç vb. aynısını oyunda kullanmak, bunlar oyunu daha gerçekçi kılıyor sanki zihinde. (E, 36, Yl, Evl, satış müdürü, K)

Eğer mümkünse o karakteri ya da avatari benzetmeye çalışırım kendime. Böylesini daha gerçekçi görüyorum ve kendimi o karakter gibi görmek daha çok keyif veriyor. Ancak örneğin kendimi bir futbolcu olarak yaratıp da oynamamışımdır zira bu gerçekçiliğe zarar veren bir davranış olurdu. (E, 32, YLÖ, Bkr, akademisyen, Pc)

Benzetmeye çalışırım çünkü oyuna kendi karakterimi yansıtmayı severim. (E, 30, Ü, Evl, turizm, K)

Benzemek tabiki de genelde kendimizi en iyi hissettiğimiz biçimde ya da hayranlığını duyduğumuz karakteri seçer bürünürüz. Normal hayatta insan hep iyi şekilde kendini temsil etmek ister ve oyunda da en iyisini ve bize güçlü gelen karakteri seçeriz. (K, 21, ÜÖ, Bkr, öğrenci, M)

Genelde kendime benzetirim, zaten genel kural olarak oynadığım oyunlarda ki tüm karakterlerin yerine kendimi koyar o hissi alarak oynarım ki oyunun ruhunu yakalayım. (E, 42, Ü, Evl, inşaat müh, K+Pc)

Kendime benzetmek değilde kendi olmak/görünmek istediğime benzetmeye çalışıyorum. (E, 35, Ü, Evl, aştsubay, K)

Ben kendime benzetirim, kendime benzeyen bir avatar görmek hoşuma gidiyor Vücut yapımdan saç sakalıma kadar imkân varsa özelleştiriyorum. (E, 33, L, Evl, kurye, Pc)

Eğer öyle bir imkân var ise sonuna kadar kullanırım. Gerek araç modifiyesi olsun gerek karakter fizyolojisi olsun sonuna kadar kendi tarzımı yansıtmayı için ve de bana benzesin diye uğraşırım. Bir oyunda karakter doğrudan bana benziyorsa da ayrıca hoşuma gider. (E, 31, YL, Evl, sağlıkçı, K)

Ben genelde kendime benzemesinden çok o avatari benin ifade etmesini isterim. Başkaları baktığında avatarıma benim olduğum akıllarına gelmesini isterim. Genellikle kendine özgü be değişik olmasına dikkat ediyorum. (E, 27, Ü, Bkr, yazılımcı, K)

Kendime değil ama kafamdaki bir profile uydururum karakterleri böyle ağır abi formu var kafamda Osmanlı beyefendisi gibi. (E, 22, L, Bkr, serbest, Pc)

Karakterin ön plana çıktığı oyunlarda eğer kozmetik özelleştirme yapabiliyorsam karakteri metalci rockçı görünümüyle şekillendiriyorum. Dinlediğim müzik tarzını avatara yansıtırım. (E, 24; Ü, Bk, b.sayar müh, Pc+K)

Kısmen özelleştirme yaptığını söyleyen katılımcıların ise üzerinde durdukları nokta, ruh hali, oyun türü ve kısa süren fizyolojik özelleştirmelerdir. Buradan anlaşılan, oynama ediminin süresi ile özelleştirmeye ayrılan süre arasında oyuncu açısından idare edilmesi gereken bir gerilim olduğudur. Kısmen özelleştiren katılımcıların bazılarının verdiği cevaplar şöyledir:

Bir an önce oyuna başlamak istediğimden customize ile çok uğraşmam. Kolay ayarlanabilen saç, göz, ten rengi ve boy, kilo gibi özellikler dışında gerisini ellemem. Aslında çok çılgın stillerdeki karakterleri de severim ama yönettiğim karakterlerin sade olması ve genel hatlarıyla bana benzemesini tercih ederim. Oynanışı etkilememesi düşüncesiyle de bu yolu izliyorum. Çoğu oyunda çok yüzeysel bir customize sistemi olması çoğu kişiyi de default karakterleri kullanmaya itiyor. (CK, E,22, Ü, B,Ö)

Genelde oyuna göre karakterin o ruhunu yansıtacak bir avatar seçmeye çalışırım. Bir takım kendime benzettiğim de oluyor tabii ama genel bakış açım dediğim gibi atmosfer odaklı. (E, 25, Ü, Bkr, B.sayar müh, Pc+Konsol)

Öncelikle oyunların hepsi karakter özelleştirmeye izin vermiyor, son birkaç yıldır ön plana çıkan kadın ana karakterler dışında erkek karakterleri yönettiğimiz için (kendime benzetme gibi bir imkânım olmadı (serzenişte bulunmuyorum, seksist de değilim) fakat kadın – erkek karakter arasında seçim yapılabilen, özelleştirmenin açık olduğu oyunlarda kendime benzetiyor muyum diye sorulacak olursa koca bir hayır cevabını hiç düşünmeden veririm. Karakterlerimi oluştururken favorim olan oyunlardaki sevdiğim kadın karakterlerden ve yazdığım romandaki (piyasada yok) başkahramanımdan esinlenirim. İnsanın kendisinden bir parça bulduğu hikâyelerde, oyun da özelleştirmeye izin veriyorsa, kişinin kendisine benzeyen bir karaktere hayat vermesinin gayet hoş olacağı görüşündeyim. (K, 23, Ü, Bkr, çevirmen, K)

Ruh halime göre değişiyor. Bazen olmak istediğim kişi olmak istiyorum, bazen uzun saçlı, bazen kel, bazen top sakal . Bazen kadın avatar seçtiğim bile oluyor ama olmak istediğimden değil eğlencesine. (E, 31, Ü, Ev, memur, K)

Benzenin diye uğraşmam ama bir karakter yaratırım genelde, belki de gerçek hayatta olmak istediğim görünümü yapıyorumdur şimdi düşündüğümde bazı noktalarda bu olabilir evet. Gerçekçilikten yanayım fantastik özelleştirmeler yapmam ama kendime benzeteceğim diye de bir uğraşım olmaz. (E, 26, YLÖ, Bkr, akademisyen, K+Pc)

Kullanılan avatarın görünüşü ile oyuncunun kimliği arasında kurulacak kesin bir ilişki söz konusu değildir. Bir yandan bazı katılımcı oyuncular oyun sürelerini özelleştirmeye harcamak istemediklerinden ve oynama edimini daha değerli gördüklerinden, bazı oyuncular ise oyuncunun sabit bir kimliğe değil ‘kimliksizliğe’ sahip olması gerektiğini düşündüklerinden avatar ile bir kimlik bağı kurmamaktadırlar. Öte yandan, bazı oyuncular ise gerçeklik vurgusu dâhilinde mümkün olduğunca kendilerini ya da kendilerinden fiziki ya da soyut bir parçayı oyunda görmek istemektedirler. Dolayısıyla avatarların oyuncunun hem gerçek hem de oyundaki kimliğini yansıtıp yansıtmayacağı hakkında kesin bir söylemde bulunmak mümkün değil, aksine bu konuda oyuncu tercihiyle bağlı bir bilinemezliğin olduğunu söylemek mümkündür.

4.8. AVATAR KİŞİLİK İLİŞKİSİ

Oyuncunun kişiliğinin oyunda bir yansıması olarak oynadığı avatarın karakteri ile ilişkili olup olmadığını, oyuncunun avatarla bağ kurup kurmadığını, ne şartlarda bağ kurduğunu tespit etmek amacıyla ‘Oyundaki karaktere, avatara ısınmanızı ne sağlar,

kendinizden bir şeyler bulmanız mı?’ sorusu yöneltilmiştir. Katılımcılardan alınan görüşler değerlendirildiğinde oyunun senaryosu, oyunda başarılı olmak ve gerçeklik arasında inşa edilen bir algı düzleminde oyuncuların karakterlere olan tutumunun değiştiği yorumunda bulunulabilir. Alınan cevaplarda genellikle kesin yargı ya da tekil tercih yoktur. Katılımcıların verdiği cevaplardan bazıları şöyledir:

Karakterin dünya görüşüne ısınırsam severim. Fizyolojik benzerlikle alakası yok. Oyunun atmosferine yakışıyor mu, gerçek dünyada böyle biri nasıl olurdu diye düşünürüm, ona göre severim. (E, 32, Ü, Bk, barmen, K)

Bulunduğu şartlara göre, tutarlı ve mantıklı hareket eden karakterler daha gerçekçi geliyor. Oyunlarda bir şekilde gerçekçilik arıyoruz. (E, 31, Ü, Bk, elektrik & elektronik, PC+K)

Bana benziyorsa karakterin ahlaki duygu durumları falan severim onu ama asıl oyun bana gerçek hayatta yaptıklarımı tekrar yaşattığında yeniden karar vermek beni tatmin eder yani oynanış ya da oyunun atmosferi diyebiliriz buna. (E, 28, L, Bkr, pazarlama, K)

Karakter gerçek hayattan bir uyarılma ise tarihsel ve siyasal olarak yakınlığım, sempati duymamı sağlar. Karakter kurmacaysa o zaman pek fark etmiyor yani bağlanamıyorum, oyundaki işlevi önem kazanıyor, bana kazandırıyor ya da oyunu seviyorum. (E, 33, Ü, Bkr, öğretmen, Pc)

Örneğin Nathan Drake; bağımsız, istediği zaman istediği yerde, kendi inandığı doğrultuda ve hedeflerinin peşinde. Herkesin belki de olmak istediği karakter. Bunu hazine için değil de planlarının peşinde olan bi insan gibi düşünelim. Onun gibi değilim ama olmak isterdim. Hayat bana O imkânlar sunsa belki yine Nathan Drake olmam ama yine de beğendiğim bi karakter. (E, 31, Ü, Ev, memur, K)

Kendimden bir şeyler bulduğum karakteri sevmem daha olası. (K, 32, Y1, Bkr, akademisyen, M+Pc)

Oyunlarda gerçek hayatta yapamadığımız çoğu şeyi yapma imkânı buluruz. Oyun karakterlerinin aslında çok zor olan hareketleri sizin emrinizle kusursuza yakın yapması onları sevmenizi sağlıyor. Hele bir de karakterler gerçek hayattan kesitler de sunuyorsa sevgim daha da artar. Mesela Nathan Drake’i kim sevmez ki! Hayatı maceralarla dolu ve yanındakilerle her zorluğun üstesinden geliyor. Başarılı oyunların çoğunda böyle karakterler vardır. Her yaştan insan yapmak isteyip de yapamadığı şeyleri oyunlarda gerçekleştiren mutlu olur ve oyunun manevi değeri artar. (CK, E,22, Ü, B,Ö)

Karakterleri sevmemin sebebi kesinlikle yaşadıkları ve yaşattıkları olaylardır. Örneğin Batman’dan Joker kötü bir karakter olmasına rağmen saygı duyduğum ve sevdiğim bir karakterdir. Gerçek hayatta tamamen kaosa ve kötülüğe süreleyecek bir karakter olması ama yaptığı planlar ve zekiliği insanı kendine hayran bırakmaktadır. (E, 22, Ü, B, Kasap, Pc+K+M)

Genel olarak gerçek hayatta olmasını istediğim ama yapamadığım örnek veriyorum büyücülük vb işleri oyunlarda yapabiliyorum. Bu benim karakterim gereği de çok hoşlandığım gerçek hayatta da mümkün olsaydı yapmak isteyeceğim bir konu olurdu. Dolayısıyla sahip olduğunuz karakter ve kişilikle yapamadıklarınızı mümkün kılan bir ortamdır oyunlar. (E, 25, Ü, Bkr, B.sayar müh, Pc+Konsol)

Hem kendimle benzeştirip bağdaştırdığım hem de gerçek hayatta olmasını istediğim ama imkânsız bir niteliği olan karakterlere ekseriyetle sempati duyduğum doğrudur. Ufak bir ekleme yapacak olursam da esprili, alışılga gelmişin dışında tipler de bağrıma basabilirim. (K, 23, Ü, Bkr, çevirmen, K)

Bunun üzerine daha önce düşünmemiştim ama bence ikisinden de öte o karakterin oyun içindeki belli bir karizmasından dolayıdır. Örneğin Hitman oyunundaki Ajan 47’de kendimden bir şeyler bulduğumu ya da bende olmasını istediğim bir yeteneği olduğunu

düşünmüyorum. Ancak onun ağır, soğukkanlı tavırları, profesyonelliği hoşuna giden yönüydü. Yine de bazı oyunlarda bahsedilen durum söz konusu olabiliyor. Örneğin strateji oyunlarında kendinizi milletinizin/ülkenizin lideri konumunda görüp istediğiniz gibi yönetip kaderini belirleyebilmek belki gerçek hayatta da istenen bir şeyin yansımasıdır. Veya daha önce bahsettiğim Alan Wake oyununda kahraman karanlıklara karşı el feneriyle savaşıyor bunalımda bir yazardı. Onda ise belki kendi karamsar ve mücadeleci yanından bir şeyler bulmuştum. (E, 32, YLÖ, Bkr, akademisyen, Pc)

Bazen kendi kişiliğimden bazende olmak istediğimi yaparım. Örneğin FIFA oyunun PRO modülünde kendi adamını yapıyorsun ve bende adamımı bazen uzun saçlı yapıyorum buda hep saçımı uzatmak istediğimden kaynaklanıyor. Ama her zaman kendimi olduğum gibi yansıtırım. (E, 30, Ü, Evl, turizm, K)

Kişiliği gerçek hayatta seveceğim bir kişilikse oyunda da severim muhtemelen. Fiziken kendime benzeyen başkarakter hele bir de iyi bir oyunun içindeyse o avatara bayılırım. Bunun bir örneği Castlevania'nın PS3'e yapılan ilk oyunudur. Karakteri gördüm, aha ben dedim ve mutlu oldum. (E, 31, YL, Evl, sağlıkçı, K)

Bana oyunu kazandıracak hamleyi veriyorsa o karakter o zaman onunla bir bağ kurabilirim. Pek çok karakter gerçeği simüle ediyor ya da gerçeküstü oluyor ama önemli olan oynanışta avantaj sağlaması bence bu sevdirdir. (E, 42, L, Ev, endüstriyel tasarım, K)

Oyuncuların avatar ile kişilikleri arasında kurdukları ilişkide de avatar-kimlik ilişkisinde değinilenlerin kısmen tersi bir durumla karşılaşmaktadır. Bazı katılımcı oyuncular kişiliklerini yansıtan karakterlerle bir bağ kurduklarını ifade ederken diğer bazı katılımcılar ise gerçek hayatta olsa sevecekleri oyun karakterlerine sempati beslemektedirler. Avatar ile kimlik arasında kesin bir ilişki söylenemiyor olsa da oyun karakteri ile oyuncunun kişiliği arasında bir bağın kurulu olmasının daha olası olduğu söylenebilmektedir. Ancak en sonda verilen katılımcı cevabına alan notlarının da desteğiyle söylenebilir ki rekabete dayalı oyunlarda oyuncular kullandıkları oyun karakteri/avatar ile bir bağ kurmaktan ziyade güçlü pozisyonunda olmayı, başka bir ifadeyle güçlü olan karaktere bağlanmayı tercih ettikleri gözlenmiştir. Dolayısıyla oyuncunun karakterinin oyundaki avatarda olması, başka bir ifadeyle oyundaki karakterle oyuncunun kişilik empatisi yapması oyunu kazanmaktan sonra gelmektedir.

SONUÇ ve ÖNERİLER

Kimlik üzerine yaklaşımlardan ve oyunlardan bahsettikten sonra dijital oyuncunun kim inşası ve sunumuna odaklanan bu çalışmanın sonuç bölümünde öncelikle kimliğin ‘bulaşıcı’ karakteri sebebiyle ‘oyuncu kimliğinin’ mümkün olabildiğinden bahsedilecektir. Ardından oyunlar için sosyal bilimlerde temel eşik olarak kabul edilen Huizinga’nın oyun kuramı ve Calliois’in ona cevaben kuramsallaştırdığı oyun kuramları birlikte düşünülüp oyunlar için ‘aracı nesne’ temalı bir sınıflandırma geliştirilecektir. Bu sınıflandırmanın ardından bulguların özet tartışması verilerek oyuncu kimliğinin bir toplumsal tip olduğu iddia edilecektir ve bu toplumsal tipin kendisini gündelik yaşamda nasıl sunduğu üzerine kimi çıkarımlar yapılırken etkileşimde olduğu teknolojiye ilişkin sosyal boyutlara da değinilecektir. Oyuncu ideal tipinden söz edilirken kastedilen dijital oyuncunun benlik sunumu kuramsallaştırmasında oyuncunun oyunla ve diğer oynayanlarla etkileşimi üzerinde durulacaktır.

Kimliğin inşa edilen, görece değişken bir kişilik unsuru olması, onu belirleyen zaman-mekân, özne-fail ilişkileriyle birlikte belirlendiği eylem haline de dikkat etmeyi gerektirir. Bu çalışmada ortaya konulmaya çalışılan ‘oyuncu kimliği’ de oyun edimine bağımlı olarak inşa edilir. Oyun edimi ise insan hareketlerini ve bu hareketlerin amacını inşa ettiği kendi evreninde sınırlayan bir kurmaca olarak kurulur. Bu kurmacada her bir oyuncu kendi oyun hikâyesinin öznesi olmakla birlikte ister takım arkadaşı olsun ister rakip oyuncu olsun diğer oyuncular için ise bir nesne konumundadır.

Oyun alanının kurmaca evreni kendi iç tutarlılığına sahiptir. Bu, oyun alanının gündelik yaşamdan geleneksel oyunlarda olduğu gibi ayrı olmasını gerektirmez ancak neyin oyundan neyin gündelik yaşamdan olduğu açıkça anlaşılır yapıdadır. Geleneksel oyunlarda bu durumu belirtmeye gerek yoktur zira oyunun zaman ve mekân bakımından sınırı belirgindir. Bu çalışmada ele alınan ‘oyuncu’ ise geleneksel oyunların oyuncularından daha karmaşık kurgusal oyun alanlarında oyunu deneyimleyen dijital oyun oyuncularıdır. Öyle ki dijital oyun oyuncularının faillik düzeyi ve oyunun kurgusal yapısıyla kurduğu ilişkinin sınırları gündelik hayattan ayırım noktasında dijital oyunların gelişip çeşitlenmesiyle, dijital oyun tarihi boyunca sürgit şekilde belirsizleşmektedir.

Çalışmanın odaklandığı temel nokta olarak dijital oyuncunun benlik sunumunu ifade edebilmek için kimliğin kurgulanabilir ve yeniden inşa edilebilir olduğu bilgisinin yanında oyunların da iç bütünlüklü kurgusal evrenler olarak gündelik hayattan ayrıldığı, ama özellikle de dijital oyunların zaman mekân bağlamında gündelik hayat ile kesin sınırlar çizmediği bilgisi önemlidir. Ayrıca oyuncunun oyuna biçim verme kapasitesi de dijital oyun evreninin sosyal bir etkileşim alanına dönüşmesini sağlar. Gelişen teknoloji, oyuncuların kendi zaman-mekânlarının dışında bir oyuna dâhil olmalarını mümkün kılmaktadır. Bazen dâhil olunan bu oyun tanıdık olmayan bir diğer oyuncunun bazen bir yabancıнын oyunuyken bazen ise bir tanıdığın, arkadaşın oyunu olabilmektedir. Tüm bu sosyal etkileşimler esnasında oyuncu bireyler birbirleriyle sosyal alışverişlerde bulunmakta, amaç kazanma ekseninde keyif alma olarak ifade edilebilmektedir. Oyuncu bireylerin gerek dijital oyun alanı içerisindeki etkileşimlerinde gerekse gündelik hayata taşan sosyal etkileşimlerinde ‘oyuncu kimlikleri’ mevcut olmaktadır. Zira ‘oyuncu kimliği’ bir performans olarak bireyin kimlik bileşenlerinden biridir ve oyun alanı vitrininde performansa dönüştüğü gibi gündelik yaşamdaki pek çok etkileşimde vitrin olarak da sergilenebilmektedir. Etkileşimin doğası ve kimliğin bulaşıcı yapısı gereği dijital oyun alanının faillerinden olan dijital oyuncuların bir ‘oyuncu kimliği’ tipolojisi üretmesi kaçınılmazdır.

Oyun oynama güdüsü her zaman için paidia olarak başlasa da yapısal form kazanan oyunlar ludus olarak tanımlanmaktadır. Dijital oyun çalışmaları ise oyunları metinden ibaret sayan anlatıbilim ile oyunların ne olduğunu anlamaya çalışan ludoloji (oyunbilim) arasında devinmektedir. Caillois’in kendi oyun sınıflandırması hakkında ‘tüm oyunları kapsaması mümkün değildir’ söylemini temel alarak gelişen teknolojiyi de içerecek bir oyun sınıflandırması önerilebilir.

Önerilecek sınıflandırma oyunları zaman, mekan, efor ve aracı nesne olarak sınıflandıran bir mantıkla biçimlendirilmiştir. Buna göre oyunların zamanı anlık, döngüsel ya da periyodik olabilmektedir. Oyunun mekânı reel ya da sanal uzam olabilmektedir. Böylece dijital oyunlar, sanal gerçeklik ve artırılmış gerçeklik teknolojileri de bu sınıflandırmaya dâhil edilebilir. Efor ise oyuncunun beden ağırlıklı mı yoksa zihin ağırlıklı mı oynadığını belirtecek bir kategoridir. Efor bedende yüklü iken araçlı ya da araçsız olarak gerçekleşebileceği gibi aynı şekilde efor zihinde

yüklüken de araçlı ya da araçsız olarak oynama edimi gerçekleşebilir. Ancak, efor zihinde yüklüken araç reel olabileceği gibi sanal da olabilmektedir.

Tablo 8. Oyunlar İçin Aracı Nesne Odaklı Sınıflandırma Önerisi

Zaman	Anlık	Döngüsel				Periyodik		
Mekan	Gerçek				Sanal			
Efor	Beden				Zihin			
Araç	Var	Yok		Var		Yok		
					Reel	Sanal		

Alan araştırmasının örneklemindeki en büyük yaşlı katılımcıları, yaklaşık olarak dijital yerli neslin başlangıcına denk gelmektedir. Dolayısıyla, onlar için teknoloji gündelik bir yaşam bileşenidir savı, çalışmanın topladığı verilerde de kendisini göstermiştir. Geleneksel oyun oynayan oyuncuların, masaüstü ve tabla oyunları ile dijital oyunları aynı kefeye koyması ve diğer geleneksel oyunları sokak oyunları olarak niteleyip çocuk olmakla ilişkilendirmesi bunun bir göstergesidir.

Dijital yerli neslin oynama pratikleri içinde dijital oyunlar neredeyse çocukluklarından ya da en geç ihtimalle ergenliklerinden bu yana devam etmektedir. Başka bir ifadeyle dijital yerlilerin oyun oynama pratikleri çocukluklarından beri sanal uzamda gerçekleşmektedir. Dijital oyunlarda rekabet, -çok oyunculu oyunlarda oyuncular ya da takımlar arası rekabet, tek oyunculu oyunlarda yapay zekâya ya da oyuncunun kendisine karşı olan rekabet- ön plandadır ve bu sayede oyunlar etkileşim sahnesine dönüşmektedir.

Geleneksel oyunların sosyalleşme, öğrenme, keşfetme ve hatta fazla enerji atma gibi gerekçeleri dijital oyun oynama edimi için de söz konusudur. Dijital oyuncular, hayatlarının neredeyse tümünü oyuncu birey olarak tahayyül etmektedirler. Herhangi bir hastalık ya da yaşlılığın onları bu tahayyülden uzaklaştıracağını biliyor olmaları geleceği ömür boyu oyuncu olarak kurgulamalarına engel değildir.

Dijital oyunlar da geleneksel oyunlar gibi ciddidir. Oyunun bu ciddiyeti 21 yaşındaki kadın katılımcının gece oyunda hamle yapmak üzere uyanmak üzere alarm kurmasından anlaşılabilir. Dijital yerlilerde cinsiyet, anlamlı bir değişken değildir. Özellikle oyun pazarının büyük olduğu ülkelerde kadın oyuncular neredeyse oyuncu

nüfusun yarısını oluşturmaktadır. Dijital yerli nesil, geleneksel oyunları çocukluk ile ilişkilendirirken dijital oyunları ise kendilerinden önceki nesillerin geleneksel oyunları tanımladığı gibi, gündelik yaşamın stresinden ve yükümlülüklerinden kurtulma alanı özelliği ile tanımlamaktadırlar. Dolayısıyla geleneksel oyunlar ile dijital oyunlar temelde aynı anlam zemininin üstüne kurgulanmış farklı paradigmalardır. Dijital yerli neslin içine doğduğu sanal uzam, gündelik yaşamdaki oynama edimi yerine sanal uzamdaki oynama edimini öncelemektedir.

Dijital oyuncular ömür boyu oyunculuk kariyerine yaşlarını ve evliliklerini engel olarak görmemektedirler. Gerek yaş, gerekse evlilik süreçlerinin oyun oynama edimini sınırlandırma gücü bulunmaktadır. Bu durum insan biyolojisinin ve gündelik yaşam sorumluluklarının ciddi olmayan, oyun olan ile yaşadığı gerilimin yansımasıdır. Yaşlanmaya yapacak pek bir müdahale yoktur ancak evlilik sürecinde oynama ediminin idamesi, aileye karşı sorumluluk ilkesini gerçekleştiren bireyler için sorun teşkil etmemektedir. Ancak, evliliklerin ilk dönemlerinde sorunlar yaşandığı görülmektedir. Bu durum ülkemiz adına toplumsal cinsiyet kodlarının en azından dijital yerli ilk nesiller için hâlihazırda geçerli olduğuna işaret etmektedir. Alan araştırması sırasında kadın oyuncu bulma güçlüğü yaşanması da bu durumun bir diğer göstergesidir.

Dijital oyuncuların genel eğiliminin ise bir şekilde oyun oynamaya alıştıkları ve bu edimi yapabildikleri kadar yapmaya niyetli olduklarıdır. İfadelerden anlaşılacağı üzere kritik süreçler oynama edimini strese soksa da bir noktada denge sağlandığında oynama arzusu baş göstermeye hazırdır. Geleneksel oyun tanımı için geçerli olan oynama ediminin yaşam boyu süren bir aktivite olduğu tanımı dijital oyunlar için de geçerlidir.

Dijital oyunlar ile geleneksel oyunlar arasında temel bir fark yoktur çünkü oyuncular toplumsal değişimin bir gerekliliği olarak oyun oynama ediminin dijitale kaymış olduğunun farkındadırlar. Sosyalleşme imkânı sağladığı sürece dijital oyunlarla geleneksel oyunların farkı da azalmaktadır. Geleneksel oyunlarla dijital oyunlar arasında söz edilen iki temel fark fiziksel aktivite farkı ve doğrudan yüz yüze etkileşim durumunun dijital oyunlarda olmayışıdır. Katılımcıların çocukluk dönemlerinde oynadıklarını belirttikleri geleneksel oyunları yine çocukların oynaması gerektiğini

belirtmeleri ise geleneksel oyunu çocuk sosyalleşmesinin bir parçası olarak görmelerinden kaynaklanmaktadır.

Rekabet ve eğlence olduğu sürece oyunların dijital mi geleneksel mi olduğu oyuncular için pek bir önem arz etmemektedir. Dijital oyuncular toplumsal değişimin bir yandan kişisel ödevlerin bir yandan geleneksel oyundan ziyade dijital oyuna sevk ettiğini ifade etmişler. Gündelik yaşamın geçim derdi, aile ve iş hayatının yükümlülükleri geleneksel oyunların her seferinde sıfırdan başlayan yapısını vakit kaybına dönüştürmekte, dijital oyunlardaki kümülatif ilerleme ve gelişme öğeleri oyuncuları kendine çekmektedir.

Oyuncuların kültürel, sosyal ve ekonomik sermayelere ilişkin görüşlerini birlikte değerlendirmek yerinde olacaktır. Birbirleriyle ilişkisel olan bu kavramlar, katılımcı ifadelerine de yansıdığı üzere ikame edilebilir şekildedir, tedavüldedir. Şöyle ki, ekonomik sermayesi oyun almaya yetmeyen bir oyuncu bir arkadaşına borç vermek kaydıyla oyunu ortak olarak alıp oynayabilmektedir. Burada sosyal sermaye ekonomik sermayeye dönüşmektedir. Ayrıca katılımcıların oyundan öğrendikleri kültürel sermayelerine birikim olarak yansımaktadır ama bunun yanı sıra sosyal sermaye birikimi olarak oluşan oyuncu grupları ve arkadaşlıkları birbirlerine kendi uzmanlık alanlarında bilgi aktardığında sosyal sermaye kültürel sermayeye dönüşmektedir. Katılımcılar arasında oyunlardan para kazanan kimse olmasa da bir oyuncu, oyunlar hakkındaki bilgi birikimini oyunlarla ilgili bir işe girerek maaşa, yani kültürel sermayesini ekonomik sermayeye dönüştürebilir. Geliştirdiği ‘kale’ ye teklif yapılan kadın oyuncu kültürel sermayesini ekonomik sermayeye dönüştürmeyi reddetmiştir.

Örneklemden çıkarılan sonuçlar aşırı genelleme hatasına rağmen Türkiye için ifade edilirse dijital oyun alanı, istisnai örnekler hariç henüz ekonomik bir etkileşim alanı olmaktan uzaktadır. Katılımcıların neredeyse tamamı oyunlardan para kazanmak gibi bir amaçlarının hiç olmadığını ve hatta bunun oyundan alınan zevki öldüreceği için oyundan para kazanmakla uğraşmayacaklarını ifade etmişler. Klasik oyun kuramlarında yer alan oyunun sonucunda maddi üretim olmaması durumu genel anlamıyla devam eden bir düşünce tarzıdır. Ancak, dijital oyunların endüstriyel ürün olması, alınıp-satılabilmesi ekseninde oluşan ortak alımlar, ikinci el piyasaları gibi oluşumlar ekonomik sermayenin de dolaşıma açılacağına göstergesidir denilebilir. Öte

yandan oyunların tüketim nesnesi olarak satın alınabilen kültür ürünleri olduğu aşikârdır. Oyuncular ekonomik sermayelerini oyun almak için kullanmaktan çekinmemektedir. Oyuncuların oyun içi ödeme sisteminde harcanan paralara olumsuz bir tepkilerinin olduğu da verilen cevaplardan izlenebilmektedir. Oyunun kendisi kültür ürünüyken oyun içi satın almalar bu kategoride değerlendirilmediği için ekonomik sermayeyi harcayacak, uğruna geçecek şeyler değildir.

Yerinde sosyalleşme olarak tanımlanan dijital sosyalleşmenin bildiğimiz reel uzamdaki sosyalleşmeden daha kolay olduğu alandan derlenen verilerden de anlaşılabilir. Oyuncuların çoğu eğer kendi karakterleri ya da oynamayı tercih ettikleri oyun tarzı sosyalleşmeye izin vermiyorsa ancak dijital oyunlardan arkadaş edinmemektedir. Bunun haricinde alınan cevaplar incelendiğinde yoğun bir takım performansına götürecek derecede birlikte etkileşim halinde oyuncular görülmektedir. Kendi oyun gruplarına ya da oyun arkadaşlarına verdikleri önemi katılımcı ifadelerinden yakalamak mümkündür. Bununla birlikte oyun arkadaşlarıyla reelde görüşen katılımcı sayısı oldukça fazla, ortaya çıkan samimiyet ise oldukça yoğundur. Her yıl birbirinin evini ziyaret edenler, birlikte tatile çıkanlar, aktiviteleri reele taşıyanlar derken evlenen tanıdığı olduğunu söyleyen bir katılımcı da uç örnek olarak dikkat çekmektedir.

Oyunların öğrenme ve kültürlenme aracı olarak değerlendirilmesi alandan derlenen verilerle de desteklenmektedir. Alandan derlenen veriler ışığında oyunların doğrudan ya da dolaylı olarak pek çok kültürlenme ve öğrenme pratiğine katkısı olduğu görülmektedir. Oyunlardan hiçbir şey öğrenemedim diyen katılımcı yok gibidir ancak oyunlardan mı oyunlar aracılığıyla tanışılan insanlardan mı daha çok öğrenildiği bir tartışma konusu olmakla birlikte oyuncunun habitusu içerisinde sosyal sermaye ile kültürel sermaye arasındaki dönüşüme işaret etmesi bakımından bu tartışma ayrıca değerlidir. Kendi çekingenliği sebebiyle diğer oyuncularla etkileşim kuramayan oyuncu kendi habitusunun esiridir.

Oyunların doğrudan öğrenme unsuru olduğunu ifade eden oyuncular oyunlardaki çevresel öğeleri, bilgi aktarımını ve hikâyesini öne çıkartmaktadır. Coğrafya bilgisi, tarih bilgisi, geçmişteki önemli kişilerin biyografileri, gündelik yaşama ilişkin pek çok pratik bilgi ve mitoloji bilgisi oyuncuların oyunlardan öğrendiklerini söyledikleri genel

kültür bilgileridir. Bununla birlikte hemen her oyuncunun dil kelime haznesi oyunlar tarafından da desteklenmektedir.

Oynama deneyimi sırasında girilen etkileşim ritüellerinin edep kuralları gereği öfke kontrolü yapmak zorunda olmak oyuncuları sabretmeyi ve duygularını kontrol etmeyi öğrendiklerini ifade etmelerini mümkün kılmıştır. Bununla beraber literatürel bilgide yer alan oyunların hızlı düşünmeyi geliştirdiğine ilişkin bilgi hızlı ve farklı bakış açılarıyla düşünmeyi öğrettiği noktasında kimi katılımcılar tarafından dile getirilmiştir. Dijital oyunların el göz koordinasyonu başta olmak üzere karar verme sürecine olumlu etkisi literatürel bilgilerdir.

Dijital oyuncunun kim olduğu nasıl tanımlanmaktadır veya oyuncunun davranışlarını değerlendiren topluluk normlarından söz etmek mümkün müdür? Başka bir ifadeyle etkileşim alanında takımdaş ya da rakip olarak oyuncunun nitelemesi nedir? Takım performansında grubun üyesi ya da rakip grubun üyesi, tekil oyunlarda ise rakip olabilecek olan birey, ‘oyuncu’ sıfatını almak için nasıl olmalıdır.

Katılımcıların verdikleri cevaplar derlendiğinde kime oyuncu denileceği, oyuncunun ahlak kodları, oyuncudan beklenen performanslar hakkında oldukça detaylı ve üzerine mutabık olunan maddelere erişilmektedir:

- Oyuncu oyuna bir sanat eseri gibi yaklaşır. Oyun bir kitaptan farksızdır.
- Reeldeki karakterini oyuna taşımaya eğilimlidir.
- Oyunu ciddiye almalı, oynadığı oyunun hakkını vermelidir.
- Saygı en önemli değerdir, oyuna, kendisine ve rakibe saygısı olmalıdır.
- Zevk almayı da vermeyi de bilmeli, eğlenmelidir.
- Dürüst olmalı hile yapmamalıdır.
- Mücadele etmeli oyundan, sonuçtan kaçmamalıdır.
- Tebrik etmeyi bilmeli, yenilse de olgun olmalıdır.
- İttifaktaysa destekçi oynamalı, dayanışmacı olmalıdır.

Bu özelliklere ek olarak alınan cevaplardan yapılacak bir yorum da hile olayının özellikle etkileşim anında diğer insanlar oyunun muhatabıyken yapılmasının saygısızlık, ahlaksızlık olduğudur. Kişi kendi kendine oynarken yapılacak hile hoş bile karşılanabilmektedir. Ayrıca gündelik yaşamdaki kimliğin oyuna yansıma eğilimi,

gündelik hayattaki bireyin aynı karakterini oyunun dünyasına taşıdığını öngörür ve özel bir oyun kültüründen ziyade oyuncunun gündelik yaşamdaki karakterinin belirleyiciliği daha önemlidir.

Dijital oyunlarda oyuncunun yönettiği ve avatar olarak adlandırılan karakter vb. öge ile kurdukları etkileşim pek çok açıdan oyuncunun benlik, kimlik ve kişilik yapısını ifade edebilir. Avatar aslında etkileşimin vitrinidir zira her oyunda olmasa da özelleştirilebilmektedir. Katılımcı ifadeleri ağırlıklı olarak kullanılan avatarın kendilerine benzemesinin onları daha iyi hissettireceğine işaret etmiştir. Bununla beraber farklı arayışlarının olabileceğini söyleyen katılımcılar da söz konusudur. Bir katılımcı karakterini özelleştirirken seçtiği karakterin, kendisine benzeteceği karakterin en güçlü karakter olmasına dikkat ettiğini söylemektedir. Bir diğer katılımcı da o an ne olmak nasıl temsil edilmek istiyorsam ona göre davranıyorum demiştir. Açıkça görüldüğü üzere avatarın özellikler bir benlik sunumu görevi üstlenmektedir. Literatürde yer alan sanal kimliklerin, reel kimliklerin birer yansıması olduğu ifadesi bu örnek nezdinde doğrulanmış olmaktadır.

Katılımcı ifadeleri genel anlamda literatürde bahsi geçen gerçek kimliklerin sanal kimlikler yansıdığı bilgisini doğrular nitelikte olsa da ifadelerin iki tanesi ayrıca önemlidir. Bunlardan biri avatarın tavrı, oyundaki çevresel etkileşimleri gibi unsurları da benzetmeye gayret ettiğini söylerken diğer ise fizyolojik olarak değil ama tavır olarak, ifade olarak ‘bu o’ şeklinde kendisini ifade etmesini önemseydiğini söylemektedir. Bu iki ifadeden anlaşıldığı üzere bazı oyuncular vitrine ve tutumlarına da oynarken kendi benliklerinden yansıtmaya yapmaktadırlar.

Oyuncunun kişiliğinin oyunda bir yansıması olarak oynadığı avatarın karakteri ile kendi kişilik karakteri arasında ilişkili olup olmadığı noktasında muallakta kalan cevaplar ise kimliklerimizin değişken olduğunu ve reel kimliklerimizin sanala yansımaya eğilimli olduğunu bir kez daha göstermektedir. Ayrıca oyuncuların avatarın kişiliği hakkındaki farklı yaklaşımlar, çekirdek bir kimlikten söz edilemeyecek postmodern anlayışın da bir göstergesidir.

Oyuncunun ideal tipi olarak sunulacak karakter özellikleri oyun alanından bağımsız olarak oluşmamaktadır. Sosyal çevresinde paidia temelli oyunlarla toplumsallaşan çocukluk sonrasında dijital yerliler sanal uzamla tanışmaktadır. Bu

erken tanışma git gide teknolojinin içine doğan, doğacak olan nesillerde de devam edecektir. Sanal uzam insanların gündelik yaşamda bildikleri uzamı neredeyse sonsuza genişletmiştir. Oyunlar ise bu sonsuzluğun içerisinde bir alandır. Alanın dili, kendine has sermayeleri ve farklı oyuncuların habitusları söz konusudur. Toplumsal bağlamdan kopuk değildir, toplumsal cinsiyet rolleri, kültür, sosyo-ekonomik seviye gibi faktörler oyun alanını ve oyuncu kimliklerini/davranışlarını da şekillendirmektedir:

- Saygılı olmalı: Dijital oyuncunun kendisine, ekip arkadaşına, oyuna ve rakibine karşı göstereceği genel bir ahlak kuralıdır.
- Hile yapmamalı: Tek başınayken tözlere edilse de çok oyunculu mecrada hile olmamalıdır.
- Oyundan kaçmamalı: Oyunun gidişatı ne olursa olsun devam etmelidir.
- Oyunu ciddiye almalıdır: Oyun kendi evreni içerisinde salt bir gerçekliktir, ciddiye alınmazsa yapısı bozulur.
- Oyun olduğunun farkında olmalı: Hayatta oyunu ne kadar ciddiye alırsa alsın, kendisini aşırı kaptırıp saldırgan bir kimliğe bürünmemeli.
- Galibiyeti ve mağlubiyeti abartmamalı: Hazmetmeyi bilmelidir.
- Oyundan zevk almayı bilmeli: Galibiyetten ya da mağlubiyetten değil, oynama sürecinden zevk almalıdır.
- Ekip oyununa riayet etmeli: Takım performansına ayak uydurmalı, oyun grubuna karşı sorumluluğunu yerine getirmelidir.
- Bencil olmamalı: Oyun esnasında, kurgudaki canı dahil olmak üzere paylaşımcı olmalıdır.
- Oyuna hâkim olmalı: Oyunu bildiğini hissettirmelidir.
- Kendini tanımalı: Kabiliyeti ve beğenisi doğrultusunda oyun seçimi yapmalı, her oyunu oynamaya çalışmamalıdır.
- Alanın dilini bilmeli: Oyuncuların kendi aralarında geliştirdiği her türlü anlam yüklü sembole aşina olmalıdır.

Bir oyuncu psikobiyoğrafik olarak oynar. Paidia ludusa dönüşür, yapısal oyunlar oynanır. Gündelik yaşam birey üzerindeki baskısını roller bağlamında kurar. Oyuncu birey, her türlü yetişkin sorumluluğuna rağmen oyuna fırsat yaratandır. Sosyal dünyanın gerçekliği gibi oyuncu habitusları bağlamında oyun alanının da gerçekliği kendine

hastır. Her oyuncu kendi üstün olduğu sermaye türünü tedavüle sokup mübadele ederek ya da etmeden mevcut sermayesiyle eyleyip işlem yaparak oyun alanında var olmaktadır.

Oyun alanı bir etkileşim alanıdır, en basitinden oyuncular oyunu kazanma ilusiosu üzerinden etkileşim halinde ve oyunu kuralına göre oynama eğilimindedirler. Bireysel ya da ekip oyunu olsun oyun anı, oyuncunun sahnesidir. Sahneye çıktığı avatarı vitrini oynama tavrı ve üslubu ise oyuncu benliğinin sunumudur. Ayrıca dijital yerli neslin oyuncu bireyleri dijital göçer ebeveynleriyle ‘oynama’ edimi üzerinde bir çatışma yaşamaktadırlar. Dijital göçer neslin, dijital de olsa oyunları bir tür çocuk işi olarak nitelendirirken oyuncu bireyler bu tavra karşı direnç göstermektedir. Bu direnç sonucunda ise online tanışılrsa dahi oyuncular arasında güçlü bağlar kurulabilmekte, oyuncular birbirlerine yardım etme eğiliminde olmaktadır. Dijital göçer neslin oynama edimine karşı yaratmış olduğu baskı, dijital oyuncu bireyleri bilinçlenmeye ve dayanışmaya sevk etmektedir.

Yukarıda değerlendirilen sosyal etkileşim(ler) ağ(lar)ı boyunca dijital oyun oynayan oyuncu bireylerin kimlik inşası ve benlik sunumu dinamik/oluşumsal bir doğada kurgulanırken oluşan oyun alanı içerisinde oyuncu habitusları da benzer bir süreçten geçmektedir. Dijital oyuncu, farkında olarak doğrudan, hobi amaçlı veya kültürel tüketim için gündelik yaşamın yükümlülüklerinden kaçarak dijital oyun alanında vakit geçiren oyuncu bireylerdir. Bu oyuncu bireyleri gerek oyun alanında gerekse oyun alanının dışında sürebilen ilişkileri boyunca ya da birey olarak tek başlarına ‘oyuncu kimliği’ nezdinde belirli davranış kalıpları söz konusudur. ‘Oynama’ edimini çocuklukla ilişkilendiren sosyal baskı karşısında öncelikle kendinde oyuncu olarak beliren oyuncular, oyuncu toplulukları oluşturmakta, kendileri gibi oyuncu bireylerle etkileşimde kalıp beraber oynayarak ve hatta gündelik yaşamda da tanışıp birlikte eyleyerek önemli bir dayanışma ağı kurmaktadır denilebilir.

Oyuncuların gerek kendi başlarına oynarken olsun gerekse tanıdığı veya tanımadığı diğer oyuncularla birlikte oynarken ve hatta oynamayan bireylerle gündelik yaşam karşılaşmalarında temsil ettikleri ‘oyuncu sosyal tipi’ kimlik inşasını ve benlik sunumunu dijital oyunlar ile toplumsal yapı arasındaki gerilimler üzerinden inşa edip sunmaktadır. Oyunculara göre, oyuncunun gündelik yaşamdaki karakteri oyun alanına

da yansımaktadır. İyi bir birey iyi bir oyuncu karakterine sahip olma potansiyelindedir. Oyuncu sosyal tipi, oyuna karşı sorumluluk hisseden, oyunu ciddiye alan ancak oyun olduğunun farkında olan, kazanmak istese dahi zevk alıp-zevk vermekten ve rakibe saygı duymaktan vazgeçmeyen, dürüst olan, tebrik ve takdir etmeyi bilen, mücadeleden kaçmayan, bencil olmayan, kendi kabiliyetini bilen, belirli seviyede ekonomik-kültürel ve sosyal sermayelerini oyun alanına girmekte ve alanda var olmakta mübadil olarak kullanan, oyun alanının dilini bilen şeklinde tanımlanabilir.

Oyuncu sosyal tipi gündelik yaşamın yüklediği sorumlulukları idare ederken bir yandan da ‘oyun mu oynuyorsun hala’ baskısına direnmekte, oyuncu kimliğinin özelliklerini gündelik yaşamda dahi sürdürmektedir. Toplumsal etkileşimler dâhilinde oyuncu bireyin saygılı, dürüst, yardımlaşmaya eğilimli olması beklenebilir ancak yine de standartlaşmış bir oyuncu stereotipinden bahsetmek kimi durumlarda zorlaşabilir zira oynadıkları oyun tarzı itibarıyla sosyal etkileşime girmeyen oyuncu bireyler de söz konusudur. Çalışma bu bağlamda ele alındığında izole olarak oyun oynayan oyuncu tipinden ziyade sanal ya da reel uzamda sosyal etkileşimde bulunan oyuncu tipini tanımlamaktadır.

KAYNAKÇA

- Ağca, R.K. (2013). “Sanal Dünyalar ve Oyunlarda Sosyal Etkileşimler”. *Eğitsel Dijital Oyunlar*. (Ed.) Ocak, M.A. içinde s.180-197. Ankara: Pagem Akademi
- Akbulut, H. (2009). “Gelenekselden Dijitale, Mekândan Uzama Oyun Kültürü.” *Dijital Oyun Rehberi: Oyun Tasarımı, Türler ve Oyuncu*. (ed.) Binark, M., Bayraktutan-Sütçü ve Fidaner, I.B. içinde. s.25-82. İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Altındal, A. (2010). *Devlet ve Kimlik*. İstanbul: Destek Yayınevi .
- Altunoğlu, M. (2009). *Kimlik'in Modern İnşası, Kimlik Politikaları ve Türkiye'de Kimlik Tartışmaları*. (Doktora Tezi). Ankara: Gazi Üniversitesi, Siyaset ve Sosyal Bilimler Anabilim Dalı.
- And, M. (2016). *Oyun ve Bugu: Türk Kültüründe Oyun Kavramı*. İstanbul: YKY.
- Arlı, A. (2006). “Klasik Sosyolojide Derin Revizyon: Pierre Bourdieu Sosyolojisi.” *Ocak ve Zanaat: Pierre Bourdieu Derlemesi*. (Der: Güney Çeğin vd.) içinde s.131-160. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Bakardjieva, M. (2003). “Virtual Togetherness: an everyday-life perspective.” *Media, Culture & Society*. sayı25 içinde s.291-313. London: Sage Publication.
- Balkan, N ve Erol, A. (2012). *Çevremizdeki Fizik*. Ankara: TÜBİTAK.
- Barmanbek, B. (2009). “Dijital Oyun Tasarımı.” *Dijital Oyun Rehberi: Oyun tasarımı, türler ve oyuncu*. (ed.) Binark,M., Bayraktutan-Sütçü ve Fidaner, I.B. içinde. s.95-124. İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Basalla, G. (2013). *Teknolojinin Evrimi*. (Çev.: Soydemir, Cem). Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- Bateson, P. ve Martin, P. (2014) *Oyun, Oyunbazlık, Yaratıcılık ve İnovasyon*. (Çev.: Kırgezen, Songül). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Batı, U. (2011). “Sekizinci Sanatın İnşası: Dijital Oyunlar Kesişiminde Postmodernizm, Tüketim Kültürü, Üstgerçeklik, Kimlik ve Olağan Şiddet.” *Dijital Oyunlar*. (ed.) Ünal, G.T. ve Batı, U. içinde. s.3-33. İstanbul: Derin Yayınları

- Bauman, Z. (2016a). *Modernite ve Holokaust*. (Çev.: Sertabiboğlu, Süha). İstanbul: Alfa Yayınları.
- Bauman, Z. (2016b). *Postmodern Etik*. (Çev.: Türker, Alev). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Berger, P.L. & Luckmann, T. (2008). *Gerçekliğin Sosyal İnşası*. (Çev.: Öğütler, V. Saygın). İstanbul: Paradigma
- Bilgin, N. (1994). *Sosyal Bilimler Kavşağında Kimlik Sorunu*. İzmir: Ege Yayıncılık.
- Binark, M. (2014). *Yeni Medya Çalışmalarında Araştırma Yöntem ve Teknikleri*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Binark, M. ve Bayraktutan-Sütçü, G. (2009). “Devasa Çevrimiçi Oyunlarda Türklüğün Oynanması: Silkroad Online’da Sanal Cemaat İnşası ve Türk Klan Kimliği.” *Dijital Oyun Rehberi: Oyun Tasarımı, Türler ve Oyuncu*. (ed.) Binark, M., Bayraktutan-Sütçü ve Fidaner, I.B. içinde. s.275-312. İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Binark, M. ve Bayraktutan-Sütçü, G. (2008). *Kültür Endüstrisi Ürünü Olarak Dijital Oyun*. İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Binark, M., Bayraktutan-Sütçü, G. ve Başakçı, F. (2009). “İnternet Kafelerde Gençlerin Oyun Oynama Pratikleri: Ankara Mikro Ölçeğinde Etnografik Alan Çalışmasının Bulgularının Değerlendirilmesi ve Yeni Medya Okuryazarlığı Önerisi”. *Dijital Oyun Rehberi: Oyun Tasarımı, Türler ve Oyuncu*. (ed.) Binark, M., Bayraktutan-Sütçü ve Fidaner, I.B. içinde. s.187-224. İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Bostan, B. (2011). “Sanal Gerçeklik ve Dijital Oyunlar”. (ed.) Ünal, G.T. ve Batı, U. *Dijital Oyunlar* içinde. s.149-177. İstanbul: Derin Yayınları
- Boulton, E. & Cremin, C. (2012) “Sociology of Video Games”, *Being Cultural* (ed) Bruce Cohen içinde (s.341-357), Auckland: Pearson
- Bourdieu, P. (1994), *Pratik Nedenler*. (Çev.: Hülya Uğur Tanrıöver). İstanbul: Hil Yayın.
- Bourdieu, P. (2009), *Bekarlar Balosu*, (Çev.: Çağrı Eroğlu). Ankara: Dost Yayınevi.

- Bourdieu, P. ve Chartier, R. (2014). *Sosyolog ve Tarihçi*. (Çev. Zuhul Karaca), İstanbul: Açılım Kitap.
- Bourdieu, P. ve Wacquant, L. (2014). *Düşünümsel Bir Antropoloji İçin Cevaplar*. (Çev.: Nazlı Ökten). İstanbul: İletişim.
- Brooks, M. (2016). *Fizik: Kullanım Klavuzu*. (Çev.: Ebru Kılıç). İstanbul: Aylak Kitap
- Budak, S. (2000). *Psikoloji Sözlüğü*. Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.
- Burns, B. (2015). *Oyun Kitabı*. (Çev.: Bilgin, T. Tunç). İstanbul: Kuzey Yayınları.
- Caillois, R. (2001). *Man, Play and Games*. Chicago: University of Illinois Press.
- Calhoun, C. (2000). “Bourdieu Sosyolojisinin Ana Hatları”. (Ed.) George Ritzer (Çev.: Güney Çeğin) *The Blackwell Companion to Major Social Theorists*. içinde, 705 – 726.
- Calhoun, C. (2006). “Pierre Bourdieu and social transformation: lessons from Algeria” *Institute of Social Studies*, 37(6). içinde s.1403-1415. <http://eprints.Ise.ac.uk/42609/>
- Castells, M. (2008) *Enformasyon Çağı: Ekonomi, Toplum ve Kültür. İkinci Cilt: Kimliğin Gücü*. (Çev.: Kılıç, Ebru). İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Craib, I. (1998). *Experiencing Identity*. London: Sage Publications.
- Creswell, J.W. ve Clark, V.L.P. (2014). *Karma Yöntem Araştırmaları: Tasarımı ve Yürütülmesi*. (Çev.: Demir, S.B. ve Dede, Y.). Ankara: Anı Yayıncılık.
- Çetin, E. (2013). “Tanımlar ve Temel Kavramlar.” *Eğitsel Dijital Oyunlar*. (Ed.) Ocak, M.A. içinde s.1-18. Ankara: Pagem Akademi.
- Dursun, Y. (2014). *Oyunun Ontolojisi*. Ankara: Doğu Batı Yayınları
- Edgar, A. ve Sedhwick, P. (2007). *Kültürel Kuramda Anahtar Kavramlar*. (Çev.: Mesut Karasahan). İstanbul: Açılım Kitap.
- Eldeniz, L. ve Sırma, N.S. (2011). “Çok Oyuncululu Çevrimiçi Rol Yapma Oyunlarının Gelişimi ve Kültürel Etkileri.” *Dijital Oyunlar*. (ed.) Ünal, G.T. ve Batı, U. içinde. s.199-217. İstanbul: Derin Yayınları

- Fidaner, I.B. (2009). "Makinelerin Anlattıkları." (ed.) Binark,M., Bayraktutan-Sütçü ve Fidaner, I.B. *Dijital Oyun Rehberi: Oyun Tasarımı, Türler ve Oyuncu.* içinde. 83-94. İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Foucault, M. (2017). *Bu Bir Pipo Değildir.* (Çev. Hilav Selahattin). İstanbul: YKY
- Game. (2017a). Online Etymology Dictionary içinde erişim 09.01.2017, 18:00 <https://www.etymonline.com/word/game>
- Game. (2017b). Oxford Dictionaries içinde erişim 09.01.2017, 18:00 <https://en.oxforddictionaries.com/definition/game>
- Gangopadhyay, P. (2015). "Economic theories that have changed us: game theory." *The Conversation.* içinde erişim 2 Şubat 2017 14:00 <https://theconversation.com/economic-theories-that-have-changed-us-game-theory-43633>
- Garfinkel, H. (2015). *Etnometodolojide Araştırmalar.* (Çev.: Tatlıcan, Ümit). Ankara: Heretik Yayıncılık.
- Gerbner, G. (1973). *Communications Technology and Social policy: Understanding the New Cultural Revolution.* NewYork: Interscience Publication.
- Gilmore, R. (2000). *Bir Kuantum Fiziği Alegorisi Alice Kuantum Diyarında.* (Çev.: Kaynak, Filiz). İstanbul: Güncel Yayıncılık.
- Goffman, E. (1972). *Encounters: Two Studiesin the Sociology of Interaction.* Londra: Penguin University Books.
- Goffman, E. (1983). "The Interaction Order." *American Sociological Review.* 41(1). Şubat 1983, 1-17. <http://www.jstor.org/stable/2095141> erişim tarihi: 30.11.2016
- Goffman, E. (2009). *Günlük Yaşamda Benliğin Sunumu.* (Çev.: Cezar, B). İstanbul: Metis Yayıncılık.
- Goffman, E. (2015). *Tımarhaneler: Akıl Hastalarının ve Kapatılmış Diğer Kişilerin Toplumsal Durumu Üzerine Denemeler.* (Çev.: Arıcan, E). Ankara: Heretik Yayıncılık
- Goffman, E. (2017a) *Etkileşim Ritüelleri: Yüz Yüze Davranış Üzerine Denemeler.* (Çev.: Bölükbaşı, A). Ankara: Heretik Yayıncılık

- Goffman, E. (2017b) *Kamusal Alanda İlişkiler: Toplu Yaşamın Mikro İncelemeleri*. (Çev.: Karakaya, F.M). Ankara: Heretik Yayıncılık
- Gülsoy, S. (2015). “Video Oyunları Sosyolojisi: Bir Kavramsallaştırma Denemesi”. Üstün Özel ve ark. (Ed.) *Uluslar Arası Oyun ve Oyuncak Kongresi Bildiri Kitabı* içinde (s.1069-1076) Kayseri:Orka
- Güvenç, B. (2009). “Kültür, Kimlik ve Kimlikler”. Pultar, G. (Ed.) *Kimlikler Lütfen* içinde (ss.31-18). Ankara: ODTÜ Yayıncılık
- Hall,S. (Ed.) (1998). “Kültürel Kimlik ve Diaspora”, *Kimlik: Topluluk/Kimlik/Farklılık*. İstanbul: Say Yayınları.
- Hogg, A. M. (2005). “Social Identity”, *Handbook of Self and Identity*. (Ed). Mark R. Leary ve June Price Tangney. içinde s.462-479. New York: The Guilford Press.
- Huizinga, J. (2013). *Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*. (Çev. Kılıçbay, M.A). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Identity. (2017a). Online Etymology Dictionary içinde erişim 09.01.2017, 18:00 (http://www.etymonline.com/index.php?allowed_in_frame=0&search=identity).
- Identity. (2017b). Oxford Dictionaries içinde erişim 09.01.2017, 18:00 (<https://en.oxforddictionaries.com/definition/identity>).
- Karaca, N. (2011). *Kimlik Sorunsalı: Üniversite Öğrencilerinde Kimlik ve Siyasal Aidiyet*. Ankara: Anı yayıncılık.
- Karaduman, S. (2010). “Modernizmden Postmodernizme Kimliğin Yapısal Dönüşümü.” *Journal of YasarUniversity*. 17(5) 2886-2899. Görüntülenme tarihi 25 Şubat 2011
http://joy.yasar.edu.tr/makale/no17_vol5/Vo17Vol5_6_sibel_karaduman.pdf
- Karahasan, A. (2013). *Laz kültüründe oyuna dair örüntüler: Fındıklı ilçesinde yapılan niteliksel çalışma, 2012 2013. YL Tezli*. Maltepe Üniversitesi SBE. İstanbul.
- Kimlik (2017a). Türk Dil Kurumu Güncel Türkçe Sözlük içinde erişim 09.01.2017, 18:00 http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.58948ec36bf497.91677261

- Kişilik. (2017b). Türk Dil Kurumu Güncel Türkçe Sözlük içinde erişim 09.01.2017, 18:00 http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.58aa98f5448f62.74525091
- Klein, E. (2014). *Dünyayı Değiştiren Fizik Devrimi ve Yedi Büyük Fizikçi*. (Çev.: Yerguz, İsmail). İstanbul: Say Yayınları.
- Kozoll, H. R. ve Osborne, D. M. (2004). “Finding in Science, Life-World, Identity, and Self”, *Science Education*, sayı 88, 157-181.
- Kümbetoğlu, B. (2008). *Sosyolojide ve Antropolojide Niteliksel Yöntem ve Araştırma*. İstanbul: Bağlam
- Laclau, E. (2003). *Evrensellik, Kimlik ve Özgürleşme*. (Çev.: Başer, Ertuğrul). İstanbul: Birikim Yayınları.
- Layder, D. (2006). *Sosyal Teoriye Giriş*. (Çev.: Tatlıcan, Ümit). İstanbul: Küre Yayınları
- List of games in game theory (2017). Wikipedia içinde 1 Mart 2017 14:00 https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_games_in_game_theory
- Marshall, G. (2009). *Sosyoloji Sözlüğü*. (Çev.: Akınhay, O. Ve Kömürcü, D.). Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları
- Mattelart A. (2005). *Gezegensel Ütopya Tarihi*. (Çev.: Şule Çiltaş Solmaz). İstanbul: Ayrıntı Yayınları
- Mcclain, D.L. (2011). “Good at Chess? A Hedge Fund May Want to Hire You.” *Dealbook Nytimes* içinde erişim 4 Mart 2017 13:00 <https://dealbook.nytimes.com/2011/09/29/good-at-chess-a-hedge-fund-may-want-to-hire-you/>
- Morgan, B.(1999). “Developing the Modern Concept of the Self: The Trial of Meister Eckhart”, *Telos* içinde sayı.116, içinde s.56-80.
- Neuman, W.L. (2009). *Toplumsal Araştırma Yöntemleri*. Cilt 1-2. (Çev.: Özge, Sedef). İstanbul: Yayınodası.
- Ocak, M.A. (2013). “Eğitsel Dijital Oyunların Eğitimde Kullanımı.” (Ed.) Ocak, M.A. *Eğitsel Dijital Oyunlar*. içinde s.4-67. Ankara: Pagem Akademi.
- Onur, B. (1992). “Tarih Boyunca Oyunlar ve Oyuncaklar.” *Ankara Üniversitesi Eğitim*

Bilimleri Fakültesi Dergisi, 25 (2) 365-386 DOI: 10.1501/Egifak_00000000594

- Oynamak. (2017). *Türk Dil Kurumu Güncel Türkçe Sözlük* içinde erişim 09.01.2017, 18:00 http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.5a039aa99df7a0.32813102):
- Oyun. (2017). *Türk Dil Kurumu Güncel Türkçe Sözlük* içinde erişim 09.01.2017, 18:00 http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.5a038c82b25e83.57145920).
- Ökten G.N. (2012) “Cezayir Deneyiminin Pierre Bourdieu’nün Sosyolojik Tahayyülüne Etkileri: Bilimsel Bir Habitusun Doğuşu”, *Sosyoloji Dergisi*, (3) 25. Sayı içinde 1-30.
- Özben, M. (2015). *Yapay Kutsallıklar*. Ankara: Siyasal Kitabevi.
- Özdalga, E. (2008). “Kimlik Kuramı Üzerine: Sosyolojik ve Antropolojik Perspektifler”, (Çev.: Zarife Biliz). *Hasan Ünal Nalbantoğlu’na Armağan*. (der.) Adile Arslan Avar ve Devrim Sezer, içinde s. 405-420 İstanbul: İletişim Yayınları.
- Personality. (2017a). *Online Etymology Dictionary* içinde erişim 09.01.2017, 18:00 http://www.etymonline.com/index.php?allowed_in_frame=0&search=personality).
- Personality. (2017b). *Oxford Dictionaries* içinde erişim 09.01.2017, 18:00 <https://en.oxforddictionaries.com/definition/personality>).
- Play. (2017a). *Online Etymology Dictionary* içinde erişim 09.01.2017, 18:00 <https://www.etymonline.com/word/play>
- Play. (2017b). *Oxford Dictionaries* içinde erişim 09.01.2017, 18:00 <https://en.oxforddictionaries.com/definition/play>
- Sağır, M & Akıllı, S. (2004). “Etnisite kurumları ve Eleştirisi.” *C.Ü.Sosyal Bilimler Dergisi*. Mayıs 28 (1) 1-22. Görüntülenme Tarihi: 10.05.2010 <http://www.cumhuriyet.edu.tr/edergi/makale/929.pdp>

- Sanford, K. & Madill, L (2006). "Resistance through Video Game Play: It's a Boy Thing." *Canadian Journal of Education*. 29(1), 287-306, <http://www.csse-scee.ca/CJE/>
- Scott, M.A. (2012). "A Monument To The Player: Preserving A Landscape Of Socio Cultural Capital In The Transitional MMORPG." *New Review of Hypermedia&Multimedia*. 18(4), 295-320 doi:10.1080/13614568.2012.746743
- Selvi-Bener, S. (2013). *Antikçağda Oyun ve Oyuncaklar*. İstanbul: Kitap Yayınevi.
- Sezen, T.İ. ve Sezen, D. (2011). "Dijital Oyun Tarihinin Dönüm Notları Oyunlar, Yorumlar, Teknolojik ve Toplumsal gelişmeler." *Dijital Oyunlar*. (ed.) Ünal, G.T. ve Batı, U. içinde. s.249-284. İstanbul: Derin Yayınları
- Sharma, B. B. (1992). *Encyclopaedic Dictionary of Sociology volume 2*. New Delhi: Anmol Publication.
- Sormaz, F. (2012). *Çocukluk, Oyun ve Oyuncak: Sosyo-Kültürel Bir Analiz*. İstanbul: İkinci Adam Yayınları.
- Statt, A.D. (2003). *A Student's Dictionary of Psychology*. Hove: Taylor and Francis.
- Stets, E. J. ve Burke, J. P. (2005). "A Sociological Approach to Self and Identity", *Handbook of Self and Identity*, (ed.) Mark R. Leary ve June Price Tangney içinde s. 128-152., New York: The Guilford Press.
- Stryker, S. (2000). "Identity Theory", (Ed. Edgar F. Borgatta ve Rhonda J. V. Montgomery). *Encyclopedia of Sociology volume 2*. içinde, New York: Macmillan Reference.
- Swartz, L. D. (2015). "Kültür ve İktidar", *Pierre Bourdieu'nün Sosyolojisi*. (Çev.: Gen, Elçin). İstanbul: İletişim Yayınları.
- Şen, S. (2014). "Pierre Bourdieu Sosyolojinde Düşünümsellik", *Cogito*, sayı: 76. (Bahar 2014), 366-388 İstanbul: Yapı Kredi Yayınları
- Terdiman, D. (2005). "Second Life Teaches Life Lessons." *WIRED* içinde erişim 2 Mart 2017 15:00 www.wired.com/gaming/gamingreviews/news/2005/04/67142
- Tomlinson, J. (2009). *Globalization and Culture*. Cambridge Polity Press

- Wacquant, L. (2014), “Pierre Bourdieu: Hayatı, Eserleri, ve Entelektüel Gelişimi”. (Der: Güney Çeğin vd.). (Çev.: Ümit Tatlıcan). *Ocak ve Zanaat: Pierre Bourdieu Derlemesi*. içinde ss.53-76, İstanbul: İletişim Yayınları 2014.
- Wacquant, L. (2014). “Bourdieu’yle Birlikte”, *Cogito*, Sayı: 76, (Bahar 2014) ”. (Çev: Elyesa Koytak) içinde s.445-450 İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Wacquant, L. (2014). “Simgesel İktidar ve Grup Oluşumu: Pierre Bourdieu’nün Sınıfı Yeniden Çerçevelemesi Üzerine”, (Çev.: Erkal Ünal). *Cogito*, Sayı: 76, (Bahar 2014), içinde s.204-229 İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Winnicott, D.W. (2014). *Oyun ve Gerçeklik*. (Çev.: Birkan, Tuncay). İstanbul: Metis Yayınları
- Zabet, F.D. (2012). *Playing Together And Ritualisation In Online Games*. PhD Thesis. Canterbury: The University Of Kent

ÖZGEÇMİŞ

Kişisel Bilgiler	
Adı Soyadı	Sait GÜLSOY
Doğum Yeri ve Tarihi	Şişli/İstanbul – 23.02.1985
Eğitim Durumu	
Lisans Öğrenimi	2008 İşletme, Kocaeli Üni. 2009 Kamu Yönetimi, Anadolu Üni. AÖF 2016 Sosyoloji İstanbul Üni. AUZEF
Y. Lisans Öğrenimi	2012 Sosyoloji Maltepe Üni.
Bildiği Yabancı Diller	İngilizce
Bilimsel Faaliyetleri	1 Makale 6 Ders kitabı bölümü 8 Bildiri
İş Deneyimi	
Stajlar	-
Projeler	2014 - Mahallebaşı ve Çevresi Bütüncül Gelişme Stratejisi ve Eylem Planı 2015 2023 Araştırmacı Sultangazi’de Genç Olmak: Gençliğin Yaşam Kalitesi ve Yaşam Beklentisi Araştırmacı
Çalıştığı Kurumlar	2014-... Atatürk Üniversitesi
İletişim	
E-Posta Adresi	sagulsoy@gmail.com sait.gulsoy@atauni.edu.tr
Tarih	01.12.2017