

**TÜRKİYE CUMHURİYETİ**  
**ÇUKUROVA ÜNİVERSİTESİ**  
**SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ**  
**İLETİŞİM ÇALIŞMALARI ANA BİLİM DALI**

**TOPLUMUN DİJİTAL DÖNÜŞÜMÜNDE NOSTALJİK BİR EĞİLİM OLARAK**  
**RETRO OYUN KAVRAMININ İNCELENMESİ**

**GONCA KAR**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**ADANA / 2022**

**TÜRKİYE CUMHURİYETİ**  
**ÇUKUROVA ÜNİVERSİTESİ**  
**SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ**  
**İLETİŞİM ÇALIŞMALARI ANA BİLİM DALI**

**TOPLUMUN DİJİTAL DÖNÜŞÜMÜNDE NOSTALJİK BİR EĞİLİM OLARAK**  
**RETRO OYUN KAVRAMININ İNCELENMESİ**

**GONCA KAR**

**Danışman: Prof. Dr. Nüket ELPEZE ERGEÇ**

**Jüri Üyesi: Doç. Dr. Ayşe Aşlı SEZGİN**

**Jüri Üyesi: Doç. Dr. Dilek PENPECE DEMİRER**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**ADANA / 2022**

**Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürlüğüne;**

Bu çalışma, jürimiz tarafından İletişim Çalışmaları Ana Bilim Dalında YÜKSEK LİSANS TEZİ olarak kabul edilmiştir.

**Başkan:** Prof. Dr. Nüket ELPEZE ERGEÇ  
(Danışman)

**Üye:** Doç. Dr. Ayşe Aslı SEZGİN

**Üye:** Doç. Dr. Dilek PENPECE DEMİRER

**ONAY**

Yukarıdaki imzaların, adı geçen öğretim elemanlarına ait olduklarını onaylarım.  
.../.../2022

Prof. Dr. Serap ÇABUK  
Enstitü Müdürü

**NOT:** Bu tezde kullanılan ve başka kaynaktan yapılan bildirişlerin, çizelge, şekil ve fotoğrafların kaynak gösterilmeden kullanımı, 5846 sayılı Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu'ndaki hükümlere tabidir.

## ETİK BEYANI

Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Tez Yazım Kurallarına uygun olarak hazırladığım bu tez çalışmada;

- Tez içinde sunduğum verileri, bilgileri ve dokümanları akademik ve etik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi,
- Tüm bilgi, belge, değerlendirme ve sonuçları bilimsel etik ve ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu,
- Tez çalışmada yararlandığım eserlerin tümüne uygun atıfta bulunarak kaynak gösterdiğimi,
- Kullanılan verilerde ve ortaya çıkan sonuçlarda herhangi bir değişiklik yapmadığımı,
- Bu tezde sunduğum çalışmanın özgün olduğunu,

bildirir, aksi bir durumda aleyhime doğabilecek tüm hak kayıplarını kabullendiğimi beyan ederim. .... / .... / 2022

Gonca KAR

## ÖZET

### TOPLUMUN DİJİTAL DÖNÜŞÜMÜNDE NOSTALJİK BİR EĞİLİM OLARAK RETRO OYUN KAVRAMININ İNCELENMESİ

Gonca KAR

Yüksek Lisans Tezi, İletişim Çalışmaları Ana Bilim

Danışman: Prof. Dr. Nüket ELPEZE ERGEÇ

Haziran 2022, 74 sayfa

Bu yüksek lisans tezinde gelişen dijital teknolojilerle birlikte dönüşen oyun yapısı içerisinde, Retro oyunlar nostalji ve nostalji eğilimi ile bağları çerçevesinde çalışılmıştır. Bu çalışma, insanların dijitalleşen bir toplum içerisinde sunulan tüm dijital olanaklara rağmen basit tasarımdaki Retro oyunları neden hala tercih ettikleri araştırma sorusu ile şekillenmiştir. Tezde yöntem olarak literatür taraması ve ortak temaları retro-nostalji olan üç Retro oyun üzerine yapılan tematik içerik analizi kullanılmıştır. Literatür taraması çalışmaya temel oluşturan toplumdaki dijital dönüşümü, oyun yapısındaki dönüşümünü ve Retro-Nostalji kavramlarını kuramsal açıklamalarla destekleyebilmek için gerçekleştirilmiş, tematik içerik analizi ise ortak bir temadan hareketle oyunu kategori ve kodlarla inceleyerek detaylı analiz edebilmek için gerçekleştirilmiştir. Yapılan literatür taraması ve tematik içerik analizinden hareketle Retro oyunlar dijitalleşme, oyun kavramının dönüşümü, nostalji kavramları çerçevesinde değerlendirilmiş olup Retro oyunlara dünya çapında büyük bir talep olması bu oyunların insanların nostalji duygularına hitap etmesi ile ilişkilendirilmiştir. Çalışmadan elde edilen bulgular ile görülmüştür ki bugün Retro oyunlar insanların nostalji eğilimlerinin yansıtıldığı birçok alandan biridir. Oyunlar içerikleri ve yaptıkları çağrışımlarla insanların geçmişin güzel anılarını canlandırmalarına, oyunun oynandığı döneme dair anılarını canlı tutmalarına bu yolla nostaljik bir doyum sağlamalarına imkân sunmaktadır. Bu tez çalışması ile Retro oyunların Türkçe alanyazında bu bağlamda ele alınmadığı fark edilmiş ve bu noktada alana bir katkı da sunmak amaçlanmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** Dijitalleşme, dijital toplum, oyun, retro oyun, nostalji

**ABSTRACT****EXAMINATION OF THE RETRO GAME CONCEPT AS A NOSTALGIC  
TREND IN THE DIGITAL TRANSFORMATION OF SOCIETY****Gonca KAR****Master Thesis, Department of Communication Studies****Supervisor: Prof. Dr. Nüket ELPEZE ERGEÇ****June 2022, 74 pages**

In this master's thesis, retro games within the transforming game structure with the developing digital technologies have been studied within the framework of nostalgia and nostalgia tendency. The research has been shaped by the research question why people still prefer retro games in simple design despite all the digital possibilities offered in a digitalized society. As a method in the thesis, literature review and thematic content analysis on three retro games whose common themes are retro-nostalgia were used. The literature review was carried out in order to support the digital transformation in society, the transformation in the game structure and the concepts of Retro-Nostalgia, which are the basis of the study, with theoretical explanations, while the thematic content analysis was carried out in order to analyze the game in detail by examining a common theme with categories and codes. Based on the literature review and thematic content analysis, Retro games have been evaluated within the framework of the concepts of digitalization, the transformation of the game concept, and nostalgia. With the findings obtained from the study, it has been seen that retro games are one of the many areas where people's nostalgia tendencies are realized today. Games allow people to revive good memories of the past, to keep their memories of the period in which the game was played, and to provide a nostalgic satisfaction in this way with their contents and associations. With this thesis, it is realized that retro games are not handled in this context in the Turkish literature and it is aimed to make a contribution to the field at this point.

**Keywords:** Digitalization, digital society, game, retro game, nostalgia

## ÖN SÖZ

Bu tez konusu teknoloji temelli toplumsal dönüşüm üzerine çalışmak niyetiyle çıkılan yolda dijital teknolojilerin toplumun her katmanına sirayet etmesi noktasında şekillenmiştir. Dijital teknolojilerin yayılım alanını genişletmesi ile bugün Dijital Kültür diye adlandırılması mümkün olan bu yeni kültür biçiminde insanların sahip olduğu bazı duygu durumları da tez çalışmasına yön veren bir diğer önemli noktadır. Bu tezde dijital kültür içerisinde birçok kavramın uğradığı dönüşümden oyun kavramının dönüşümü öncelenmiştir. Oyun kavramının dönüşümü içerisinde bulunan Retro Oyunlar üzerinde durulmuştur. Retro oyunların nostalji eğilimi ile olan ilişkisinin incelendiği bu tez çalışması için Türkçe alanyazındaki kaynak bulma zorluklarına rağmen bana yol gösteren değerli tez danışmanıma, İletişim Çalışmaları alanında aldığım ilk dersin ona ait olması ve tez danışmanım olmasının benim için anlamı çok özel olan Prof. Dr. Nüket Elpeze Ergeç'e sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

Bu çalışmayı tamamlamak için iki yıl boyunca karşılaştığım tüm zorluklarda yanımda olan başta babam Sedat Atasöz'e, varlıkları ile bana kendimi daima şanslı hissettiren Özlem, Azize ve Gamze ablama, beni akademik hayatımın sonraki adımları için daima motive eden sevgili eşim M.Yusuf Kar ve ailesine, son olarak hayatımın dönüm noktalarında desteğiyle daima yanımda olan Doç.Dr. Ayşe Aslı Sezgin'e tüm manevi destekleri için kalpten teşekkürlerimi sunarım.

İsmet Özel'in "*Ömrümüzün her aşaması bilgisizliğimizi geride bırakmamıza vesile olduğu nispette değer taşır.*" sözünden aldığım güçle akademik hayata attığım ilk adımı geride bırakmaktan duyduğum gururu, doktora tezim için şimdiden heyecanlandığımı belirtmek isterim. Umarım tez çalışmam bu alanda çalışılacak tezler ve yapılacak çalışmalar için bir yol gösterici olur.

Son olarak bu tez çalışmasını yüksek lisans yapma fikrimi en çok destekleyen ancak bitirme mutluluğunu paylaşamadığım ve desteğini daima kalbimde hissedeceğim anneme ithaf ediyorum.

Gonca Kar  
Adana / 2022

## İÇİNDEKİLER

|                        | Sayfa |
|------------------------|-------|
| ÖZET .....             | iv    |
| ABSTRACT.....          | v     |
| ÖN SÖZ .....           | vi    |
| TABLolar LİSTESİ ..... | ix    |
| ŞEKİLLER LİSTESİ ..... | x     |

### BÖLÜM I

#### GİRİŞ

|                                 |   |
|---------------------------------|---|
| 1.1. Araştırmanın Problemi..... | 1 |
| 1.2. Araştırmanın Amacı.....    | 2 |
| 1.3. Araştırmanın Önemi .....   | 3 |
| 1.4. Sınırlılıklar .....        | 4 |

### BÖLÜM II

#### DIJİTALLEŞMEYE BAĞLI TOPLUMSAL DÖNÜŞÜM VE DIJİTAL TOPLUM

|   |    |
|---|----|
| 2.1. Toplumsal Dönüşüme Teknolojinin Rolü.....                    | 5  |
| 2.1.1. Teknolojik Determinizm Kuramı .....                        | 9  |
| 2.1.2. Toplumsal İnşa Kuramı .....                                | 11 |
| 2.2. Dijital Toplum: Enformasyon Toplumundan Dijital Topluma..... | 13 |
| 2.2.1. İnternetin Gelişimi .....                                  | 16 |
| 2.3. Dijital Kültür.....  | 18 |

### BÖLÜM III

#### GELENEKSEL OYUNDAN DIJİTAL OYUNA

|   |    |
|---|----|
| 3.1. Geleneksel Anlamda Oyun .....                      | 22 |
| 3.2. Dijital Çağda Oyun .....                           | 24 |
| 3.3. Dijital Toplumda Nostalji Eğilimi .....            | 33 |
| 3.3.1. Nostalji Eğilimi Sonucunda “Retro” Kavramı ..... | 36 |

|   |    |
|---|----|
| 3.4. Dijital Toplumda Oyuna Yeni Yaklaşım: Retro Oyun ..... | 36 |
|---|----|

## **BÖLÜM IV**

### **YÖNTEM**

|                                   |    |
|-----------------------------------|----|
| 4.1. Analiz Yapılan Oyunlar ..... | 44 |
| 4.1.1. Pac-Man .....              | 44 |
| 4.1.2. Super Mario .....          | 46 |
| 4.1.3. Tekken .....               | 47 |

## **BÖLÜM V**

### **BULGULAR**

|   |    |
|---|----|
| 5.1. Oyun Analizleri.....                                     | 51 |
| 5.1.1. Pac-Man Oyunu Üzerine Tematik İçerik Analizi.....      | 51 |
| 5.1.2. Super Mario Oyunu Üzerine Tematik İçerik Analizi ..... | 56 |
| 5.1.3. Tekken Oyunu Üzerine Tematik İçerik Analizi .....      | 59 |

## **BÖLÜM VI**

### **SONUÇ VE ÖNERİLER**

**63**

|                      |           |
|----------------------|-----------|
| <b>KAYNAKÇA.....</b> | <b>68</b> |
|----------------------|-----------|

**TABLULAR LİSTESİ**

|  | <b>Sayfa</b> |
|--|--------------|
| <b>Tablo 1.</b> Newman'ın Oyun Sınıflandırmaları .....               | 28           |
| <b>Tablo 2.</b> Retro Gamer Oyun Sınıflandırması .....               | 29           |
| <b>Tablo 3.</b> Pac-Man İçerik Analizi Kategori ve Kodları .....     | 51           |
| <b>Tablo 4.</b> Super Mario İçerik Analizi Kategori ve Kodları ..... | 56           |
| <b>Tablo 5.</b> Tekken İçerik Analizi Kategori ve Kodları .....      | 59           |



## ŞEKİLLER LİSTESİ

|  | <b>Sayfa</b> |
|--|--------------|
| <b>Şekil 1.</b> Pac-Man ekran görüntüsü.....   | 52           |
| <b>Şekil 2.</b> Mario oyunundan bir kare. .... | 56           |
| <b>Şekil 3.</b> Tekken oyunundan bir kare..... | 60           |



## BÖLÜM I

### GİRİŞ

#### 1.1. Araştırmanın Problemi

Tarihin başlangıcından beri hayat tarzlarının çeşitli sebeplerle dönüştüğü bir dünyada yaşamaktayız. Giddens'in (2019) tanımından hareketle denilebilir ki hayat tarzı, bir topluma ait rutinleşmiş pratikler toplamıdır. Kültürün, öznenin, iktidar biçimlerinin, ekonominin, iletişimin ve eğlencenin kısacası yaşama dair tüm bu alanların içerisinde gerçekleşen rutinleşmiş pratikler de her dönüşümden etkilenmektedir. Bilgi ve iletişim teknolojilerinin keşfi bütün insan ilişkileri genelinde "alan"ı yeniden yaratmıştır (McLuhan, 2020). Yani hem alanın kendisinin hem alan içerisinde gerçekleşen pratiklerin dönüşümü söz konusudur. Bu noktada teknolojinin bir belirlenim olduğu ön kabulünden uzak durmak şartıyla onun toplumsal dönüşüm üzerindeki en önemli faktörlerden biri olduğunu kabul etmek gerekir. Bilgi ve iletişim teknolojilerindeki gelişmelerin ardından gündelik yaşamın içerisine dahil olan, bilgisayar ve ağ teknolojilerinin bir uzantısı olan dijitalleşme ile artık dijital ekosistemlerde yaşamaktayız. Bu ekosistemler içerisinde toplum olma biçimimizin de derinden etkilendiğini görmekteyiz. Boyd'un (2011) *Ağlaşmış Kamu* kavramsallaştırması yukarıda işaret edilmek istenen gerçeği özetler niteliktedir. İnsanlar ağlaşmış kamular olarak, ağa bağlı ticari, politik, sosyo-kültürel ilişkiler içindedir. Artık emek de boş vakit de ağlarla sarılı durumdadır. Sosyalleşme aşamaları aynı ağlar aracılığıyla gerçekleştiğine dair yaklaşım bu çalışmanın temel kabulüdür.

Başlangıcı insanlık tarihi kadar eskiye dayandırılabilen *oyunun* da dijital teknolojilerle tanışması ve değişim sürecine dahil olması oyun tarihindeki en büyük dönüm noktalarındandır. Eğlence amacına ek olarak bireylere kurallara uymayı öğreten toplumsallaştırıcı kurumlardan biri olarak kabul edilen oyun toplum içerisinde çeşitli biçimlerde yer alır. Bilgi ve iletişim teknolojilerindeki gelişmeler dolayısıyla oyunlar sanal uzamda konsol, bilgisayar veya online oyun şeklinde alt türler içerisinde gerçekleşmektedir (Binark, 2005). Bu türlerin tamamı dijital oyun kavramının içinde yer almaktadır. Sayılğan'a (2016) göre dijital oyunlar bir öykü içerip içermemelerinden bağımsız olarak ses, yazı, hareketli görüntü ve etkileşimin bir araya geldiği metinler olarak okunabilir. Dijital oyunları yalnızca boş vakti dolduran, her yaşta insanın etkileşimini sağlayan bir içerik olarak kabul etmek dijital oyun alanına dar bir

perspektiften bakmak olur. Bu noktada dijital oyunlar etkileşimli yapısı gereği bir iletişim kurma biçimi olarak okunabileceği gibi, iktidar ilişkileri ve kapitalizmin yeniden üretimi noktasında; sahip olduğu ekonomik arka plandan hareketle rekabetçi bir pazar olması açısından da ayrıca değerlendirilmelidir. Bunlara ek olarak barındırdığı ideolojik öğeler ve kullanılan dil açısından, sunulduğu ve tercih edildiği kitleler açısından da geniş bir inceleme alanına sahiptir. Dijital oyun alanı bu çok boyutlu yapısı gereği kendi başına bir inceleme alanı olup, çeşitli boyutlarda incelenmeyi zorunlu kılmaktadır.

Bu kapsamda çalışmanın konusu dijital dönüşüm ve bu dönüşüme konu olan alanlar içerisinde seçilen *Retro oyun* kavramı ile sınırlandırılmıştır. Retro oyun, Nostalji unsurları barındıran, kendine ait bir hayran kitlesi, küresel çapta pazarı olan ve dijital oyun kültürüne ait bir kavramdır. “Günümüzde Retro oyun, sistem öykünmesini, yayıncı derlemelerini, konsol tabanlı indirmeleri ve hayran tabanlı web sitelerini kapsamaktadır” (Heineman, 2014). Bir video oyun ve elektronik şirketi olan Nintendo’nun ürettiği Mario ve Pokemon gibi oyunların dünya çapında ün kazandığı ve günümüzde de halen ilgi görmesi Retro oyun kavramı üzerinde düşünmeyi zorunlu kılıyor. Bu oyunlara ek çok sayıda eski yapım oyunların günümüz teknolojileriyle harmanlandığı ve geniş bir kullanıcı kitlesine sahip olduğu görülmektedir. Bu çalışma Retro oyun kavramı temelinde bilgisayar, konsol ya da sanal oyun öykünmelerinin, eski yapım oyunların güncelleme uyarlanmalarının ardında yatan unsurlara odaklanmaktadır. Kullanıcıların birçok seçenek karşısında tercihlerini Retro oyundan yana kullanmaları, oyun tercihlerini etkileyen unsurların neler olduğu, Retro oyun dünyasının insanlara diğer oyun türlerinden farklı olarak ne sunduğu sorunsallaştırılan diğer noktalardır. Tüm bu sorulara bir yanıt teşkil edip etmemesi açısından Retro oyun ve Nostalji kavramları literatürden hareketle birlikte ele alınacaktır.

## **1.2. Araştırmanın Amacı**

Toplumun dijital dönüşümü çok boyutludur. Sosyal dokudaki bu dönüşüm ekonomik, politik, eğitim, kültür, sanat ve daha birçok alandaki değişimi bünyesinde barındırmaktadır. Dijital teknolojiler yaşamın her noktasına yenilikler katmıştır. Bu yenilikler sonucu insanların sosyalleşmesi, ekonomik ve politik faaliyetlerin sürdürülmesi, boş zamanın değerlendirilmesi yeni bir boyut kazanmıştır. Toplumun ve insan ilişkilerinin yeniden şekillendiği, yeni varoluş biçimlerinin meydana geldiği, sosyal alanların çeşitlendiği, coğrafya ve saat dilimlerini aşkın tekno-uzamlar ortaya çıkmıştır.

Biraz geriden bakıldığında *tekno-uzamların* ortaya çıkmasına yol açan *elektronik keşifler* “alan”ı yeniden yaratmıştır (McLuhan, 2020). Bu yeniden yaratılan alanlar içerisinde ele alınacak olan dijital oyun dünyası her yaş grubuna hitap edebilecek içerikler üreterek kendine özgü bir kültür oluşturmuştur.

Bu çalışma oldukça geniş bir inceleme alanına sahip olan dijitalleşen toplum bünyesinde diğer birçok unsur içerisinde seçilmiş olan Nostalji eğilimi ve Nostalji öğeleri barındırarak dönüşen oyun kültürü üzerinde durmaktadır. “Dijital oyunlar son derece karmaşık kültürel ürünlerdir, dolayısıyla oyunların incelenmesinde içerikleri, içinde üretildikleri kültürel matris, üretim ilişkileri, oynanış biçimleri kadar büyük öneme sahiptir” (Karadeniz, 2017). 1980’lerden itibaren yaşanan neoliberal dönüşümlerle dijital teknolojiler günlük yaşamın önemli bir parçası haline gelmiştir. Bu çalışmada sosyal yaşamın her alanında kendine bir yer bulan bu teknolojilerin bir uzantısı olan oyun kültürünün zaman içerisinde uğradığı dönüşüm göz önünde bulundurulmuştur. Ardından Nostalji öğeleri barındıran *Retro game* kavramı ludoloji-narratoloji<sup>1</sup>(June,2005) tartışmaları ekseninde ele alınacaktır. Bu bağlamda çalışmada Retro oyunların nasıl tanımlandıkları, Retro oyunların dönüşen toplum yapısı içerisindeki yerlerinin ne olduğu ve insanların Retro oyun tercihlerinin altında yatan unsurları araştırmak amaçlanmıştır.

### 1.3. Araştırmanın Önemi

Dijital toplum içerisinde birçok kavram yeni bir forma bürünmüştür. Oyun kavramı da bunlardan en önemlilerindedir. Bu çalışma oyun kavramındaki dönüşümü Retro oyun ve nostalji çerçevesinde Türkçe alan yazında daha önce çalışılmamış bir bağlamda ele alacaktır. Dijital oyunlar içerisinde Retro oyunların üreticileri ve takipçilerinin sayısı gittikçe artmaktadır. Bu oyunlar kendilerine özgü hayran kitleleri meydana getirmektedir. Hayran kitleleri dünya genelinde etkinlikler düzenlenmekte ve sosyal medya üzerinden etkileşimlerini artırmaktadırlar. Nostaljik bir eğilimle hareket eden bu Retro oyun sevenlerin bu eylemlerinin arkasındaki itici güç bu çalışmanın çıkış noktasını oluşturmaktadır. Ancak bu alanda Ulusal literatürdeki araştırma sayısının azlığı dikkat çekmektedir. Bu sebeple çalışmada dijital toplum üst kavramı çerçevesinde Retro oyun kavramının yeri ve etkileri incelenmiş, buna bağlı olarak Retro oyunlarının içerikleri ele alınarak geçmişin günümüzle bağlantısının Retro oyunlar üzerinden yeniden nasıl

<sup>1</sup> Tezin devamında ayrıca değinilecek olan bu iki kavramdan ilki olan Ludoloji, dijital oyun konusuna oyunların biçimlerine özgü bir metodolojiyle yaklaşılması gerektiğini savunan bir oyun bilim iken narratoloji oyunlara anlatı gözüyle bakmayı savunur (Karadeniz, 2017).

kurgulandığı değerlendirilmiştir. Bu sebeple bu çalışmada Retro oyun kavramının kavramsal bir düzlemde açıklanması amaçlanarak ve alana yönelik literatüre bir katkı sunulması hedeflenmektedir. Alandaki bu boşluğu doldurma amacı çalışmayı bu alanda önemli kılmaktadır.

#### **1.4. Sınırlılıklar**

Bu tez çalışmasında toplumun dijital teknolojiler ile dönüşümü içerisinde insanlarda gözlemlenen nostalji eğilimi Retro oyunlar çerçevesinde ele alınacaktır. Toplumdaki teknolojik gelişmelerle birlikte oyun kavramının dijitalleştiği gerçeği ortadadır ancak bu çalışma dijital oyun dünyası içerisinde Retro oyunları kapsamaktadır. Retro oyunların içerisinde 3 popüler oyun seçilerek Retro oyun araştırması 3 oyunun detaylı incelenmesi ile sınırlandırılmıştır. Farklı kuşaklara farklı etkileri mevcut olan dijitalleşmenin toplumu şekillendirici boyutu dijital oyun kültürü üzerinden, toplumsal yaşamın her alanına etki eden dijitalleşme süreci Retro oyunlar üzerinden değerlendirilecektir.

## BÖLÜM II

### DIJİTALLEŞMEYE BAĞLI TOPLUMSAL DÖNÜŞÜM VE DIJİTAL TOPLUM

Tez çalışmasının kavramsal çerçevesinin oluşturulacağı bu bölümde, öncelikle toplumsal dönüşüme ve toplumsal dönüşümde teknolojinin rolüne odaklanılacaktır. Bu bağlamda iki farklı kuram çerçevesinde bu dönüşüm değerlendirilecektir. Öncelikle toplumlar üzerinde ontolojik bir ayrıcalığı olduğu düşünülen Teknolojik Determinist Kuram, ardından toplumların teknolojinin belirlenimi altında olmayıp sürece odaklanan ve ortaklaşa bir inşadan söz eden Toplumsal İnşa Kuramı ele alınacaktır. Kuramlara yönelik değerlendirmelerin devamında, toplumsal dönüşümde teknolojinin rolü ve dijital teknolojiler vurgulanarak, dijital toplum kavramı değerlendirilecektir. Dijital toplum kavramının değerlendirilmesi sürecinde, bu oluşum, tezim kapsam ve sınırlılıklarına bağlı kalabilmek adına, enformasyon toplumundan dijital topluma geçiş boyutuyla sınırlandırılarak ele alınacaktır. Bu geçiş içerisinde internetin gelişimine ayrıca yer verilecektir. Dijital toplum kavramı karşımıza yeni bir toplum yapısı ve yeni bir kültür inşası çıkarmaktadır. Bu yeni kültür, dijital kültür olarak ayrı bir başlıkta değerlendirilecektir. Son olarak dijital toplumsal yaşamda bireylerde gözlemlenen Nostalji eğilimi ve bu eğilim içerisinde birbirinden farklı birçok temada varlığını sürdüren Retro kavramı bir alt başlık halinde değerlendirilecektir.

#### 2.1. Toplumsal Dönüşüme Teknolojinin Rolü

Toplum kavramı yapısı itibarıyla durağanlıktan uzak, ilerlemeye ya da gerilemeye neden olabilecek dönüşümlere açıktır. Klasik sosyologlardan Comte, Marx, Durkheim değişim ve dönüşümü toplum kavramına içkin, doğal ve kaçınılmaz bulmuşlardır ve değişmeyi başarılı şekilde gerçekleştirebilmiş birçok toplum olduğunu belirtmişlerdir (Apalı, 2016, s.397). Tarih boyu toplumların ileriye doğru attıkları her bir adımda teknik bir gelişmenin olduğunu görmek mümkündür. Toplumu bir insan bedeni olarak tahayyül ettiğimizde ileriye doğru atılan adımların somut karşılıkları olarak ayaklar teknik olarak metaforize edilebilir ancak bir bedeni tek boyutlu düşünemeyeceğimiz için gövde, kollar ve baş ileriye doğru atılan her bir adım için daima arka planda farklı birikimler taşımaktadır. Bu açıdan kültür, politika, ekonomi, inanç biçimleri gibi unsurlar toplumlar üzerinde teknoloji ile kolektif bir etki sağlamaktadırlar. Tüm bu etkiler dahilinde toplumlar öncelikle “gelenekselden” “modern sanayi toplumuna” ve sonrasında

“sanayileşme sonrası veya ötesi” denilen yepyeni bir “ultra-modern”, “post-modern” yahut başka bir tanımla “bilgi toplumu” ya da “iletişim toplumu” olarak adlandırılan yeni bir tipe geçiş yapmaktadırlar (Günay, 2011, s.24-34).

Tarihsel sürece bakıldığında bir toplumun dönüşümü daima o toplumun insanların üzerinde olan sınırlılıkları aşabildikleri ölçüde gerçekleşmiştir. Bu yolda bilinen ilk adım tekerleğin icadıdır. Tekerlek sosyal yaşamın hemen her kesiminde etkilerini hissettirmiştir. Ulaşım ve ticaret kolaylığı sağlamış, insanların ufku genişletip keşif ve fetihlerin yollarını açmıştır. Kendinden sonraki birçok icadın temeli olan tekerlek insanın dünya üzerindeki konumunu, önemini ve hakimiyetini kökten değiştirmiştir (Ünal, 2009, s.21-22). Maddi etkileri ağır basan tekerleğin ardından sırada insanlar üzerinde mental açıdan etkileri ağır basacak olan yazının keşfi bulunmaktadır. Okuma ve anlama arasındaki bağın temellerini atan yazının, MÖ 3500’lerde Güney Mezopotamya’da Sümerlerce bulunduğu kabul edilmektedir. Ardından alfabenin keşfi MÖ. 1000 ve kâğıdın keşfi MÖ. 150 yıllarına denk gelmektedir (Özbay, 2005).

Fonetik alfabe ile birlikte sistemleşen yazının keşfinden itibaren insan duyularında da anlamaya ve algılamaya dönük bir devrim gerçekleşmiştir. Sinir sistemindeki işleyiş bakımından bir çeşit burkulmaya (McLuhan, 2020) yol açan fonetik alfabe sinir sistemi üzerinde yeni bir biçimlenmeye de sebep olmuştur. Yazı ile dünya artık işitsel-dokunsal bir kalıptan çıkmıştır (2020). 1400lü yıllara geldiğinde Gutenberg’in matbaası döneme damgasını vuracaktır. Basım teknolojilerinin Gutenberg ile başladığı yaygın kanı olsa da önceki dönemlerde de başka basım teknikleri kullanılmıştır ancak sistematik bir şekilde Avrupa’ya basılı kitapların yayıldığı ve okuma oranının arttığı dönem bu dönemi ve Gutenberg’in matbaasını işaret eder. Bu konuda basım teknolojilerinden söz eden Benjamin’e göre tekniğin gelişmesi, yazının, resmin ve sesin yeniden ve eskisinden çok daha hızlı biçimde yeniden üretilebilmesini mümkün kılmıştır. Tekniğin yaşam ve kültür üzerindeki bu yadsınamaz etkisi tahta baskılarla başlayıp ardından yerini bakır baskıya, gravüre ve son olarak litografiye (taş baskı) bırakmıştır (Benjamin, 2020, s.52).

1500’lü yıllara gelinceye kadar Avrupa’da basılan kitap sayısı 40.000’e ulaşmıştır (Küçükcan, 2006, s.159-160) Dünya artık bilgiye birinci elden ulaşma imkanına erişmiş ve yeni bir sosyokültürel doku meydana gelmiştir. İnsanların bilgiye erişimde araçlara muhtaçlığının ortadan kalkması toplumda bireyselleşmeye de sebep olmuştur. Artık insanlar kendi başlarına okuyup kendi başlarına karar alabilme mekanizması geliştirmeye başlamışlardır. Bu da bilginin çeşitlenmesini, düşünce özgürlüğünü beraberinde getirmiştir. Toplumlar okuryazar oldukça toplumu oluşturan tüm sistemler en baştan

düzenlenme ihtiyacı duymuştur. Mekanik basılı sayfa siyaseti ve toplumu da değiştiren yeni bir organik biçim doğurmuştur (McLuhan, 2020, s.185).

Bu gelişmeleri dünyada yaşanan Endüstri Devrimleri takip etmiştir. Tonybee, Rostow gibi bazı tarihçiler endüstri devriminin başlangıç tarihini on sekizinci yüzyıl olarak almaktadırlar (Bozkurt, 2016). On sekizinci yüzyılın ikinci yarısından on dokuzuncu yüzyılın ikinci yarısına kadar geçen süreçte su ve buhar gücünden yararlanılan teknik üretim sistemlerinin hakimiyeti söz konusudur. On dokuzuncu yüzyılın ikinci yarısından yirminci yüzyılın ikinci yarısına kadar geçen süreyi kapsayan endüstri devriminde, üretim sistemlerinde köklü değişiklikler meydana gelmiştir. Üretimde başlayan yenilikler toplumun her katmanına nüfuz etmeye başlamıştır. Bazı yazarlar, on dokuzuncu yüzyılı, o güne kadar insanlık tarihinin "en çok değişen" yüzyılı olarak adlandırmışlardır (Bozkurt, 2006). O yıllarda başlayan dönüşüm, bugün dünyanın küresel çapta geldiği durum üzerindeki en büyük etmenlerdendir. İlk kez seri üretim bandı üretim sürecine dahil edilmiş, makinaların teknik özellikleri eskisiyle kıyaslanamayacak kadar gelişim göstermiştir. Ulaşım alanındaki sıçramalar ve lokomotif alanındaki gelişmeler hızlanmıştır. Bu gelişmelerin bir sonucu olarak tren ve gemilerle malların uzak pazarlara erişimi kolaylaştırmıştır. Bu gelişme, uzaklık-yakınlık kavramındaki ilk büyük sıçramadır. Bu yenilik, teknolojik gelişim devam ettikçe sadece ekonomik temaslarla kalmayıp, uzaktan gerçekleşebilecek kültürel temaslar açısından da bir kilometre taşıdır. 1830 ve 1840 yılları arasında gerçekleşen telefon ve telgrafın icadı da bu kültürel temaslara ve fiziksel uzaklık algısının kırılmasına yardım eden etmenlerden olmuştur. Ancak, bu çağın en önemli buluşu kuvvetli akım tekniğidir. Ulaşım teknolojilerindeki gelişmenin toplumsal dönüşüm için oluşturduğu zeminde, ulaşım teknolojilerinin özü itibarıyla içsel bir gelişim göstermesi toplumsal dönüşümü oldukça hızlandıran bir nokta olması açısından ayrıca önem taşır. Elektriğin gücünün ulaşım ve iletişim teknolojilerinde kullanılabilir olması, on dokuzuncu yüzyılı kendinden önceki endüstriyel devrimlerden ayıran dönüm noktasıdır. Yirminci yüzyıla geldiğindeyse en önemli nokta otomasyonun rolüdür. İlk programlanabilir üretim sistemlerinin varlığı ve benzinli motorların varlığı bu dönemde ortaya çıkmıştır. ABD'nin İkinci Dünya Savaşı sonrası sermaye açısından sahip olduğu bolluk, bu dönemde dünyaya öncü olmasını sağlamıştır. Özellikle Henry Ford, Motor Fabrikasının kuruluşuyla sektörün öncüsü olmuştur. Dönemin en önemli yeniliği ise bilişim teknolojileri alanında olmuştur. Gelişen yazılım sektörü ve fiber-optik bilgisayarlarla iletişim dünyası yeni bir forma bürünmüştür. Bilgi teknolojilerindeki yenilikler üretim yapısını klasik üretimden esnek yapıda üretime doğru ilerletmiş ve

otomatikleşmenin artan önemi döneme yeni bir ivme kazandırmıştır. Tüm bu gelişmelerin ışığında dünyanın küreselleşmeden söz edilir hale gelmesi görüldüğü üzere pek kolay olmamıştır, ancak bilgi teknolojilerinde meydana gelen yenilikler, haberlerin anlık ulaşımına zemin hazırlaması sebebiyle dünyayı küresel çapta bir yakınlıktan bahsedilebilir kılmıştır.

2011 yılına gelindiğinde Hannover Fuarı'nda Almanya Eğitim ve Araştırma Bakanlığı'nca İleri Teknoloji Stratejisi ve 2020 Eylem Planı yayınlanmıştır. Adından Endüstri 4.0 olarak bahsedilen dönemin, öne çıkan kavramları *sürdürülebilirlik*, *büyük veri* ve internetin ileri bir boyutu olarak *nesnelerin interneti* gibi kavramlardır. Endüstri 4.0 anlayışının getirdiği nesnelerin ve hizmetlerin interneti ile siber fiziksel sistemler kavramları akıllı fabrikalar vizyonunun oluşmasına zemin oluşturmuştur (Tuna ve Biçer, 2020).

Çalışmada toplumsal dönüşüm üzerinde diğer unsurların da etkileri olduğu göz önünde bulundurulmuştur ancak bu bölümün konusunu genelde toplumsal dönüşümde teknolojinin etkisi; özelde ise toplumsal dönüşümde medya teknolojilerinin etkileri oluşturmaktadır. Deterministik bir bakış açısına kapılmadan ve teknolojiyi kutsamadan bütüncül bir çerçevede teknoloji ve toplum etkileşimi aşağıdaki düzen dahilinde ele alınacaktır. Toplum ve teknolojinin birbirleri ile olan etkileşimleri üzerine iki temel yaklaşım mevcuttur. Birinci yaklaşım teknolojinin toplum üzerindeki en büyük belirleyici olduğundan yola çıkan Teknolojik Determinizm Kuramı'dır. Teknolojik Determinizm Kuramı bu alanda değerlendirilen çok sayıda teorisyen arasından, medya ve toplum ilişkisi bağlamındaki düşüncelerinden dolayı dijital toplum tartışmalarına başlangıç oluşturan, Ellul, McLuhan ve Postman'ın bazı görüşleriyle sınırlandırılmıştır<sup>2</sup>. Bunlara ek olarak teknolojinin belirleyiciliğini savunan ve bunu toplumdaki iktidar ilişkilerinin deşifresinde meydana çıkararak bir görüşü Frankfurt Okulu temsilcilerinde de görmek mümkündür. Teknolojiye bir ideoloji gözüyle bakan ve bu noktadan sorgulayan Adorno ve Horkheimer'in "aydınlanmanın tersine dönmesi", Marcuse'nin "tek boyutlu insan", Habermas'ın "teknik akıl" kavramları ile teknolojinin toplum üzerindeki belirleyiciliğini vurguladıkları görülmektedir (Timisi, 2016, s.22-23).

İkinci yaklaşım ise teknoloji ve toplumsal etkileşim konusunda teknolojinin kendinden menkul bir etkileme gücü olmadığını aksine toplumların teknolojileri benimsemelerinin ve yine toplumların teknolojileri kullanım biçimlerinin önemli olduğu

<sup>2</sup> Postman çalışmanın ilerisinde medya ekolojisi kavramıyla Toplumsal inşacı teorisyenlerin arasında da yer alacaktır.

görüşünden yola çıkan, teknoloji ve toplumsal süreci birlikte ele alan Toplumsal İnşa Kuramı'dır. Bu kuram da Bijker ve Pinch'in görüşleri doğrultusunda ele değerlendirilecektir.

Teknoloji ve toplum arasındaki ilişki oldukça geniş bir araştırma alanına sahip olmasına karşılık yukarıda söz edildiği üzere bu çalışma medya teknolojilerin toplumla ilişkisi çerçevesinde sınırlandırılmıştır. Bu sebeple çalışmanın devamında medya teknolojileri üzerine odaklanılacaktır. Bu bağlamda öncelikle toplumların gelişim çizgisi üzerinde medya teknolojilerinin en büyük belirleyici olduğundan yola çıkan teknolojik determinizm kuramı ele alınacaktır.

### 2.1.1. Teknolojik Determinizm Kuramı

Teknolojik Determinist bakış açısı pozitivist düşünceden yayılan köklerden beslenir. Bu bakış açısına göre toplumlar üzerinde ontolojik bir ayrıcalığa sahip olduğu düşünülen teknoloji, medeniyetler üzerindeki temel belirleyici güç konumundadır. Teknolojik belirlenimci bakış açısına göre toplumların teknolojiyi kutsamasıyla, teknolojinin üretim sistemlerine kapitalizmi dayatmasıyla toplumsal dönüşüm farklı bir ivme kazanmıştır. İnsanların başlangıçta bir iş ortaya koymak için başvurduğu teknoloji, konfor alanlarını dönüştürmeye kadar yaşamın içine sızmıştır. Artık toplum içerisinde insanların ihtiyaç ve zevklerinden türeyen teknolojik gelişmelerden değil, insanlara yeni ihtiyaç ve zevk nesnelere türeten teknolojik gelişmelerden söz etmek mümkündür. Yaşamın her alanının bilhassa da kültürün bu kıskaç içerisine alınmasıyla benzer bir tanımlama Frankfurt Okulu'nun önemli savlarından biri olarak karşımıza çıkar: "Kültür endüstrisi kasıtlı olarak tüketiciyi kendisine uydurur (Adorno, 2003)." Bu sav tekniğin toplum üzerindeki etkisinin kat ettiği yolu gözler önüne sermektedir.

Bunlara ek olarak teknolojiye irade sahibi bir özne statüsü afteden bu görüş ayrıca araçsaldır (Tirmisi, 2016, s.18). Teknolojinin bu konumu Jacques Ellul'den bu yana tartışılmıştır. Teknolojiyi toplum için sürekli bir unsur olarak gören Ellul, insanlık kadar eski olan tekniğin on sekizinci yüzyıl itibari ile farklı bir ivme kazandığını, tekniğin hep var olduğunu ancak bu tarihten sonra yaşamın asıl vurgusunun aracı kullanan insandan araca kaydığını belirtmiştir (?). Onun teknik tanımına bakıldığında karşımıza çıkan ilk kavram *mutlak verimlilik*dir. Mutlak verimliliği rasyonalite izler ve asıl olan insan etkinliklerinin mutlak verimlilik temelli başvurduğu her yöntemin bir çeşit toplamıdır (Ellul,1964, s.26). Teknik kavramını insan topluluklarında vazgeçilmez bir

unsur olarak gören Ellul'un eleştirileri teknolojinin kendisinden değil ona atfedilen ontolojik ayrıcalıktan kaynaklanmaktadır. Bir röportajında yine aynı bakışla teknolojinin sunduğu olanakları bir lütuf olarak görmeyi reddederken organ nakli ameliyatları örneğine başvuran Ellul, hastalanan organların sebeplerinin teknolojik gelişmeler dolayısıyla doğanın ve insan bedeninin bozulan dengesi olduğunu, bu yüzden buna bir çözüm bulduğu için teknolojiyi teşekkür edilecek bir yerde görmediğini belirtmiştir (2016). Ellul'a göre uygarlık denen şey teknolojinin belirlenimi trajedisi haline gelmiştir. Teknolojinin bu geri dönülemez ilerleyişi ekonomiyi ve politikayı da içine alan toplumsal bir süreçtir ve asıl üzerinde durulmasını istediği nokta burasıdır.

Teknolojinin toplumlar üzerindeki en üst başlık olduğu ön kabulüne sahip olan ve Ellul'un ardından gelen en önemli isimlerden biri olan McLuhan gelişmiş toplumların teknoloji sayesinde geliştirilen birtakım medya teknolojilerince şekillendirileceği görüşündedir. McLuhan bu çağın keşfetme ve öğrenme metodunun yalın ve sade bir yolla değil, birden fazla yolla gerçekleştiğini belirtir. İcatlar on dokuzuncu yüzyıla ait bir yol iken, yeni yüzyılda bir yargıda bulunabilmenin yolu daha esnek hale gelmesi ve zamana göre düşünebilmedir (Arıkan, 2020). McLuhan'ın araç teorisine göre, gelişen medya teknolojilerindeki vurucu güç içerikten ziyade medya teknolojisinin vücut bulduğu aracın bizzat kendisidir. Yine McLuhan medya teknolojilerinin medeniyete ve tarihe yön verme sürecini şu şekilde açıklar:

1.Kabile Çağı: Bu aralık 1500'ler ve öncesini kapsamakla birlikte İletişimin konuşma ya da şarkıyla gerçekleştiği sözün hâkim olduğu çağdır.

2.Kabileden Çıkma: Bu aralık ise 1500'ler ve 1900'leri kapsar. İletişim biçimlerinin değiştiği, tekniğin yeni buluşlar sayesinde karşılık geldiği şeyin değiştiği bir dönemi anlatır. Baskı şeklindeki mekanik medyanın hakimiyet çağıdır. Bu aralıkta meydana gelen gelişmeler önce alfabe ve ardından Gutenberg'in matbaasıyla gerçekleşmiştir.

*“1453 yılında basılan ilk matbu İncil basım teknolojilerinin önünü açmış daha fazla insanı okuryazar kılmış ve birinci elden bilgiye ulaşabilen insanları bağımsızlaştırıp bireyselleştirmiş ve yeni bir yaşama ve öğrenme biçimi ortaya koymuştur” (Laughley, 2010, s. 28).*

McLuhan hâkim olan uygarlık içerisinde bireyselleşmenin sebebini ilk olarak

alfabenin icadına dayandırır. Bu bir tür kabileden çıkmanın da tanımıdır. Kabileden ayrılma, eski ruhsal birlik ve bütünlüğü sağlayan duyulardaki kopuştur. (McLuhan, 2019, s.71-73).

3.Yeniden Kabileleşme: Bu dönem 1900ler den sonrasına karşılık gelmektedir. TV radyo gibi elektriksel medyanın hâkim olduğu çağdır (Laughey, 2010).

Elektriksel medyanın ortaya çıkışıyla bu yeni teknolojiler yerküreyi bir zar gibi sararak insanların yakınlaşmasını sağlamıştır. O kadar ki bu çağdan artık “bağlı çağ”, “insan ağı” gibi kavramlarla bahsedilir hale gelmiştir (Dijk, 2016, s.1). Yakınlık ve uzaklık kavramlarındaki kırılma bu kavramların eski önemini taşıyıp taşımadıkları tartışmalarını da beraberinde getirmiştir. Buna paralel olarak zaman ve uzam kavramlarının da önemi konusunda ikiye bölünmüşlük söz konusudur. Kimileri bu kavramların içinin boşaldığı fikrini savunarak, elektriksel medyanın insanlara her an her yerde olabilme imkânı taşıdığından söz ederken bu fikirlerin karşısında duran Dijk, bireyselleşme ve bağımlılık kavramlarını madalyonun iki yüzüne benzetir. Zaman önemini yitirmekten ziyade eskiye göre çok daha hayati bir unsur haline gelmiştir. Borsaların mikro düzeyde zaman takipleri buna en iyi örnektir. Uzam boyutunda ise büyük şirketlerin konumlarının git gide daha önemli ve bu konumların çevrelerinin dahi kira maliyetlerinin git gide artan bir hale gelmesi durumu açıklar niteliktedir (Dijk, 2016, s.249)

Teknolojik determinizm başlığına ek olarak teknolojinin belirlenimini savunan ve bunu toplumdaki iktidar ilişkilerinin deşifresinde meydana çıkaran bir görüşü de Frankfurt Okulu temsilcilerinde görmek mümkündür. Teknolojiye bir ideoloji gözüyle bakan ve bu noktadan sorgulayan Adorno ve Horkheimer’in “aydınlanmanın tersine dönmesi”, Marcuse’nin “tek boyutlu insan”, Habermas’ın “teknik akıl” kavramları ile teknolojinin toplum üzerindeki belirlenimini vurguladıkları görülmektedir (Timisi, 2016, s. 22-23).

### **2.1.2. Toplumsal İnşa Kuramı**

Toplumsal inşa kuramı teknolojiyi toplum üzerinde dışsal bir belirlenim olarak gören teknolojik determinizme karşı çıkar. Bu kurama göre teknoloji araçsal değildir. Toplumların teknolojinin gelişmesine sunduğu alan, imkân, çevre koşulları ve bu çevre

koşulları ile ortaya çıkan teknolojinin etkileşimi göz önünde bulundurulur. “Teknolojinin sosyal inşasını inceleyen araştırmacıların başlıca hedefi, teknolojilerin işleyişini anlayabilmek ve tarihsel süreçte teknolojik değişime yol açan dinamiklerin neler olduğunu keşfetmektir (Kara, 2017, s.121).” Teknolojilerinin içerisinde geliştiği ve yayıldığı bağlamlar sosyal inşa kuramı için oldukça önem taşır. Pinch ve Bijker’in kuramına göre toplum teknolojilerin içerisinde meydana geldiği bağlama karşılık gelir (Kara, 2017, s.122-123).

Teknoloji ve toplum konusunda Bijker (1995)’in görüşü ne toplumun ne de teknolojinin birbirleri üzerinde ayrı ayrı belirleyenler olmadığı yönündedir. Teknoloji ve toplumu bir madalyonun iki ayrı yüzüne benzeten Bijker iki kavramın birbirlerini ortaklaşa inşa ettiğini savunur. Bu sebeple toplum ve teknolojiyi birbirlerinden ayrı olarak ele almak hele de dışsal belirleyiciler olarak ele almak bir anlam ifade etmez. Bilim-Teknoloji-Toplum perspektifinden bakıldığında ise teknoloji, nesnel, teknik özelliklerine, askeri, siyasi ya da iktisadi amaçlar doğrultusunda kullanılan bir araca indirgenemez. Sosyal ilişkilere dışsal olmadığı gibi insan davranışlarını dışarıdan belirleyen bir etken de değildir (Çalkıvık, 2020, s.472).

Bijker ile yaklaşık olarak aynı yıllarda Postman da teknoloji ve toplum arasındaki ilişkiyi bir organizma şeklinde tahayyül eden ve bu ilişkiyi ekosistem kavramı ile açıklayan bir diğer kuramcıdır. Postman teknolojiyi her anlamda kötü saymanın doğru bir yaklaşım olmadığını ancak dünyaya sundukları olduğu gibi dünyadan götördüklerinin de olduğunu görebilmek gerektiğini belirtmiştir (Arslan, 2015). Postman da tıpkı McLuhan gibi aracı öncüler. Ona göre insan yapısı için beynin taşıdığı anlamı, teknolojinin de araç için taşıdığını belirten Postman’a göre “Teknoloji basitçe bir makinedir: araç ise, bir makinenin yarattığı toplumsal ve entelektüel ortamdır” (2009, s.109).

Toplum ve teknoloji kavramlarının birbirlerini etkiledikleri ve kaçınılmaz karşılıklı etkileşimin olumsuz bakış açısını medya teknolojileri içerisinde görmek mümkündür. Teknolojinin bu kısmına yönelik bakışını tekniğin varlığına indirgemek hata olacaktır. Postman manaların aktarıcısı olarak sözcüklerin üzerinde de teknolojinin bir etkisi olduğunu savunur. Yeni teknolojiler sözcüklere yeni anlamlar ekler ya da anlamlarını değiştirir. “Hakikat, tarih, zekâ” gibi sözcükler yeni manalar bulur (Arslan, 2015). Bilim ve teknolojinin sözcüklerden aldığı yardım ve sözcüklerin onlardan etkilenme ikiliği yine tek taraflı bir etkiden ziyade karşılıklı ilişki içerdiğinden Postman’ın bu görüşü de determinizmden ayrıldığı bir diğer noktadır.

Günümüz medya kuramcısı Jenkins ise teknoloji ve toplum bağlamında *teknoloji*

*medya ve toplum* ekosistemine “yakınsama” kavramını ekler (Jenkins, 2018). Jenkins gelişen iletişim teknolojileri sonucunda ortaya çıkan *yakınsama* sayesinde dijital ortamların birbirleri ile iç içe geçtiğini belirtir. İç içe geçen dijital ortamlarda içerik üreticilerinin ve tüketicilerin kolektif bir süreç yürüttüğünü belirten Jenkins’in yorumlarında da teknolojinin toplumsal inşası kuramını destekler analizler görmek mümkündür. Jenkins’in görüşlerinde teknoloji dolayımı ile dijital ortamların toplum üzerinde bir belirlenimi olmadığını, toplumun dijital ortamlardaki süreçleri bizzat deneyimleyerek sürece yön verdiğini ve böylece karşılıklı bir etkileşimin ve insanın var olduğuna dair ip uçları bulmak mümkündür.

## **2.2. Dijital Toplum: Enformasyon Toplumundan Dijital Topluma**

Toplumların teknolojinin de etkisi ile birlikte dönüşümü izlendiğinde karşımıza Dijital Toplum kavramı çıkmaktadır. Dijitalleşme kendinden önceki gelişmelerin birikimli bir çıktısı olarak, tüm toplum yapılarını etkilemiştir. Dijital toplumdaki süreçleri bizzat deneyimleyerek sürece yön verdiğini ve böylece karşılıklı bir etkileşimin ve insanın var olduğuna dair ip uçları bulmak mümkündür.

Toplum, insan teklerinin mücadeleleri, değerleri, benzerlik ve farklılıkların bir aradalıkları üzerine inşa olan yaşam içerisindeki en büyük sistemlerden biridir. Bahar’a (2009) göre toplum, kendine özgü fonksiyonları olan farklı hayat halkalarının toplamıdır ve bu kendine özgü fonksiyonlar sistemin bir bütün olarak işleyebilmesini sağlar.

Bir toplum yapısına dijital ön ismini koyabilmek için toplumun üzerine kurulu olduğu sistemlerin dijital teknolojilerle işler hale gelmesi şeklinde bir dönüşüm gerekmektedir. Dijital kavramı teknik olarak ayrışık biçimde bulunan verileri ifade etmek için kullanılır. Dijital olan, sanal imgelere, anlık iletişimlere, medyaya ve geniş çapta küresel bağlantıya gönderme yapmaktadır (Gere, 2019, s.17).

Denilebilir ki dijitalleşme 2000li yıllardan itibaren sözü edilebilecek bir kavramdır. Bu sebeple öncelikle enformasyon temelli toplumsal dönüşümün seyrinden başlayarak, enformasyon toplumu, ağ toplumu, sanayi sonrası toplum gibi farklı adlarla tanımlanan bu yeni toplum tanımlarından itibaren ele alınacaktır. Ardından toplumun dijitalleşmesi yönünde iki aşamalı bir değerlendirme yapılacaktır. Dijital Toplum tanımlaması yapabilmek için öncelikle toplumun yukarıdan aşağı doğru ve aşağıdan yukarı doğru dijitalleşmesi olmak üzere iki farklı düzeyde değerlendirme yapmak gereklidir. Yukarıdan aşağı doğru dijitalleşmeden bahsedebilmek için toplumu

düzenleyen ve kontrol eden kurumların işleyişlerinin dijital teknolojiler ile bezenmiş olmaları gerekliliği söz konusudur. Bu noktadan sonra sıra aşağıdan yukarı doğru dijitalleşme düzeyini değerlendirmeye gelir ve bu bizi bir toplumu tek boyutlu düşünme hatasına düşmekten de kurtarır. Aşağıdan yukarı doğru dijitalleşmenin mümkünlik koşulu dijital araçlara, sistemlere erişimin toplumun her kesimi tarafından eşitçe gerçekleşmesidir. Ancak bu iki düzeyin de sağlandığı ölçüde bir topluma dijital toplum demek mümkün olacaktır.

Tarih boyu toplumlar doğa ile olan mücadelelerine ve üretim biçimlerine göre sınıflandırılmıştır. Sanayi toplumlarını meydana getiren buhar makinasının keşfi üretime ve toplumsal yapıya yeni bir boyut kazandırmıştır. Sanayi toplumlarında kol gücü makinalara devredilirken sanayi sonrası toplum yapısındaki adına “bilgi toplumu” denmesinin de sebebi olacak olan bilgisayar teknolojilerine geçiş devrimi gerçekleşmiştir ve yeni yapının temelinde bilgi belirleyici güç haline gelmiştir (Sucu, A. 2016, s.42). Bu dönüşümden itibaren enformasyon toplumun en önemli unsuru haline gelmiştir. Teknolojik ilerlemelerin başından beri var olan enformasyon kavramı bu süreçte en merkezi rolü üstlenmiştir. Bu sürecin en başından beri *enformasyonun elde edilmesi, saklanması, işlenmesi ve iletilmesi* (Vural, 2005, s.126) aşamaları söz konusudur. Ancak dönemin imkanları dahilinde her bir aşamanın kısıtlılıkları da söz konusudur. Zamanla kaydedilen ilerlemeler bu kısıtlılıkları yavaş yavaş ortadan kaldırıp enformasyon alışverişini hızlandırmıştır.

Enformasyon önce ses ile ardından yazılı halde çeşitli haberleşme araçlarıyla iletilirken S. Morse sayesinde 1838’de ilk kez manyetik enformasyon aktarımı gerçekleşmiştir. Elektriğin keşfi ise kendinden önceki tüm gelişmeleri önüne katan büyük bir dalga olarak ilerleyip radyo, televizyon ve telefonu ortaya çıkarmıştır. Ardından elektronik temelli bilgisayar gibi daha karmaşık yapılar oluşturulmuştur. Hızla gelişen şartlarda bilgisayarların karmaşık yapıları geliştirilmiş ve farklı yapılar iç içe geçmeye başlamıştır. Tüm bunlara kablo teknolojilerindeki gelişmenin alt yapıdaki gelişmeleri hızlandırması da eklenince dünya ağlarla çevrilmeye başlamıştır. Dünyanın ağlarla çevrilmesi hali birçok teorisyen tarafından kuramsallaştırılmış olup yeni toplum yapısı hakkında fazlaca tanımlama yapılmıştır. Boyd’a (2011) göre “Ağ toplumları aynı anda ağ bağlantılı teknolojileri olan ve bu teknolojilerin bir sonucu olarak ortaya çıkan insan, teknoloji ve uygulamanın kesişimi olan hayali bir topluluktur.” Bu yeni toplum yapısı kendisini enformasyona bağlı olarak sürdürür. D.Bell’e (Aktaş, 2017, s.182) göre bu yeni toplum yapısının -onun tanımına göre sanayi sonrası toplumun- temel dayanağı

enformasyondur. Castells (1996) gittikçe önem kazanan *enformasyonu, üretkenlik ve gücün bağımsız kaynağı* olarak tanımlamıştır (Akt. Dijk, 2010). Enformasyonun ortak nokta olarak merkeze alındığı bu yeni toplum adlandırmalarına örnek olarak bilgi toplumu, enformasyonel toplum, endüstri ötesi toplum gösterilebilir. Özellikle üretimdeki ayrıcalıklı yeri enformasyonu toplumda hızla daha önemli bir yere getirmiştir. Eğitim ve yönetim sistemleri de enformasyonun bu ayrıcalıklı yerine hızla ayak uydurmaya başlamışlardır. Enformasyon toplumu tanımlarından bazıları örnek verilecek olursa, Schiller'e göre (Baran, 1992, s.65) enformasyon toplumu, özünde serbest piyasa ekonomisinin kendine yeni alanlar açma arzusunun yapısal dönüşümlere sebep olmasıdır. Enformasyon toplumu, fabrikalara bağlı maddi üretimlerin temelinde olduğu bir yapıdan odak noktasında enformasyonun olduğu bir yapıya doğru olan değişimdir (Aktaş, 2017, s.182).

Enformasyon teknolojilerinin ilerlemesi ile beraber gelişen yeni toplum yapısında, eski toplum yapısına kıyasla ilk dönüşüme uğrayan nokta örgütlenme şekli ve altyapıdır (Dijk, 2010, s.32). Eskiye kıyasla daha akılcı, bilim ve teknolojinin ön planda olduğu bir toplumsal örgütlenme biçimi gelişmiştir. Dijk bilginin hayati rol oynadığı bu yeni toplum yapısını Ağ Toplumu tanımından ayırır. Dijk Ağ Toplumu'nu *sosyal ve medya ağlardan oluşan bir altyapının toplumun her seviyesindeki örgütlenme tarzını belirlediği toplum türü* olarak tanımlamıştır (2010, s.33). Bu toplum yapısının Batıdaki örneğinde mevcut ağlar *bireylerin* birbiri ile temasını, doğudaki örneğinde ise *toplulukların* birbiri ile temasını sağlamaktadır. Dijital ağlara bağımlılık derecesinde bağlılık günden güne artmaktadır. Bugünün dünyasında gelişmiş ülkelerdeki insanlar gün içerisinde serbest zamanlarının ortalama beş ile yedi saatini yayın ağları, telefon ve internette geçirmektedirler (Dijk, 2016 s.2). Dijitalleşmenin alt yapısını oluşturan ağlar, bu yüzyılın sosyo-ekonomik, politik, kültürel ve iletişim olanakları açısından her katmanını sarmalamış durumdadır. Bu altyapının temelleri de elbette enformasyon teknolojileri sayesinde atılmıştır. Ağların oluşmasında, bu ağlar dolayımı ile insan etkinliklerinin örgütlenmesinin ve dinamik bir şekilde gelişmesinin mümkün kılınmasında enformasyon teknolojilerinin rolü büyüktür. Mevcut ağlar yeni ağlar oluşturmakta ve bu ağlar da toplumu ayakta tutan tüm unsurları dönüştürmektedir (Castells, 2013, s.487). Dönüşen toplum içerisinde hemen her kavramın artık dijital bir karşılığı mümkündür. Başına "e" ön eki alan yapılar ile ağlara bağlı bir toplum nasıl inşa olduğu görülmektedir. E-hükümet hizmetleri, e-ticaret, e-sağlık uygulamaları, e-devlet ve benzeri hizmetler bir toplumun yukarıdan aşağı doğru dijitalleşmesini ifade eder. Bireylerin de bu ağlara katılma

mecburiyeti, ağlara kayıtlı olmanın ve vatandaş sayılmanın neredeyse birlikte değerlendirilmesi de aşağıdan yukarı doğru bir katılım ve dijitalleşmeyi ifade eder. Anca bu iki yöndeki dijital hareketlilik sağlandığı ölçüde bir topluma dijital toplum diyebilmek mümkün olacaktır. Dijitalleşmenin ilk aşamaları sayılabilecek enformasyon temelli toplumsal dönüşümün ardından ise dijitalleşme kavramından bahsedebilmeyi mümkün kılacak olan bir gelişme olarak internetin yayılımı ve günlük hayatın vazgeçilmez bir unsuru haline gelişi söz konusudur.

### 2.2.1. İnternetin Gelişimi

Tarihteki ilk internet sitesinin mimarı olan ve dünyanın dört bir yanını *world wide web* fenomeni ile tanıştıran Tim Berners-Lee internet evrenine yeni bir kapı aralamıştır. Birbirinden uzak mesafede bulunan insanların birlikte gerçekleştirebileceği projeler düşünülerek, yine farklı uzaklıklardaki insanların da bunlara dahil olabilmelerine olanak tanıyabilme gayesiyle yola çıkan Lee'nin oluşturduğu bu evren bir çeşit *beşerî bilgiler havuzudur* (Laughley, 2010, s.165). Benzer bir tanımla 1991 yılında yayına giren bu ilk internet sitesi “Geniş bir belge evrenine, evrensel erişim sağlamayı hedefleyen geniş alan hipermedya bilgi çıkarma inisiyatifi”dir (Kutup, 2010, s.13).

90’lı yıllarda hiperlinkler aracılığıyla bağlanılan web sayfalarını içeren World Wide Web’in ilk aşaması olan web 1.0, tek yönlü bir etkileşim içeriğine sahiptir. Kullanıcıların internet sitelerini ziyaret edebildikleri, arama motorları sayesinde kolayca bilgiye erişebildikleri ancak tek yönlü bir aktarımı içeren web 1.0 kablolu internet yapısının hâkim olduğu ve kullanıcıların içerikler üzerinde etkilerinin söz konusu olmadığı bir oluşumdur. En genel kullanım verili bilgiyi okumak şeklindedir. Web 1.0 kısaca bilginin arandığı ve okunduğu, etkileşimin oldukça az olduğu bir kavramdır (Shivalingiah, D., Naik. U, 2018, s.500).

İnternet tarihinin ilk beş yılı içerisinde web siteleri hızla artmış, takip eden on yıl içerisinde de tarayıcılar gelişmiş ve sayıca çoğalmışlardır (Kutup, 2010, s.13). Ardından ticaretin internet üzerinden ne kadar hızlanabileceğinin farkındalığı sektörlerin alanlarını genişletmelerine, daha büyük pazarlara açılabilmelerine olanak tanımıştır. Sadece üreticiler açısından değil tüketiciler açısından da oldukça önem taşıyan bu yenilikle ve 1997 yılında internet alışverişinin tüketicilere sunulması ile birlikte internete katılım hızla artmıştır (Yurtseven, 2014, s.117).

2004 yılı itibariyle internette yeni bir çağ başlatan web 2.0, web 1.0’ın tek yönlü

işleyen yapısında büyük bir değişimle kullanıcılara içeriklere erişimden fazlasını, webde içerik oluşturabilme imkanını sağlayabilmektedir. Web 2.0'ı tanımlayan bir diğer kavram seti olan *sosyal paylaşım ağları* iletişimin sözcüklerle, görüntülerle, ses dosyalarıyla gerçekleştirildiği etkileşimli internet ortamlarıdır (Kırık, 2017, s.241). En yaygın sosyal paylaşım ağları Facebook, Youtube, Whatsapp ve Instagram'dır.<sup>3</sup> Bu yeni internet yapısı günlük yaşama hızlıca uyum sağlamış ve ekonomik, siyasi ve sosyal ilişkilerin yalnızca yüz yüze iletişimle sınırlı kalmadığı sanal ağlar üzerinden gerçekleşmeye başladığı bir döneme adım atılmıştır. İnsanların bir kısmı boş vakitlerini değerlendirmek için izleme-dinleme etkinliklerinden yararlanırken büyük bir kısmı da haber almak için gazete ve haber kanallarını takip etmektedir. İnternetin bir kitle iletişim aracı olarak gündelik yaşama dahil olmasında geçen süreçte sosyalleşme pratikleri hızla değişmiştir. Yüz yüze gerçekleşen ilişkiler yaşamın her alanında sanal ağlarda da kendine yer bulmuş ve insanların sözlü iletişime geçmeden birkaç tuşla alışveriş yapabilmeleri, sanal bir dünyada arkadaş edinebilmeleri, yazışmalar sayesinde iş ve eğitim alanındaki toplantıları gerçekleştirebilmeleri söz konusu olmuştur.

Web 3.0 ise bir yakın gelecek tahayyülünden oldukça fazla gerçekçi öngörüler içerir. Artık insan ve internet etkileşimini ifade eden gerçek-sanal etkileşimi yerine sanal-sanal etkileşimini ifade etmektedir. İnsan beynini taklit eden yapay zekâ uygulamalarının geliştirilmesi söz konusudur. Semantik veya ontolojik web (anlamsal web) de denen web 3.0 buluşlarının varacağı nihai nokta oldukça hızlı öğrenen kişisel akıllı robotlardır (Kutup, 2010, s.14). Tüm bu gelişmeler toplumda bilgiye erişimi kolaylaştıran, bilgiye erişimde zaman ve mekân kısıtlılıklarını ortadan kaldıran gelişmeler olmuştur. Toplum içerisinde dijital teknolojilerin merkezde olduğu gelişmeler toplumun her boyutunu etkilemektedir. Böylece dijitalleşmenin toplumun her boyutunda hissedilmesiyle birlikte dijital toplumdaki bahsedilebilir hale gelinmiştir. Artık birçok kavramın önüne *dijital* vurgusu alarak yeni bir boyut kazandığı görülmektedir. Dijital teknolojilerle hem yeni kavramlar ortaya konmuş hem de birçok kavram önüne aldığı dijital ön eki ile içerik ve biçim açısından değişikliklere uğrayarak da olsa varlıklarını sürdürmeye devam etmişlerdir. Bu kavramların kültür üzerinde de bir etki oluşturması kaçınılmazdır. Gündelik yaşam pratiklerinin içerisine sızan dijitalleşmenin inşa ettiği bu yeni kültürü tanıyabilmek *dijital çağın* gerisinde kalmamak ve sosyal yaşamda var olmak açısından büyük önem taşır. Bu sebeple Dijital Kültür ayrı bir başlık altında incelenmelidir.

<sup>3</sup> <https://www.statista.com/statistics/272014/global-social-networks-ranked-by-number-of-users/>

### 2.3. Dijital Kültür

Yukarıdaki bölümlerde toplumsal dönüşüm ve dijitalleşme üzerinde durulmuştur. Bu bölümün konusunu dönüşen toplum yapısı içerisinde insanın var olma biçiminin de aynı kalamayacağından hareketle öznenin dönüşümü, mekânın, zamanın, sanatın kısacası kültürün dönüşümü oluşturmaktadır. Günümüzde yaşamın sınırları artık dijitalleşme ile çizilir olmuştur. Anlamlandırma ve iletişim biçimlerimiz kökten bir dönüşüme uğramıştır. Tüm bunların ışığında dijitalleşme bir kültür işareti sayılabilmektedir (Gere, 2019, s.19). Kültür bir topluluk içerisinde ortaklaşa var edilen inançlar ve değer birikimidir. Kültür bir yaşam formu, insan davranışlarına yön veren kolektif bir anlayıştır (Bozkurt,2011, s.91). Kültür toplumla var olur. Yukarıdaki bölümlerde toplumun dijitalleşmesinden söz edilmiştir. Buradan hareketle çağdaş toplumları tanımlamak için kullanılan dijital toplumdaki Dijital Kültür üzerine odaklanılmalıdır.

Dijk'ın tanımıyla Dijital Kültür "Hem yaratıcı bir süreç hem de dijital medya aracılığıyla yaratılan bir dizi ürün." dür. (2010, s.245) Dijk Dijital Kültür özelliklerini yedi maddede sıralar. Bunlar, önceden programlama ve yaratıcılık, parçalanma, yeniden birleştirme(kolaj), kullanıcı üretimi, hızlanma, görselleştirme ve nicelleştirme (2010, s.3). Önceden programlama ve yaratıcılık maddesi dijital sistemlerin kullanıma sunulana kadarki süreçte dikkatlice programlanmış olmasını ve bu programlama dahilinde seçime izin verilmesini anlatır. Ayrıca kullanıcıların bir yaratıcılık ortaya koyması yine programlanmış sistemlerin izin verdiği ölçüde mümkündür. Parçalanma, yeniden birleştirme ve kolaj başlıkları internet sistemlerinin ağlar üzerinde nasıl mikro parçalara bölünerek işlevselleştiğini, bu mikro bölünmelerin kullanıcıların yeniden birleştirme ve kolaj yapabilmesine izin verdiğini anlatır. Sanat eserleri açısından pek olumlu bir özellik olmasa da kullanıcılara sağladığı fayda ile oldukça tercih edilir bir konumdadır. Kullanıcı üretimi başlığı ise dijital dünyaya katılmaktan daha fazlasına, uzmanlık gerektirmeyen içerik üretimine işaret eder. Kullanıcılar bloglarda, görsel içeriklerde ve oyunlarda içeriğe katkı yapan aktif kullanıcılar konumundadırlar. Hızlanma başlığı, insanların değişen dünyaya ayak uydurmak için daima hızlanmaları gerektiği fikrini empoze eden dijital araçların daima daha hızlı teknolojilerle piyasaya sürülmesini anlatır. Yazar bu konuyu hızla geçen moda akımları ve sosyal medya içerisindeki kısaltma jargonları<sup>4</sup> ile örneklendirmiştir (Dijk,2010, s.7). Görselleştirme başlığı kısaca kültür aktarımında her

<sup>4</sup>Jargon: Aynı meslek veya topluluktaki insanların ortak dilden ayrı olarak kullandıkları özel dil veya söz dağarcığı. (TDK, Erişim Tarihi: 5.11.21)

yere yayılmış ekranlardaki görsel kullanımının giderek artmasını ifade eder. Son olarak nicelleştirme başlığı ise gelişen dijital teknolojilerin enformasyon arzını oldukça yükseltmesini anlatır (Dijk, 2010, s.3-15).

Dijital Kültürün teknik yapısına ilişkin tüm bu değerlendirmelerden sonra görülmelidir ki dijital dünya insanlara yeni alanlar sunmakla birlikte öncelikle bir varlık alanı sunmuştur. Bu alanda var olmak çevirim içi bir kimlik oluşturmak kadar basittir. Çevirim içi kimlik<sup>5</sup>, bir avatar<sup>6</sup> inşa etmekten fazlasına yeni bir benlik inşasına evrilmiştir. Dijital ağlar içerisinde gerçekleşen sosyalleşme biçimlerinde kullanıcılar kendi kimliklerini oluşturmakta özgürdürler. Yalnızca kimliklerin değil tüm sosyo-kültürel yapının dijitale entegresi söz konudur. İçerisinde eğitimin, ekonominin, politikanın ve boş vakitlerin dönüştüğü bu yeni dünyada çalışmanın devamında Retro oyunlar bağlamında ayrıca ele alınacak olan dijital oyun kavramı önemli yer tutar. Dijital teknolojilerle ilk tanışan genellikle genç nüfus olduğu için bu tanışma oyun gibi etkinliklerle başlar. Ardından daha aktif bir kullanıcı haline gelen katılımcıların dijital dünyaya katılımları artarak devam eder. Dünya 2000li yıllardan itibaren bir hayat tarzının dönüşümüne tanık olmaktadır. Giddens'e göre hayat tarzı, bir topluma ait rutinleşmiş pratikler toplamıdır (2019, s.115). Bu rutinleşmiş pratiklerin dijital ortamlar aracılığıyla gerçekleşmesi Dijital Kültür olarak adlandırabileceğimiz yeni bir kültürün başlangıcı olmuştur.

Dijital kültür yeni bir değer sistemini de ifade edebilmektedir. Dijital dünya içerisinde katılımcı, iyileştirici ve yaratıcılığa izin veren bir ağ dünyası olma özelliği taşır. Dijital kültür çevirim içi ve çevirim dışı *www* etkisiyle anında etki yaratma gücüyle güçlü ve her zaman ulaşılabilir özelliklere sahiptir (Deuze, 2006).

Mevcut yeni Dijital Kültür içerisinde dijital teknolojileri kullananlar açısından bakıldığında bugünün teknolojilerinin içerisinde doğanlar ve bugünün teknolojilerini sonradan öğrenenler arasında büyük farklar görülmektedir. Prensky (2001) kuşakları ikiye ayırarak dünyadaki dijital dilin adadilleri olduğunu ifade ettiği dijital yerlilere<sup>7</sup> karşılık bir de bu gelişmelerin hayatlarına sonradan dahil olduğu dijital göçmenler<sup>8</sup> olduğunu ileri sürmüştür. Bu ayrım dijital teknolojileri kullanma becerilerinde açığa

<sup>5</sup>Çevirim içi kimlik: İnternet üzerinden sürdürülen işlerde, sosyal medya hesaplarında kişinin kendini tanımlayan profili.

<sup>6</sup> Avatar: Sosyal medya hesabı kullanıcısının sahip olduğu profili temsil eden küçük resim.

<sup>7</sup>Dijital Yerliler: İçine doğdukları teknoloji ortamını son derece doğal kabul edenler, değişime hazır olanlar (Yıldız,2012, s.823).

<sup>8</sup>Dijital Göçmenler: Değişime uzak kalan, teknolojiyi kullan(a)mayan ve değişime direnenlerdir (Yıldız,2012, s.823).

çıkılmaktadır. Diğer bir taraftan Binark (2018) ise aradaki bu farkın bir kuşak farkı olarak değil dijital beceri eşitsizliği olarak ele alınması gerektiğini vurgulamaktadır (İAÜ Toplumsal Araştırmalar Uygulama ve Araştırma Merkezi, 2018).

Bu iki kuşağın öğrenme becerileri oldukça farklılık göstermektedir. Dijital teknolojilerle çok erken yaşlarda tanışan nesillerin zihin yapılarına, bilişsel düzeylerine etki eden bu teknolojiler, bunları sonradan öğrenen dijital göçmenleri aynı ölçüde etkilememektedir. Tüm bu ayrışmalara rağmen iki kuşak hala birçok konuda ortak bir paydada buluşabilmektedir. Bu ortak payda kendini en belirgin biçimde Nostalji temalı dijital uygulama ve içeriklerde gösterir. Bu uygulama ve içerikleri genç, orta, yaşlı birçok kesim takip etmektedir. Örneğin Nostalji temalı filmler, sosyal medya hesapları içerisindeki fotoğraf uygulamaları bu ortak ilgiye birer örnek olsalar da çalışmanın devamında da üzerinde durulacak olan Retro oyunlar kavramsal ismiyle Retro oyun bu konuya verilebilecek en kapsamlı örneklerdendir. Retro oyunlar farklı yaş gruplarının tercih edebileceği, eğlence içeriğinin farklı bir dille sunulduğu kendine özgü bir dünyayı ifade etmektedir. Oyun kavramının başına gelen Retro ifadesi geri dönüşü veya tekrar eden bir şeyi ifade eder (Souminen, 2008). Buradan hareketle “Retro oyun, ister tüketicinin çocukluğuna dönüşü veya gerilemesi, isterse saf veya tercih edilebilir bir şeyi (yeniden) elde etme niyeti olsun, genellikle-ama her zaman değil- geri dönmeyi ima eder. (Souminen,2008)”. Yine Souminen’e göre Retro oyunlar modern bir trendden ya da bir şeye dönüşten çok daha karmaşıktır. Newman’a göreyse Retro oyunlar saf, gerçek veya otantik oyuna dönüş olarak tanımlanmıştır (2004). Oyun üreticilerinin, oyuncuların, fanların, teknoloji ve yeniliklerin, Nostaljinin içerisinde harmanlandığı bu dünya bir oyun deneyiminden fazlasını sunar.

## BÖLÜM III

### GELENEKSEL OYUNDAN DİJİTAL OYUNA

Oyun kavramı yaşamın her safhasında varlığını sürdürmüş ve sürdürmekte olan, gündelik yaşama özellikle çocuklukla birlikte entegre olmuş bir kavramdır. Kimilerinin insanlıkla beraber ortaya çıktığını, kimilerinin ise insanlık tarihinden bile eski olduğunu iddia ettikleri oyun kavramı, tezin bu bölümünde öncelikle tarihsel süreci bağlamında ele alınacaktır. Ardından, toplumdaki gelişmeler neticesinde diğer birçok kavramda görüldüğü gibi oyun kavramının da uğradığı değişime odaklanılacaktır. Bu değişimin odak noktasında televizyon ve ardından gelen dijitalleşme bulunmaktadır. Televizyon ile birlikte toplumsal dokuda, çocuklukta ve oyun kavramında büyük bir değişiklik meydana gelmiştir. Bu geçiş atariler gibi televizyona bağlanan ekipmanlarla yeni bir oyun dünyasına kapı aralamıştır. Bu konuya yönelik değerlendirmeler bu bölüm içerisinde yer alan *Dijital Çağda Oyun* alt başlığında incelenecektir.

Dijitalleşmenin toplumun her alanında yer bulmasının etkisiyle, oyun kavramının da dijitalleşme sürecine eklenildiği görülmektedir. Eski tarz Retro oyunların karşısına son teknolojilerle bezenmiş, içerik konusunda son derece gelişmiş, telefon, tablet veya bilgisayardan çevrim içi ya da çevirim dışı her an her yerden oynanabilen birçok yeni dijital oyun piyasaya sürülmüştür. Ancak bu tezin merkezine aldığı konu, tezin sınırlarını da çizmektedir.

Dijital oyunların bu derece gelişmiş yapısına karşılık bugün Retro oyunların hala varlıklarını sürdürmesi ve tercih edilmesine yönelik sorgulamada bu alanda somut bir örneğin olup olmaması, tez çalışmasının araştırma sorularından ilkidir. Bu kapsamda, Nostaljik bir eğilimi ifade eden Retro Oyunlara geri dönüşün toplumun ve oyun dünyasının bugün geldiği nokta ile ilişkisinin ne olduğu ve Dijital Toplumda Retro oyunlara dair oyuncu profillerinin, oyun kategorilerinin ne olduklarına ilişkin sorular tezin diğer araştırma sorularıdır.

Retro oyunların farklı kuşaklarca devam eden serüveni de yine bu bölümde *Dijital Toplumda Oyuna Yeni Yaklaşım: Retro Oyun* başlığında değerlendirilecektir.

### 3.1. Geleneksel Anlamda Oyun

Oyun kavramı tarihin başlangıcından bu yana çeşitli dönüşümlere uğrayarak varlığını devam ettirmektedir. Bedensel aktiviteler içerenin yanı sıra düşünsel aktiviteler de içeren oyunlar, çoğunlukla birden fazla çocukla oynanarak çocukların sosyalleşmelerine de katkı sağlar. Oyunu insan varlığının temel parçası olarak tanımlayan ve oyun kavramının insan deneyiminin tüm yelpazesine nüfuz ettiğini ifade eden Crawford (1984), oyunu, temsil etkileşim, çatışma, güvenlik kategorileri çerçevesinde tanımlamıştır (s.6).

Caillois (2001) ise oyunu özgür, zaman ve mekân açısından bağımsız, kurallara bağlı, hayali bir faaliyet olarak tanımlar (s. 9-10). Yarış ve mücadele içeren oyunlar *agon*, şans temelli oyunlar *alea*, taklit içeren oyunlar *mimicry* ve adrenalin içeren oyunlar *ilinx* kategorilerine ayrılmıştır. Yine Caillois'e (2001) göre oyun oynamanın altında birbirinden farklı iki dürtü bulunmaktadır. Bunlardan ilki kuralsızlık, içten gelme, doğaçlama unsurları barındıran *paidia*, ikincisi ise kural, rekabet ve kazanma güdüsü gibi unsurlar barındıran *ludus* 'tur (s.14-23).

Salen ve Zimmerman (2003) ise oyunu, oyuncuların yapay bir oyuna dahil olduğu, kural ve çatışma unsurları içeren bir sistem olarak tanımlar. İkiliye göre sosyal gruplar yaratan oyunların ölçülebilir amaçları vardır (s.80).

Huizinga'ya (2006) göre “*Oyun, özgürce razı olunan, ama tamamen emredici kurallara uygun olarak belirli zaman ve mekân sınırları içinde gerçekleştirilen, bizatihi bir amaca sahip olan, bir gerilim ve sevinç duygusu ile ‘alışılmış hayattan başka türlü olmak’ bilincinin eşlik ettiği, iradi bir eylem veya faaliyettir*” (s.50).

Huizinga (2006) oyun kavramını kültürden ayırmanın imkânsız olduğundan bahseder. Kültür ortaya çıkabilmek için bir insan topluluğuna ihtiyaç duyarken, oyunun dünya üzerinde insanlıktan önce hayvanlar aleminde var olduğunu öne süren Huizinga, oyunu yaşamın doğrudan gereksinimlerini aşan, eyleme anlam katan bağımsız bir unsur olarak da ifade etmektedir. Rasyonel temellere dayandırılması, hayvanlar alemini dışlaması açısından imkânsız olan oyun kavramı, hiçbir uygarlık basamağına, evreni kavrayışın hiçbir biçimine bağlı değildir. Başka bir tanımla oyun kültüre içkin, hatta kültürden bile önce var olup kültüre eşlik eden ve kültüre başlangıcından içinde yaşadığımız zamana kadar damgasını vuran verili bir bizatihilik olarak tanımlanır (s. 17-20). Bu görüşlerden hareketle denilebilir ki oyun kavramı hem kültürü var eden hem kültürle var olan hem de kültürün var ettiği. Toplumsal hayatın başından beri yaşamın

merkezinde olan oyun sayesinde toplumlar hayatı ve dünyayı yorumlama biçimlerini ifade ederler (Huizinga, 2006, s.70).

Oyunlar üzerine düşünölmeye başlandıđında ilk akla gelenlerden biri toplumlarda oyunların ortaya çıkış sebepleridir. Oyunlar kimilerine göre eğlence aracı, kimilerine göre fazla enerjiyi atmanın bir yolu, kimilerine göre toplumsallaşmanın bir aşaması ve kimilerine göreyse de bir eğitim aracı olarak görölmektedir. Heywood'a (2003) göre oyunlar ve oyuncaklar, çocukların eğlenceli vakit geçirme araçları oldukları kadar, fiziksel ve zihinsel gelişimlerini de hızlandıran araçlardır. Koşmak, zıplamak gibi bedensel aktiviteler içermenin yanı sıra düşünsel aktiviteler de içeren oyunlar, çoğunlukla birden fazla çocukla oynanarak sosyalleşmelerine de katkı sağlar (s.110). Binark (2007) ise oyunu bireylerin toplumsal yaşam içerisinde verili kurallara uymalarını sağlayan toplumsallaştırıcı kurumlardan biri olarak tanımlamaktadır (s.3).

Geçmişten bugüne doğru yapılmış oyun tanımlarına ve oyunun farklı bakış açılarına göre sahip olduđu işlevlere değindikten sonra sıra geçmişten bugüne süregelen oyun biçimlerine gelmektedir. Tarihin derinliklerinde izinin sürölmesi mümkün olan oyun kavramının geçmişı antik çağlardan bugüne kadar uzanmaktadır.

Kalıntı ve gravürlerden elde edilen bulgulara göre çocuklar Mısır uygarlığında içi tohum ile doldurulmuş çingiraklarla ve pişmiş topraktan bebeklerle, Yunan uygarlığında pişmiş kilden bebeklerle, sopayla yürütölen çemberler ve topaçlarla, Roma uygarlığında bilyelerle ve seksek oyunlarıyla oynamışlardır. 16. ve 17. yüzyıllarda ise bebek evlerinin en belirgin oyuncak figürü olduđu görölmektedir. Kız çocuklarına ev içi eğitim amaçlı geliştirilen bu oyuncakların yanında erkekler için de tahta atlara rastlanmaktadır (Onur, 1992).

18. yüzyılda ise sanayileşmenin etkisi oyuncaklarda da görölmeye başlanmıştır. Eski oyunlar terk edilmeyip aralarına yenileri katılmıştır. Örneğin oyun tahtaları ve yap-boz oyunları bu yeniliklerdendir. Fransızlar coğrafya, tarih gibi konularda bilgi içerikli oyun kartları yapmış; İngilizler de yine coğrafya ve matematik bilgileri içeren oyun tahtaları yapmışlardır. Bu örnekler bu dönemin oyunlarının eğitim amacı güttüğünü göstermektedir (Heywood, 2003).

18. ve 19. yüzyılın en belirgin özelliklerinden biri de modern şehirlerin oluşmaya başlamasıdır. Bu dönemin benzeri görölmemiş mimarisi ve sokaklarıyla yeni çalışma ve sosyalleşme alanları doğmuştur. Modern şehirlerde insanlar eski cemaat tipi örgütlenmeyi terk ederek git gide daha da bireyselleşmeye başlamışlardır. Önceki yıllara nazaran daha fazla vaktini çalışarak harcamak zorunda olan ebeveynlerin yokluğunda evde kalan

çocuklar kapı önlerinde oyun oynamaya başlayarak sokaktaki oyun alışkanlıklarını sürdürmüşlerdir. Diğer yandan sanayileşme çocuk oyunlarına el yapımı oyuncakların yanına mekanik oyuncakları dahil etmiştir. Böylece dünyada büyük bir oyuncak endüstrisi oluşmaya başlamıştır. 19. yüzyılda Almanya ve İngiltere’de Black Country gibi üretim merkezleri ucuz metal ve tahta oyuncakların kitle üretimlerini yapmaya başlamıştır (Heywood, 2003, s.111).

Çocukların yukarıda bahsedilen tüm sosyalleşme biçimleri ve oyun alışkanlıkları televizyonun evlere girmesi ile birlikte yeniden biçimlenmiştir. Ülkemizde 1970’li yıllarla, Amerika’da ve dünyada da 1950’lerde yaygınlaşan televizyonun evlerde üstlendiği rol çocuklar için hayati önem taşır. Toplum ve teknoloji konusundaki görüşlerine daha önce de değinilen Postman (1994) televizyon ile birlikte çocukluk ve yetişkinlik arasındaki çizginin gittikçe silikleştiğinden, davranışların, dil ve tutumların aynılaştığından bahsetmiştir (s.17).

Televizyon ile geleneksel toplum yapısı içerisinde hâkim olan yüz yüze ilişkiler azalmış, bireylerin bir arada geçirdikleri vakitler yerini televizyon karşısında geçirilen vakitlere bırakmıştır. Çocukların da sokaklarda bir arada oynayarak sosyalleştikleri ve enerjilerini bu yönde sarf ettikleri vakitler yerini televizyon karşısına ve televizyondan oynanabilen oyunlara bırakmıştır. Çocukluğun yaşandığı ortam ve oyun kültürü köklü bir değişime uğramaya başlamıştır. Televizyon karşısında geçen zamanın artması haliyle oyun kavramı da televizyon önüne çekmeye başlamıştır. Postman’a göre televizyon zamanla kültürümüz haline gelmiştir (2019, s.102). Bu noktada oyunun da kendisine televizyon içerisinde bir yer bulmasına şaşmamak gerek. Ağırlıklı olarak televizyonda başlayan sanal oyunlar Dijital Çağda Oyun bölümünde detaylandırılacaktır.

### **3.2. Dijital Çağda Oyun**

Bu bölüm dijital toplum içerisinde hem önemli bir gündelik yaşam pratiği olan hem de ciddi bir ekonomik boyuta sahip olan dijital oyunları literatürdeki tanımlarından hareketle açıklamayı, oyun türleri, kuramsal yaklaşımları ve tarihsel boyutlarıyla, zaman içerisinde geçirdikleri dönüşümle ve geldikleri nokta dahilinde ele almayı amaçlamaktadır. Ancak vurgulanması gerekir ki bir toplumda teknolojilerin benimsenmeleri için geçen zaman, kültürden kültüre değişse de bir teknolojinin kabul edilmesi için zaman gerektiği gerçeği çoğunlukla her toplum için geçerlidir. Bu sebeple oyun alışkanlığının dijitalleşmesi, bir yenilik olarak ortaya çıkıp sosyal dokuda kendine

bir yer edinmesi haliyle uzun bir geçmişe sahiptir.

Bu noktada E. Rogers'in (1983) Yeniliklerin Yayılması kuramına değinmek faydalı olacaktır. Rogers'e göre bir yeniliğin yayılması için dört farklı element söz konusudur ve bunlar, *yenilik, iletişim kanalı, zaman ve sosyal sistemdir* (s.10-11).

*Yenilik* olarak adlandırılan şey bir kavram, uygulama veya nesne olabilmektedir. Dijital oyunlar bu anlamda hem araçların dijitalleşmesi hem de oyun olgusunun dijital kayması açısından toplumda bir yenilik olarak ortaya çıkmıştır.

*İletişim Kanalı* katılımcıların birbirleri ile bilgi paylaştığı ve karşılıklı bir anlayışın oluştuğu süreçtir. Dijital oyunlar televizyon, bilgisayar ve diğer mobil cihazlar tarafından kullanıcılara ulaşan, yine bu cihazlarca tanıtımları yapıp deneyimlerin paylaşıldığı alanlar olarak kanal görevi görebilmektedir.

*Zaman* kavramını yayılma sürecinde oldukça önemli bulan Rogers (1983), bu kavramı yenilikten haberdar olunduğu, bu yeniliğin benimsendiği ya da reddedildiği karar verme sürecini kapsayan bir unsur olarak ele almıştır (s.20). Toplumlar bir yeniliği benimseme kategorileri açısından farklı alt kümeler barındırabilmektedir. Bu doğrultuda *Yenilikçiler, Erken Benimseyenler, Erken Benimseyen Çoğunluk, Geç Benimseyen Çoğunluk ve Geriye Kalanlar* sözü edilen zaman temelli kategorilerdir (s.21). Dijital olarak üretilmiş mevcut oyun sayıları ilk piyasaya çıktıkları 1970'lerdeki sayılara kıyasla takip eden 3-10 yıllık süre içerisinde giderek artmıştır.<sup>9</sup> Bu, oyuncuların geçen zamanla birlikte bu oyunları daha da benimsediklerinin göstergesidir.

*Sosyal Sistem* Rogers'e (1983) göre bir yeniliğin içerisinde yayıldığı yapıdır ve Rogers Sosyal Sistemi *birtakım ortak amaçlar etrafında bir araya gelen ilişkili birimleri kümesi* olarak tanımlanmıştır (s.24) Bugün neredeyse yarım asırlık bir tarihe sahip olan dijital oyunların evlerde yaygınlaşmasını jetonlu sistemlerle ev dışında yaygınlaşması izlemiştir (Newman, 2004). Ardından bilgisayarlar, mobil cihazlar ve internet kafeler dijital oyunun içerisinde yayıldığı sosyal sistemi genişletmiştir.

Literatürde dijital oyunlar, temelde *eğlence* unsurunun vurgulanarak tasarlandığı, piyasaya sürüldüğü ve tercih edildiği için çoğunlukla kültür endüstrisinin bir çıktısı olarak, kapitalist pazar ekonomisi için karlı bir alan olarak değerlendirilmiştir. Buradan hareketle kapitalist ekonomi içerisinde dijital oyunların eğlence unsurunu vurguladığı ve kültür endüstrisi ürünleri ile iç içe geçtiği görülebilmektedir. Boş zaman etkinlikleri de

<sup>9</sup> Bu tespitinin yapılmasında, tez kapsamında incelenen Retro Gamer web sayfasında yer alan ve yıllara göre yapılan gruplandırmaları kaynak olarak kullanılmıştır. [https://www.retrogamer.net/category/retro\\_games90/](https://www.retrogamer.net/category/retro_games90/)

tıpkı eğlence unsuru gibi dijital oyunların ortaya çıkması, üretilmesi ve pazarlanmasında büyük önem taşımaktadır.

Boş zaman etkinlikleri temelde bireyin bir zorunluluk unsuru hissetmeden özgür bir zaman diliminde gerçekleştirdiği etkinliklerdir. Baudrillard (2020) boş zaman etkinliklerini *istirahat, gevşeme, eğlence ve ihtiyaç* olmaktan da öte boş zamanı doldurmak için girişilen tüm oyuncu etkinlikler olarak tanımlamıştır. Burada en önemli nokta bireyin zamanını dilediğince harcama hakkını elinde bulundurmasıdır. Ancak bireye zamanı kendi dilediği gibi harcadığını düşündüren boş zaman etkinlikleri gerçekten bu kadar özgür eylemler midir diye düşünülmesi noktasında bunun bir özgürlük kurmacası olduğunu dile getiren Baudrillard *serbest zamanın* mantıksal olanaksızlığını ileri sürer. İnsan yaşamında boş zamanın en gerçek örneği bu zamana kadar yaşanmış olan tek bir dönemdir: Çocukluk (Baudrillard,2020, s.198-200).

Bir önceki başlıkta ele alınan Oyun kavramının özü itibariyle uğradığı dönüşümden hareketle dijital oyunlar insanların çocukluk çağından itibaren hayatlarına dahil olan bir unsurdur. Eğlence temalı bir boş zaman etkinliği üreten kültür endüstrisi ürünlerinin erken yaşlardan itibaren yaşamlara dahil olmaya başlaması, sahip olduğu ekonomik arka plan dolayısıyla oldukça eleştirilmiştir.

“Uzmanlaşmış boş zaman endüstrileri, boş vaktin geçirilmesi yolunda yapay eğlence/dinlence satmak üzere üretiyorlar. Televizyon, sinema, video, bilgisayar oyunları, gazete, dergi, popüler roman, müzik, futbol, at yarışları, talih oyunları vb. araçlarla vaktin geçirilmesinin bir endüstriye dönüştürülmesi ve büyük paraların döndüğü bir sektör haline gelmesi, söz konusu alanların kitlesele bir av sahası haline geldiğini göstermektedir. Kapitalizm, bu alanlarda reklam, propaganda ve imaj hilesi dahil her türlü manipülatif yolu denemek suretiyle, kâr marjını yükseltmenin çabası içindedir (Aytaç, 2002).”

Dijital oyunlar her ne kadar eğlencenin ve boş zamanın merkezinde bir kültür endüstrisi ürünü olarak değerlendirilse de “Joost Raessen dijital oyunları sadece kültür endüstrisi ürünleri olarak değil, katılımcı ve çoğul bir kültürün yeşertilmesi için bir anlamda kültürel savaş alanı olduğunu ifade etmiştir (Raessen’den akt. Binark ve Bayraktutan, 2011).

Literatür tarandığında Dijital Oyun kavramı ile ilgili birbirinden farklı tanımlarla karşılaşmıştır. Jenkins (2000) dijital oyunları “dijital çağın bir sanat formu” olarak, Shuker (1995) ise dijital oyunları gelecekte sinemanın hatta baskın popüler araç olan

kablolu yayın yapan televizyonların yerini alacak olan büyük bir kültür biçimi olarak tanımlamıştır (2004, Jenkins ve Shuker'den akt. Newman).

J. Newman (2004) Video Games adlı kitabında video oyunlarının sinema, televizyon gibi diğer medya araçlarının bir devamı veya bilgisayar devriminden önceki oyunların bir devamı olarak ya da bu iki grubun melez bir çıktısı olarak görülüp görülemeyeceğini sorgulamış ve video oyunlarını diğer medya araçlarından, oyunlardan kendi eşsiz ve benzersiz karakterleri dolayısıyla ayrı tutmuştur (Newman, 2004, s.10).

Dijital oyunları incelerken, bir oyunu sosyal bir nesne olarak neyin oluşturduğu sorusunu soran Gualeni, Fassone ve Linderoth (2019), hem oyunların kavramlar çerçevesine hem de oyun yazarlığının tarihsel boyutlarına uzanmışlar ve dijital oyunu kaçınılmaz olarak politik bir eylem olarak tanımlamışlardır.

Dijital oyunlar başka bir tanıma göre ise genellikle klayve, joystick ve tuş takımı gibi oyuna ve donanıma göre değişen giriş aygıtları içeren, televizyon, bilgisayar ekranı gibi bir ara yüz üzerinden gösterildiği oyun türüdür (Kirriemuir, 2002).

Dijital oyun sanal uzamda konsol, bilgisayar veya devasa online oyun şeklinde alt türler içerisinde gerçekleşen ve iletişim sürecinin üç temel ögesinin, sektörün/üreticinin, metnin/içeriğin ve oyuncunun/tüketicinin bir arada olduğu oyun türüdür (Binark, 2007).

2020 yılında, Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu tarafından yayınlanan Dijital Oyun Raporundaki tanıma göre ise “Dijital oyunlar; bilgisayar tabanlı, metin ya da görsellik üzerine inşa edilmiş, bilgisayar ya da oyun konsolu gibi elektronik platformlar üzerinde bir veya birden fazla kişinin fiziksel ya da çevrimiçi ağ üzerinden birlikte kullanabildiği bir eğlence ve boş zaman aktivitesi yazılımıdır” (BTK, 2020).

Dijital oyun türlerine bakılacak olduğunda, Newman oyunları öncelikle dört kategori altında, ardından da Berens ve Howard'ın sınıflandırmalarını dahil ederek yedi ayrı başlık altında sınıflandırmıştır (Tablo 1).

Tablo 1.

*Newman'in Oyun Sınıflandırmaları*

| İlk Oyun Sınıflandırması          | İkinci Oyun Sınıflandırması                               |
|-----------------------------------|---|
| Shoot-em-up (Hepsini öldür)       | Action and Adventure (Aksiyon-Macera Oyunları)            |
| Driving games (Sürüş oyunları)    | Driving and Racing (Sürüş ve Yarış Oyunları)              |
| Beat-em-up (Hepsini yen)          | First Person Shooter (Birinci Şahıs Nişancı Oyunları)     |
| Platform game (Platform oyunları) | Platform and Puzzle (Platform ve Yap-Boz Oyunları)        |
|                                   | Role-playing (Rol Yapma Oyunları)                         |
|                                   | Strategy and Simulation (Strateji ve Simülasyon Oyunları) |
|                                   | Sports and Beat-em-up (Spor ve Hepsini Yen oyunları)      |

Kaynak: Newman, 2014, s. 11-12.

Ankara Kalkınma Ajansı'nın yaptığı çalışmanın bulgularını paylaştığı Dijital Oyun Sektörü Raporuna göre ise oyun türleri, Konsol Oyunlar, Masaüstü Oyunlar, Çevirim içi Oyunlar ve Mobil Oyunlar şeklindedir (2020).

Binark'ın (2007) teknolojik donanım ve ağ bağlantısı temelli oyun sınıflandırmalarına bakıldığında, Konsol Oyunları, PC Oyunları ve Çevirim İçi Oyunlar şeklinde bir sınıflandırma görülmektedir (s.4). Bu üçlü sınıflandırmaya ek olarak oyuncu sayıları temelinde iki alt başlık halinde de oyun türlerini incelemenin mümkün olduğunu belirten Binark (2007) tek kişinin oynadığı oyunlar ve çoklu oyuncuların oynadığı oyunlar şeklinde bir ayrıma gitmiştir (s.4). Oyunları tematik ve teknolojik özelliklerine göre gruplandıran Level Dergisi<sup>10</sup>'nin oyun türleri sınıflandırmasında ise Aksiyon Oyunlar (Örneğin Max Payne, Splinter Cell, Tomb Raider, GTA), First Person Shooter (FPS), Macera Oyunları, Motorsporları ve Yarış Oyunları, Rol Yapma/Canlandırma Oyunları (RPG), Simülasyon Oyunları, Spor Oyunları, Strateji Oyunları şeklinde bir sınıflandırma yapılmıştır (Binark, 2007, s.4-5).

Çalışmada incelenecek olan "Retro Gamer" adlı web sitesinde ise oyunların aşağıdaki şekilde bir sınıflandırmada aktarıldığı gözlenmiştir. Sitedeki oyun sınıflandırması öncekilerden farklı olarak Top Ten kategorisi içermektedir (Tablo 2).

<sup>10</sup> Level Dergisi, Türkiye'de oyunlar üzerine, konuyla ilgili editörler tarafından yayın yapan bir dergi olarak içeriklerini oluşturmaktadır. Dergi her ay farklı kapak konuları ile oyun dünyasına yönelik güncel gelişmeleri dosyalamaktadır. Kaynak: Level, Erişim Tarihi: 30 Kasım 2021 <https://www.level.com.tr/>

Tablo 2.

*Retro Gamer Oyun Sınıflandırması*

- 
- 1-Top Ten
  - 2-Adventures
  - 3-Beat-'em-up
  - 4-Platformer
  - 5-Puzzle
  - 6-Racing
  - 7-RPG
  - 8-Shoot-'em-up
  - 9-Sport
  - 10-Strategy
- 

Kaynak: <https://www.retrogamer.net/>

Sitede 1 numarada önceki gruplandırmalara ek olarak *Top Ten* kategorisi bulunmaktadır. Top Ten kategorisi içerisinde Commodore 64 Games, NES Games, Spectrum 128K Games, Essential Saturn Imports ve Oric-I Games alt başlıkları mevcuttur ve her bir başlık ismini taşıyan üreticilerin oluşturdukları on oyunu derlemiştir. Tez çalışması için bu web sitesi tüm Retro oyunları barındırması ve türlerine göre kategorilendirmesini göz önünde bulundurularak seçilmiştir. Ek olarak üreticilerin tasarladığı on oyunu derlemesi, bu oyunlarla ilgili oyuncu yazılarını barındırması ve beğenen-yorum yapan kişi sayısını belirtmesi sebebiyle değerlendirmiştir.

Dijital oyunlar incelenirken en çok üzerinde durulan noktalardan biri de dijital oyunların hangi bakış açısı ile değerlendirilmesi gerektiğidir. Alanda bu konu ile ilgili yapılmış çalışmalar incelendiğinde dijital oyunların ne oldukları, nasıl ele alınmaları gerektiği konusunda ontolojik bir ayrım olduğu görülmüştür. Bu ayrışmanın temeli 2001 yılında İngiltere'de gerçekleşen ilk akademik video oyunları konferansına dayanmaktadır. Bu konferansta video oyunlarının bir anlatı bilimi mi yoksa bir oyun bilimi mi olduğu üzerine tartışmalar başlamıştır. Newman (2004), film teorisyenlerine göre video oyunlarını bir etkileşimli anlatı olarak görmenin doğal olduğunu belirtirken, konferans sonunda video oyunlara Ludoloji ve Narratoloji diye ayrılan iki rekabetçi yaklaşım oluştuğunu belirtmiştir (Newman, 2004, s.10). Çalışmanın bu bölümünde, bu iki yaklaşıma dair görüşlere baş vurularak çalışmanın örnek konusunu oluşturan Retro oyunların hangi çerçeveden değerlendirilmesi gerektiğine karar verilmeye çalışılacaktır.

Oyunların biçimsel yön ve özellikleri dikkate alınarak yapılan incelemeleri ifade

eden *Ludoloji* ve onun karşısında duran oyunlara anlatı yönleri dikkate alınarak yapılan incelemeleri ifade eden *Narratoloji* yaklaşımları oyun incelemelerinde hala yararlanılan farklı iki yaklaşımdır. Kısaca *Ludoloji Oyunbilim*, *Narratoloji* ise *Anlatıbilim* diye ifade edilebilir. Dijital oyunların ne oldukları üzerindeki bu kavrama farklılıkları birbirinden farklı akademik, kültürel ve politik bağlamlardan kaynaklanmaktadır (Sezen ve Sezen, 2011, s.250).

Ludoloji yaklaşımının hem ideoloji hem de bir metodoloji işlevi gördüğünü belirten Murray (2006), bu yaklaşımın dijital oyunlardaki biçime ve onları analiz etmeye odaklandığını, oyun içeriklerini gruplandırma ve karşılaştırmalar için bazı tanımlayıcılar oluşturmak üzerine çalıştığını belirtmiştir (s.2). Murray'ın Ludoloji-Narratoloji ayrımı konusunda ne düşündüğünün ayırdına varabilmek için onun Narratoloji ile ilgili görüşlerine de bakmak gerekir. Oyun ve hikayelerin birbirinden ayrı olmadığı görüşünde olan Murray (2006) bu iki unsuru iç içe geçmiş kardeş kategoriler olarak tanımlamaktadır. Oyunların hikayelerden, hikayelerin de oyunlardan ayıramayacağını savunan Murray'ın bu görüşü ile Narratologların tarafında olduğu düşünülebilir (Murray, 2006, s.3).

Oyunların ne olduğuna ve nasıl olduğuna dair oyun-bilimin (Ludoloji) oyunların ne? ve nasıl? olduklarına ilişkin yaklaşımının anlatı-bilimin (Narratoloji) öyküsü ve söylemine benzeten Eskilen (2001) anlatı biliminin söylem zamanını oyun bilimin olay zamanı ile benzeştirir. Bu benzeşmeye rağmen dijital oyunlar ve anlatı biliminin ayrıldığı iki nokta vardır. Birincisi *zaman şeması/oyunların nedenselliği ve karakterin/kullanıcının rolü ve doğasıdır* (Sezgin, 2019, s.52). Edebiyat sinema gibi anlatı türlerindeki karakter kendi başına olay ve gidişata etki edemez, anlatıcı kontrolü söz konusudur ancak dijital oyunlarda karakter gidişat ve son üzerinde dinamik bir etkiye sahiptir.

Oyun incelemelerinde biçimden hareket eden, biçimi kendi özü itibarıyla değerlendirilmesi gereken asıl unsur olarak gören ludologlara karşılık oyunları bir anlatı olarak ele alan narratologların bu ayrımlarının *etkileşim ve oynanış* noktalarında ortaklaşa oldukları görülür (Demirbaş, 2017, s.353-354). Huizinga'nın (2006) oyunun bütünselliğine yaptığı vurgu burada bir kez daha devreye girmektedir.

Karadeniz'e göre Ludologlar dijital oyunları bir anlatı ya da yeni medyanın bir uzantısı olarak görmemektedirler. Bu sebeple dijital oyunları incelerken biçimcilikten hareket etmişlerdir (Karadeniz, 2017).

Dijital oyun incelemelerindeki bu iki yaklaşım üzerine tartışmalar hala sürmektedir ancak bu çalışma özelinde çalışmanın örnek konusunu oluşturan Retro Oyunların büyük bir kısmının ludologların baktığı yerden değerlendirilmesi gerektiği

düşünülmektedir. Retro oyun tasarımlarındaki vurgular, görsellikler ve oyunların uluslararası yaygınlığı belirli bir kültüre ait bir anlatı biçimi olarak değerlendirmekten uzaktır.

Dijital oyunların tarihsel arka planı 50 yılı aşkın bir geçmişe sahiptir. Dijitalleşme süreciyle paralel ilerleyen bu alanda geliştirilen oyunların zaman ilerledikçe ve şartlar iyileştikçe daha da popüler bir sektör haline geldiği görülmektedir. Ancak bu popülerliğin ardında yatan en önemli unsur teknolojik gelişmeler ve dijitalleşmeden öte hedef kitlenin isteklerini değerlendirmek ve süreçte kullanıcı odaklı ilerleme olmuştur (Karışmaz, 2019).

1958 ve 1960'lı yıllarda geliştirilen *Tennis For Two* ve *Space War* oyunları ilk popüler video oyunları olma özelliklerine sahiplerdir (BTK, 2020). İlk on yıllık süre erken dönem oyun üretim yılları olarak ele alınabilir çünkü oyunların gündelik yaşamın bir parçası haline gelmesi 1970'li yıllara karşılık gelmektedir.

1972 yılında Bushnell ve Dabney ikilisi Amerika'da Atari şirketini kurmuşlardır. İki kişinin oynadığı bir arcade<sup>11</sup> tenis oyunu olan *Pong* oyununu tasarlayıp piyasaya sürmüşlerdir ve Amerikan oyun dünyası için bir devrim niteliği taşıyan bu oyun, atari salonu endüstrisini başlatmış ve 1990'lı yıllara kadar gittikçe artan popülerliğiyle Pac-Man ve Donkey Kong oyunlarına da alt yapı hazırlamıştır (BTK, 2020).

1980'lerde oyun konsolları ve bilgisayarlar vasıtasıyla gündelik yaşama dahil olmaya başlayan dijital oyunlar, takip eden yıllarda tüketicilerin talep ve beklentileri doğrultusunda geliştirilmeye devam etmiştir. Dijital oyunlar git gide daha da karmaşık kontrol panellerine sahip grafiksel olarak daha çekici oyun konsollarının piyasaya sunulmasıyla giderek artan popülerliğiyle tüm dünyada etkisini hissettirmeye başlamıştır (Wulf, 2015).

1980 yılında Namco şirketi adı bugün bile bilinen Pac-Man oyununu geliştirmiş ve bu gelişmeyi ertesi yıl Nintendo şirketinin Donkey Kong oyununu geliştirmesi takip etmiştir (Sezen ve Sezen, 2011, s.264). Bu adım, adından daha sonra da çokça bahsettirecek olan Mario oyununun da temelini atıldığı anlamına gelir. Donkey Kong oyunu Nintendo şirketinin tasarladığı Mario karakterinin ilk kez sahneye çıkışıdır (Sezen ve Sezen, 2011, s.264). Mario karakterinin Donkey Kong karakterinin elinden genç bir kızı kurtarma mücadelesini konu alan oyun, ilk öykülü dijital oyun olma özelliği de

<sup>11</sup> Arcade oyunu, genellikle restoranlar, barlar ve atari salonları gibi halka açık işletmelerde kurulu jetonla çalışan bir oyun makinesi ve bu makinelerde oynanan oyunlardır. Arcade oyunlarının çoğu video oyunları, langırt makineleri, elektromekanik oyunlardır. Kaynak: Wikipedi <https://tr.wikipedia.org/wiki/Arcade> Erişim Tarihi 18.11.2021

taşımaktadır (Sayılğan, 2012).

1980'li yıllar ev bilgisayarlarının da oldukça geliştirildiği, piyasaya sunulduğu yıllardır. Yeni yazılımlar ve programlar Amerika ve İngiltere başta olmak üzere tanıtılıp dünyaya yayılmaya başlamıştır. 1982'de Amerika'da geliştirilip ülkesinde ve uluslararası ölçekte en çok satan ev bilgisayarı olacak olan Commodore 64 piyasaya sunulmuştur. Bu bilgisayar dijital oyunlar için yeni bir dönem başlatmıştır. 1983'te ise Superset Software tarafından ağ bağlantılı bir bilgisayar olan Spines geliştirilmiştir. O zamana kadar geliştirilmiş olan ticari bir kişisel bilgisayar için üretilmiş ilk ağ oyunu olarak bilinmektedir.<sup>12</sup>

1982-1984 yılları arası Kuzey Amerika için oyun sektörünün çöküş yaşadığı bir yıl olmuştur. Piyasadaki çok sayıda düşük kalitede oyunun dolaşımında bulunması oyunların ticari değerlerini oldukça düşürmüş ve tüketici güvenini azaltmıştır. Tam bu dönemde Japonya Amerika'nın eski öncü rolünü üstlenerek oyun endüstrisindeki gücü ele geçirmiştir (Sezen ve Sezen, 2011, s.266-267).

1985 yılında Amerika'daki oyun endüstrisini eski gücüne kavuşturan gelişme Nintendo şirketinin NES'i (Nintendo Entertainment Sistem) piyasaya sunması olmuştur. NES zamanının en çok satan oyun konsolu olmuştur. Ertesi yıl rakip olarak Sega şirketi tarafından Sega Master System geliştirilmiş ancak pazar payı ve popülerlik açısından NES'in gerisinde kalmıştır (Sezen ve Sezen, 2011, s.267).

1989 yılında ünlü oyun yapımcısı Nintendo şirketi el konsolu olan Gameboy'u geliştirmiştir. Gameboy'a popülerlik kazandıracak oyun olan, Super Mario Bros'un donanımın içerisine yüklenmesiyle oyun sektörüne ilgi artarak devam etmiştir (Karahisar, 2013, s.109).

1990'lı yılların başında Japonya'daki SNK Cooperation şirketi NEO GEO AES'i (Advanced Entertainment System) piyasaya sunmuştur. Oyun konsolları ile oynanan oyun tasarımları ve üretimleri yapan Neo Geo şirketi öngörülemez satış gelirlerine ulaşmıştır (Weiss, 2016, s.7-8). Birkaç yıl içerisinde üretilen Dom oyunu ve Playstation konsolu satış rakamlarını artırmaya devam etmiştir. 1990'lı yıllar birçok farklı ülkede oyun üretimlerinin hızla yayıldığı ve oyunlara olan ilginin gittikçe arttığı yıllardır. Dünya çapında evlerde televizyon ve bilgisayarların yaygınlaşmasında da bu yayılımın payı büyüktür.

2000'li yıllar oyuncuların yeni teknolojilerle geliştirilmiş konsollar ve oyunlarla

<sup>12</sup> Bu bilgiye aşağıdaki internet sitesinden ulaşılmıştır:

<http://www.computernostalgia.net/articles/HistoryofComputerGames.htm> Erişim Tarihi 16.11.2021

tanıştığı yıllardır. Akademik açıdan da oyun çalışmaları ile ilgili inceleme dergilerinin çıkmasıyla yeni bir literatür oluşmaya başlamıştır. 2000 yılında dijital oyun incelemelerini temel alan Game Studies dergisi yayınlanmaya başlamıştır. Dergi, oyunların kültürel temelde analizlerine odaklanmış ve oyun incelemeleri alanında çalışmalar yapan akademisyenlere fikir ve görüşlerini paylaşacakları bir alan sunmayı amaçlamıştır (Sezen ve Sezen, 2011, s.278).

Aynı yıl Sony şirketi tarafından Playstation 2 piyasaya sunulmuştur ve kısa sürede 150 milyon ünite satış rakamına ulaşarak tüm zamanların en çok satan oyun konsolu olmuştur. Yine bu yıllar içerisinde mobil oyunlara temel teşkil eden Snike oyunu Nokia marka cep telefonu kullanıcılarına sunulmuştur. Sosyal ağların yayılması ile birlikte bu ağlar içerisinden oynanan Farmville gibi oyunlar (Facebook bağlantılı) oyun dünyasına eklenmiştir (Karahisar, 2013, s.111).

2000'li yıllar çok sayıda dijital oyunun piyasaya sunulduğu bir yıl olmakla birlikte Retro tarzına sahip oyunların üretimine de devam edildiği bir yıl olmuştur. Retro temalı oyunlar denildiğinde 70'ler 80'ler ve 90'lar akla gelse de 2000'li yıllarda da bu oyunların üretimleri ve oyuncu kitlesi varlığını sürdürmeye devam etmiştir. Dijital toplum içerisinde son teknolojilerle geliştirilmiş oyun dünyasına her geçen zamanla yeni oyunların dahil olmasına karşılık, Retro oyunlara olan ilginin sürmesi toplumdaki nostalji duygusuyla ilişkilendirilmiştir. Klasik bir oyun topluluğundan fazlaca ileri gitmiş olan bu alan Nostalji öğeleri içeren Retro oyunları, bu oyunların aktif oyuncularını ve fanlarını *Nostalji* ortak paydasıyla bir araya getirir. Bu iki konunun birbiri ile ilişkisi göz ardı edilmemek kaydıyla öncelikle Dijital Toplumda Nostalji Eğilimi ele alınacaktır.

### 3.3. Dijital Toplumda Nostalji Eğilimi

Johannes Hofer'in 1688 yılında yaptığı klinik çalışmalar sonucu *nostos ve algos* kelimelerinden türetilen *nostalgia* kelimesi ilk kez literatüre girmiş olup *eve dönme arzusundan kaynaklı çekilen acıyı* tanımlamak için kullanılmıştır (Natali, 2014, s.10). Başka bir tanıma göre ise Nostalji, *geçmişte yaşanmış birçok olumlu ve olumsuz duygudan parçalar barındıran ve yeni bir duygu durumu anlatan karma duygusal* durumdur (Wulf vd., 2018, s.61). Nostalji geçmişe dönme, eskiye dönme arzularıyla bugün ve geçmiş arasında kurulan bağda güçlü bir duygu konumundadır.

İnsanlık, dönüşen toplum içerisinde yeni ve ikili bir duygu durumu ile tanışmıştır. "*Sosyallik tutkusu ile bireysellik tutkusu; ait olma arzusu ile ayrı olma arzusu*" (Bauman,

2018, s.33-34) Mevcut çağın dijital çağ olarak adlandırılmasından hareketle toplum yapısındaki dönüşümün odağına internetin ortaya çıkışı alınmalı ve yine Bauman (2018)'a göre "İnternetin ortaya çıkışının tetiklediği değişikliklerin, büyüklük ve ağırlık itibariyle yeni bir nitelik boyutuna vardığı kabul ve itiraf edilmelidir" (s.34).

Değişen toplum dinamikleri kapitalizmin de başat rolü ile insanlar üzerindeki mutluluk mutsuzluk hallerini derinden etkilemiştir. Sunulan maddi imkanlar ve kişilerin içerisine düştüğü manevi çıkmazlar iç içe girmeye başlamıştır. İnsanın dijital çağdaki manevi çıkmazlarından biri de Bauman'ın işaret ettiği bu ikili duygu durumudur. Görüleceği üzere Nostalji bu duygu durumunun yardımına koşarak hem bireysel hem sosyal hem ait hem ayrı olma hislerini kişiye sağlayabilir.

İnsanların bugünün gerçeklikleri ile bağlantılarının kesildiği noktada Nostalji geçmişle bağ kurmalarına yardım ederek onlara el uzatmaktadır. Çünkü bugün "*Birey ve toplum büyük ve derin referanslarını kaybetmekten kaynaklanan bir yönsüzlük, yörüngesizlik halinde boşlukta savrulur vaziyettedir*" (İlhan, 2019). "En acı veren yoksunluğumuz sabahları yataktan kalkmak için bir gerekçedir" diyen Bauman (2018, s.128) geleceği bugünden daha iyi bir biçimde hayal etmenin imkansızlığından söz eder. Bugünden daha iyi olmamakla beraber en azından bugünle aynı tahayyül edilen gelecek de bir umut vaat etmez çünkü bu tahayyül de bugünün insanının kaçmak istediği her şeyi barındırır. Anlamli bir arayış bu sebeple ancak Nostaljik bir tutumla geçmiş fikirlere dönmekle gerçekleşebilir (Bauman, 2018, s.129).

Hangi gelişmişlik düzeyinde olursa olsun toplum, yapısı itibariyle daima dinamik ve değişime açık bir yapıya sahiptir. Bazı insanlar için bu değişimi kabullenmesi kolayken bazı insanlar için ise zor olmuştur. İnsanlar bugünü kabullenmenin zor olduğu noktalarda geçmişi yaşatarak var olmayı sürdürür. Dijital dünya içerisinde bu durum yeni bir boyut kazanmıştır. Eski, gerçekliği; yeni ise sanallığı ifade eder olmuştur (İlhan, 2018, s.106). İlhan, (2018) "*Bir simülasyon evreninde ve toz halinde bulanıklaşan bireyin zihin dünyası, bir zamanlar güvenli bir yer tesis ettiği her şeyin şimdi yerinde olmadığını fark edince derin kaygı duygularıyla doldu*" diyerek, insanların bugünü kabullenememe durumunu dile getirmiştir. Nostalji tam da bu kaygılardan beslenmektedir. Bu duygular Nostalji eğiliminin bireyler üzerindeki yansımalarıdır.

Bolin'e (2004) göre bireylerin geçmişe dönük özlemleri iki farklı düzeyde kendini göstermektedir. Bu bağlamda Nostalji iki farklı düzeyde ele alınırken ilk düzeyi *bireysel* ikinci düzeyi ise *sosyal ve kolektiftir*.

*Bireysel Nostalji düzeyi* bireylerin doğrudan çocukluk anıları ile alakalıdır.

Çocukluğa dair oldukça derin, bazen hatırlaması zor ve hatta hatırlamak için fotoğraf ve videolarla tetiklenmesi gerekebilen anılar ve özlemler içerir. Çocuklukta oynanan oyunlar hafızada büyük yer kaplarken, ilerleyen yaş ve değişen yaşam şartlarına rağmen çocuklukta oynanan bazı oyunlar yetişkinlik dönemlerinde de oynanarak Nostalji eğilimini işaret eder. Örnek verilecek olursa Retro oyunlarda güçlü bir Nostaljik eğilim görmek mümkündür. 80'li yıllarda çocukluğunu yaşamış ve o zamanki dijital oyunları oynamış bireylerin ileri yaşlarda da hala bu oyunları tercih etmeleri Nostaljinin kopmaz bağımlı olduğunu göstermektedir. Bu tür; bireysel, çocukluk anılarına yoğunlaşan nostalji türüdür (Bolin, 2004).

*Sosyal ve kolektif Nostalji düzeyi* ise bugünün dijital iletişim ağlarından, bugünün sosyal medyasından öncesine karşı hissedilen Nostalji duygusudur. *Sosyal* olarak nitelenmesi, maddi birliktelikler içermesinden kaynaklanmaktadır. Plaklar, açık hava sinemaları, mektup arkadaşlıkları gibi geçmişte kalan ve mevcut dijitalleşme ile tam olarak ortadan kalkmayıp biçimsel değişikliğe uğrayan bu Nostaljik anılar *sosyal ve kolektif Nostalji* düzeyine örnek oluşturabilir. İnsanların plaklar yerine bugün internet ortamında müzik dinliyor olmaları plakları attıkları anlamına gelmez. Plaklarını ve geçmişe dair hatırası olan eşyalarını saklayan insanlar eski fotoğraflarına da ciddi anlamda özen gösterirler. Geçmişteki anılarını onlara bugünmüş gibi hatırlatan fotoğraflar, saklanan mektuplar Nostalji eğilimine farklı açılardan örneklerdir. Bugün insanların birbirlerine “hatırlıyor musun?” diye sorabilmeleri ve ortak anılarda geçmiş özlemlerini paylaşabilmeleri de bu duyguyu kolektif kılan unsurdur (Bolin, 2004).

Birbirinden bağımsız gibi görünen üç tema arasında- Nostalji, kolektif bellek ve ekran teknolojileri -bir bağ kuran Bevan (2013) Nostaljiyi oldukça karmaşık bir unsur olarak ele alır. Nostalji bir kaçıştan çok, daha derin bir duygu durumu olarak kendini gösterir. Nostalji temalı televizyon programları, filmler, Nostalji öğeleri barındıran dijital oyunlar hepsi bireysel ve toplumsal düzeyde ortak bir duygu durumuna işaret eder.

Bazı sektörler için ise Nostalji sıkça kullanılan ve karlılık açısından önemli bir unsurdur. Sinema, müzik, fotoğrafçılık ve video sektöründe, sosyal medya uygulamalarında ve çalışmanın örnek konusunu oluşturacak olan oyun alanında da sıkça kullanılan Nostalji temaları geniş kitlelere hitap eder. Siyah beyaz filmlerin yeniden yayınlanmasına ek olarak bugünün teknolojileri ile Nostalji temalı siyah beyaz filmler çekilmektedir. Eski müzikler bugünün gelişmeleri kullanılarak yeniden düzenlenmektedir. Sosyal medya ağ uygulamalarındaki Retro ve vintage filtreler barındıran VSCO, Hugi, Filterloop, 1967-Vintage Filters ve Retro Cam gibi uygulamalar

Retro görünümlü fotoğraflar çekilebilmesine olanak tanımaktadır.<sup>13</sup> Bu noktada, Nostalji ögesinin içerisinde kendini tanımladığı *retro* kavramına ayrıca değinmek gerekir.

### 3.3.1. Nostalji Eğilimi Sonucunda “Retro” Kavramı

Latince kökenli bir kavram olan *Retro* geri dönüş, geriye dönüş veya tekrar eden bir şeyi ifade eder (Souminen, 2008). Eskinin yeniden yeni bir formda kullanılması (Newman, 2004) olarak da ifade edilen *Retro* kavramı bilinçli olarak yakın geçmişin akımlarını, modalarını türeten veya taklit eden tarzı yansıtır. Buradaki yakın geçmiş vurgusu oldukça önemlidir. Çünkü 1980’ler ve 1990’lar dünyasının izlerini bugün birçok alanda görmek mümkündür. “...*Uzak bir geçmişten ilham alan Retro modern kültürün karakteristiği olan yeni bir özgünlük ve değer aurası ile donatılmış, seri üretilen nesnelerin yeniden sunulmasına dayalı olarak yüzyıllara değil, yakın geçmişe odaklanır*” (Chirchiano, 2016).

Nostalji ve Retro kavramlarının iç içe geçmesi tam da ikisinin de geçmişe yaptığı vurgu noktasında kaçınılmazdır. Bu sebepten Retro ön eki içeren tüm kavramlarda öne çıkan ilk unsur Nostaljidir.

Oyun, Retro ve Nostalji kavramlarının bir araya gelmesi, geçmiş oyun deneyimlerine duyulan özlem noktasındadır (Souminen, 2008). Yukarıdaki bölümlerde geriye dönüş, geçmiş deneyimlere dönüş tanımlarından hareketle açıklanan Nostalji eğilimleri sonucunda ortaya çıkan, eskinin yeni içerisinde yaşatılması şeklinde tezahür eden *Retro* kavramı, oyun kavramı ile ilişkilendirilecektir. Çalışmanın devamında Dijital Toplumda Oyuna Yeni Yaklaşım: Retro Oyunlar başlığı altında nostalji eğilimi göz önünde bulundurularak Retro Oyunlar üzerine ayrıntılı bir inceleme yapılacaktır.

### 3.4. Dijital Toplumda Oyuna Yeni Yaklaşım: Retro Oyun

Önceki bölümlerde oyun kavramının tarihsel gelişimi ve toplumun dijital dönüşümü içerisinde oyunların geçirdiği evrimsel süreç ele alınmıştır. Artık içerisinde yaşadığımız dijital dünyada oyun kavramı dijital kültürün vazgeçilmez unsurlarından biri

<sup>13</sup>Bu uygulamaların meydana getirdiği etki konu ile ilgili yapılmış çalışmalarda “Vintage Effect” olarak kullanılmıştır. Bu Retro-Vintage filtrelerin kullanımları ve etkilerini araştıran “Why We Filter Our Photos and How It Impacts Engagement” adlı makalede gündelik yaşam içerisinde çekilmiş sıradan fotoğrafları daha havalı ve keyifli hale getirebildiği için bu filtreler çoğu insan tarafından sıklıkla tercih edilirken bazıları içinse fazla zaman ve çaba sarf etmeyi gerektirdiği ve fotoğrafın orijinal için tercih edilmediği sonucuna ulaşılmıştır (Bakshi, vd., 2015). Bu filtrelerin bir simülasyon ve görsel estetiğin bir taklidini sunduğunu öne süren bir diğer çalışmada sıradan gündelik fotoğrafların dönüşümü için bu filtrelere yer verildiği belirtilmiştir (Caodura, 2014).

olmanın yanı sıra internetin sunduğu imkanlar çerçevesinde sayısız kategori ve biçimde varlığını sürdürmektedir. Dijital oyun endüstrisi her geçen gün biraz daha gelişmekte, bu alana yapılan yatırımlar özel ve devlet destekleri bazında artmakta, oyunlar gelişmekte, çeşitlenmekte ve bu alana olan ilgi de aynı ölçüde artmaktadır.

Bu bölümde tüm mevcut dijital *olanaklara* rağmen Retro Oyunların popülerliğini koruması, dönüşen toplum yapısı içerisinde insanların geçmişle kurdukları bir bağ olarak nostalji öğeleri barındıran Retro Oyunların literatürde nasıl ele alındığı, hangi tanımlar çerçevesinde değerlendirildiği ve literatürdeki mevcut Retro Oyunlara olan yaklaşımlar üzerinde durulacaktır. Bu sayede, Türkçe literatürdeki konu ile ilgili detaylı bir çalışma hazırlayarak, alana bu yönde bir katkı sunmak amaçlanmaktadır.

Newman (2004) Video Games adlı kitabında geleceğin oyunlarından söz ederken oyunları üç başlıkta kategorilendirir. Bunlar, Mobil Oyunlar, Çevirim İçi Oyunlar ve Retro Oyunlardır. Newman'a göre Retro Oyunlara büyük bir ilgi söz konusudur ve bu ilgi "İkinci el bilgisayar, konsol ve yazılımlardaki canlı ticaret, eski oyunların kalıcı zevklerinin güçlü bir şekilde kabul edilmesi ve belki de yaratıcılık ve hayal gücü arasındaki dengenin eski haline getirilmesine duyulan özlemin kanıtıdır (Newman, 2004). 2000'li yıllarda hala oynanmakta olan Retro Oyunları saf, gerçek ve otantik oyuna dönüş olarak tanımlayan Newman (2004) Retro Oyunları iki düzeyde ele alır; günümüzde 70'ler, 80'ler ve 90'lardaki klasik oyun cihaz ve uygulamaları ile oynanan oyunlar birinci düzeydir; ikinci düzey ise oynanan oyunlarda öykünücülerin (emilatör)<sup>14</sup> kullanılma durumudur. Bugün Retro Oyunları doğrudan klasik oyun cihazları ile oynamak mümkünken bilgisayardaki yazılım programları sayesinde bilgisayar ortamında oynamak da mümkündür. Bu imkân dahilinde Retro Oyunlar ve Retro Oyun severler birbirine biraz daha yaklaşmaktadır.

Geçmiş 1950'lere, ticarileşmesi 1970'lere dayanan Retro Oyunlar çok sayıda kuşağın deneyimlediği bir oyun dünyasını oluşturmaktadırlar. Bu oyunlar kişisel bilgisayarların yaygınlaşmasından önceki dönemlerde mevcut olan imkanlar -televizyon, oyun konsolları ve ev tipi masa üstü bilgisayarlar- aracılığıyla oynan oyunları ifade etmektedir (Souminen, 2008).

Retro Oyunları oyun kültüründeki bir dönüşüm olarak değerlendirmek de mümkündür (Souminen ve Vaahensalo, 2019). Önüne Retro ön eki alan oyunlar, bu ön

<sup>14</sup> Emülatör: Herhangi bir bilgisayar ortamında başka bir bilgisayar ortamını donanımsal veya yazılımsal olarak taklit eden, öykünme işini yapan yazılımdır. Kaynak: Wikipedi Erişim Tarihi 30.11.2021 <https://tr.wikipedia.org/wiki/%C3%96yk%C3%BCn%C3%BCc%C3%BC>

ekin içerdiği geriye dönüş anlamını da taşımaktadırlar. Sominen (2008) Retro oyunları “*Zevk ve oynanabilirliğin basit şekilde elde edildiği, kapasite kullanımının maksimize edildiği kökenlere dönüş*” biçiminde tanımlamıştır.

Retro oyunlara bir başka yaklaşım da oyunların yapıları ile ilgidir. Bugünün dijital oyunlarındaki birçok eklenti Retro Oyunlarda bulunmamaktadır ve bu da çocuk, genç, yetişkin birçok yaş grubunun bu oyunları tercih etmesine olanak sunmaktadır. Retro Oyunlar kurulumu kolay ve hızlı başlatılabilen oyunlardır, oyun dünyalarına erişim hızlıdır, gelişmiş donanımları takip eden ve bunlarla oyun yapılarını geliştiren oyunlardır (Esposito, 2005). Retro Oyunların çok fazla sayıda olduklarını ancak temelde üç tür altında çeşitlendiklerini de ifade eden Esposito (2005)’ya göre bu üç tür, aksiyon, macera ve simülasyondur.

2007 yılında yazdığı makalede Swalwell Retro Oyunların son on yılda artan popüleritesinden bahsetmiştir. Bu ilginin en çok oyun şirketlerinin dikkatini çektiğini belirten Swalwell (2007) Retro Oyunlara bu yeniden artan ilgiden para kazanmaya çalışan şirketlerin, birçok Retro Oyunu (Konami, Atari vb.) yeniden tüketiciye sunulur biçimde üretime başladıklarını belirtmiştir. Ancak Retro Oyunların artan popüleritesi yalnızca oyun şirketleri ile alakalı değildir. Bir döneme damgasını vuran Retro Oyunlar çağdaş oyunları da büyük ölçüde etkilemiştir. Sanatsal bir yanları da olan bu Retro oyunları “Erken Dijital Oyun Çağı” olarak isimlendiren Swalwell (2007) bu oyunları görsel kültür üzerinde kalıcı bir miras olarak tanımlamıştır.

2011 yılında Kayalı ve Schuh “Çağdaş Retro Oyun” kavramını ortaya koymuşlardır. Çağdaş Retro Oyun 2D içeriğe sahip, güçlü, yenilikçi ve eğlenceli oyun mekaniği aracılığıyla oyunculara yeni bir oyun deneyimi sunmaktadır. Retro yeteneklerin açığa çıktığı oyun tasarımları zarif sadelikleri ve kolay anlamlandırılmaları ile sıklıkla tercih edilmektedir. Bu oyun tanımını Retro öğelere sahip olsa da modern oyun paradigmalarından ilhamla geliştirilmiş ve yeni özellikler barındırmakta olan modern oyunlardır (Kayalı & Schuh, 2011).

Retro Oyunları bir pop kültürü efsanesi olarak tanımlayan Vuorinen (2016) bu oyunlardaki nostalji öğelerinin oyunların ruhuyla birbirini tamamlayan parçalar olduğunu belirtir. Vuorinen’e (2016) göre “*Klasik oyunların benzersiz cazibesi büyük ölçüde duygusal çekiciliklerine dayanıyor gibi görünmektedir*”. Retro oyunlara olan ilgiyi nostalji dolayısıyla açıklayan Vuorinen (2016) Retro oyun popüleritesinin tanıdık kurgusal dünyalara duyulan özlemden kaynaklandığını belirtmiştir. Oyuncuların geçmişte severek oynadığı ve başarılı olduğu oyunların olumlu benlik imajına yapıcı bir

biçimde fayda sağladığını öne süren Vuorinen (2016) ileriki hayatlarında bu oyuncuların kimlik tutarlılığı oluşturmaları ve sürdürmelerinde büyük payı olduğunu ifade eder.

Oyuncular, Retro Oyunların aile bireyleri ya da arkadaşlarla rahatlıkla oynanabilecek basit kurguda ve eğlenceli oyunlar olmalarından dolayı bu oyunları sevdikleri ile paylaştıkları nostaljik bir anı olarak kodlarlar. Retro oyunlar bu sebeple yalnızca kişisel eğlenceli oyun deneyimi olmaktan çıkarak aile bireyleri ya da sevdikleri ile paylaşılan sosyal bir eğlence olarak nostaljik bir değere sahiptir (Vuorinen, 2016).

Retro Oyunlar ve nostalji kesişiminde *çocukluk* kavramı kilit nokta olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu oyunlar kaygısız geçen çocukluk ve gençlik günlerine dair anıları canlandırdığı için bu yönüyle de nostaljik bir değere sahiptir (Vuorinen, 2016). Birkaç nesil Retro oyunların zirvede oldukları çağda çocukluklarını geçirmiş ve bu oyunlara dair anılar biriktirmişlerdir.

Retro Oyunların çocukluk anılarındaki bu nostaljik yeri ile oyunlarda sunulan görsellikler arasında da güçlü bir ilişki kurulabilir. Bu konuya ilişkin Sykes (2006) Super Mario Bros oyunundaki açılış sahnesini örnek vermektedir. Oyun açılışı güneşli bir öğle vaktinde duru bir nehir manzarasında, etrafında ona eşlik eden kelebeklerle birlikte Mario karakterinin çimlerin üzerinde belirmesi ile başlamaktadır. Bu dingin ve huzurlu görseller hafızalardaki mutlu anılara temas etmektedir. Bir çeşit sembolizm olarak sunulan görsel içerikler çocukluktaki örtülü bilinç altını uyarmaktadır (Sykes, 2006).

Retro Oyunlar, çocukluğunda ve gençliğinde bu oyunlarla tanışmış olan birden fazla neslin kolektif hafızalarında yaşamaktadır. Bu nesiller oyunlardaki nostaljik uyaranlar sayesinde Retro Oyunları bugün bile oyun dünyasının önemli bir parçası haline getirmişlerdir. Eski çocukluk günlerine duyulan özlem ve nostalji eğilimi Retro Oyunların bugünkü varlık sebeplerinden biridir ve Retro oyunlardaki nostaljik uyaranların amacı oyuncuları çocukluk anılarının efsanevi dünyalarına geri götürmektir. Retro oyun tasarımlarındaki nostalji bu oyunların bir sanat formu oldukları anlamına gelmektedir (Garda, 2013).

Retro oyunların evrensel düzeyde nostaljik olduğunu ve bazı yoksulluk hissi içeren duyguların gereksinimlerine etki ettiğini öne süren Garda (2013), gelişen oyun endüstrisi içerisinde üretilen Retro tarzı yeni oyunlara Çağdaş Retro Oyunlar denmesine karşı çıkmaktadır. Bu oyunlar biçim ve içerik olarak Retro Oyunları andırırsa da onları Retro Oyunlardan ayıran nokta, o oyunların kişisel hafızamızda ve anılarımızda yerinin olmamasıdır. Retro kelimesi geçmişle arasında olan mesafeden dolayı yapısı gereği modern bir anlam içermektedir. Bu sebeple Retro Oyun kavramının başına getirilen

çağdaş eklentisi anlamlı olmayacaktır (Garda, 2013).

Retro Oyunlar hem geçmiş oyun deneyimlerini hem de bugünün oyun dünyasını çağrıştırmaktadır. “*Tipik olarak retro oyun, eski video oyunlarını ve konsolları oynamayı ve toplamayı tanımlar, ancak eski grafikleri ve ses mekaniklerini kullanmak gibi “retro” bir tarza sahip modern oyunları oynamayı da içerebilir*” (Wulf vd.,2018). Buna örnek olarak 1996 yılında piyasaya sürülen Pokemon oyunu gösterilebilir. Oyuncuların oldukça ilgisini çeken ve geçen zaman içerisinde adından çokça söz ettiren bu oyun Retro Oyunlar arasında sayılmaktadır. 2016 yılına gelindiğinde Pokemon ve Nintendo Şirketleri Android ve iOS uyumlu Pokemon Go oyununu geliştirmişlerdir. Pokemon Go oyunu tanıtıldıktan ve satışı başladıktan birkaç saat sonra neredeyse eski başarısını yeniden yakalamıştır. Bu örnekten görüldüğü üzere Retro Oyunlar sadece geçmiş oyun deneyimlerini değil gelişmiş cihazlar üzerinden oynanan yeni oyunları da kapsayabilmektedir (Wulf vd., 2018).

Retro Oyunlar oyuncuların anılarındaki mutlu zaman dilimlerini ve geçmiş oyun deneyimlerini bu oyunlar sayesinde yeniden yaşatan bir duygu durumu oluşturur. Bu duygu durumu *Nostaljik Medya Deneyimi* (Wulf vd.,2018) olarak adlandırılabilir. Bu deneyim oyunların “*Sadece eğlence olarak değil aynı zamanda zaman makineleri olarak da nasıl hizmet edebileceğini, sadece eğlence ve neşeyi değil, aynı zamanda esenliği ve anlamı nasıl getirebileceğini ortaya çıkarmaktadır*” (Wulf vd., 2018).

Retro Oyunlara dair literatürde yapılmış olan değerlendirmeler çerçevesinde Retro Oyun ile ilgili çalışmaların 2000’li yıllarda başlamış olduğu görülmektedir. Bu bölümde bu alanda yapılmış olan çalışmalar incelenmiş ve Retro Oyun tanımlarına, Dijital Toplum içerisinde Retro Oyunların yerine ve nostalji ile olan bağına yer verilmiştir.

## BÖLÜM IV

### YÖNTEM

Araştırma, saptanmış soru veya soruların sistematik ve mantık düzlemi dahilinde cevaplandırılmasına yönelik gerçekleştirilen bir faaliyettir. Bu faaliyet bilinmeyenin ortaya çıkarılması, tanımlanması ve birtakım sonuçlar edilmesi amaçları taşımaktadır. Bu faaliyetin sistemli biçimde ilerlemesi araştırma deseni oluşturma, bu desen dahilinde bilgilere ulaşma ve bu bilgileri yorumlayarak bir sonuç elde etme aşamalarının birbirleri ile uyumlu ve birbirlerini tamamlayıcı olmalarına bağlıdır (Yıldırım, 1999).

Fen bilimleri ve sosyal bilimler alanlarında birbirinden farklı çok sayıda araştırma metodu ile karşılaşmaktadır. Fen bilimleri çoğunlukla pozitivist paradigmadan yayılan nicel araştırmalardan yararlanırken sosyal bilimler çoğunlukla eleştirel paradigmadan yayılan nitel araştırmalardan yararlanmaktadır. “Nitel araştırma, nicel araştırma yönteminin sahip olduğu ontolojik, epistemolojik ve aksiyolojik varsayımların eleştirisi üzerine inşa edilmiştir” (Özdemir, 2010).

Literatürde nitel araştırma kavramına ilişkin genel geçer tek bir tanımlama bulunmamaktadır. Bu durumun sebebi “Nitel Araştırma” kavramının bir şemsiye kavram olarak kullanılmasından kaynaklanmaktadır. Bu şemsiye altında birbirinden farklı birçok disiplin bulunmaktadır: Etnografi, antropoloji, tanımlayıcı araştırma, durum araştırması, içerik analizi bunlardan birkaçıdır (Yıldırım, 1999, s.3).

Nicel ve Nitel Araştırma yöntemleri arasındaki en belirgin iki fark gerçekliğin algılanış biçimi ve bilginin inşası üzerinedir. Nicel yöntemde gerçeklik araştırmacının bilincinden bağımsız algılanır, araştırma boyunca araştırmacının kendi bilincindeki gerçeklik ile araştırma nesnesinin gerçekliği arasındaki mesafe korunur, nicel bilgilerin ortaya çıkarılması için verilerin değerlendirme ve analiz aşamalarında da yine araştırmacı kendi gerçekliklerini sürece dahil etmeden objektif sonuçlar ortaya çıkarmayı amaçlar. Nitel yöntemde ise araştırmacının kendi gerçeklikleri araştırma sonucu ortaya çıkan sonuçlardan bağımsız olarak görülmez. Araştırmacı elde ettiği bulguları kendi gerçeklik süzgecinden geçirerek yorumlar ve sonuç bilgileri araştırmacının ulaştığı subjektif sonuçlar dahilindedir.

Sosyal bilimlerde Nitel Araştırma yukarıda bahsedilen özellikleri göz önünde bulundurularak, “gözlem, görüşme ve doküman analizi gibi nitel bilgi toplama yöntemlerinin kullanıldığı, algıların ve olayların doğal ortamda gerçekçi ve bütüncül bir

biçimde ortaya konmasına yönelik nitel bir sürecin izlendiği araştırma” biçiminde tanımlanabilir (Yıldırım, 1999, s.4).

Sosyal bilimlerde yararlanılan nitel araştırma yöntemleri beş bileşenden oluşmaktadır. Bu beş bileşen sırasıyla, araştırma sürecinin önemi ve araştırmada neyin ortaya konmasının amaçlandığını içeren *hedefler*, araştırmaya yön gösteren literatüre ek olarak yararlanılan kavram setleri ve teorileri içeren *kavramsal çerçeve*, araştırmanın neyi/neleri problem ettiği ve çözümlenmek istediğini içeren *araştırma sorusu/soruları*, araştırmada elde edilen verilerin hangi yolla analiz edileceğini içeren *yöntem*, araştırma süresince toplanan bilgilerin doğruluğu ve hangi koşullarda gerçeği yansıtır yansıtmayabileceğini içeren *geçerlilik*’tir (Maxwell, 2012, s.4).

Bir bilimsel çalışmada nitel araştırma söz konusu olduğunda üzerinde durulması gereken 3 önemli nokta mevcuttur. Bunlar:

- 1-Yürütülen araştırmanın kuramsal temeli net şekilde belirlenmelidir,
- 2-Sistematik bir yapı oluşturulmalı, esnek ve uygulanabilir bir model çizilmelidir,
- 3-Bulgular okunduğunda anlaşılabilir açıklıkta sonuç bölümünde sunulmalıdır (Yıldırım & Şimşek, 2018).

Nitel bir araştırma ise Yıldırım ve Şimşek’e (2018) göre 10 aşamadan oluşmaktadır. Bunlar sırasıyla araştırma probleminin saptanması, kuramsal çerçevenin oluşturulması, araştırma sorusunun hazırlanması, örneklemin belirlenmesi, araştırmacının rolünün belirlenmesi, veri toplama yöntemine karar verilmesi, verilerin toplanması, verilerin analiz edilmesi, çalışmanın sınırlandırılması ve sonuçlandırılmasıdır.

Yıldırım’a (1999) göre nitel araştırmalarda üç farklı bilgi elde edilir. Bunlar, çevresel bilgiler, sürece dair bilgiler ve algılardır. Çevresel bilgiler sosyo-kültürel arka planı, sürece dair bilgiler araştırma süresince olup biten olayları ve bunların etkilerini, algılar ise araştırma grubunun süreç hakkında sahip olduğu fikirleri ifade etmektedir (Lecompte ve Goetz’den akt. Yıldırım, 1999).

Sosyal Bilimler alanında yapılan araştırmalarda bilginin elde edilme süreci yürütülen araştırmanın türüne göre farklılık göstermektedir. Araştırma türlerinin birbirinden farklı olmasından hareketle temelde dört farklı yöntemle bilgi elde edilebilmektedir.

Yıldırım’a göre (1999) sosyal bilimlerde yürütülen nitel araştırma yöntemlerinde

üç temel bilgi toplama yöntemi mevcuttur. Bunlar gözlem, görüşme ve yazılı belgeleri incelemektir. Bu üç temel yöntem kendi içerisinde de alt kategorilere ayrılabilir. Bu üç temel yöntem kendi içerisinde de alt kategorilere ayrılabilir.

İletişim Bilimleri alanında kullanılan nitel araştırma yöntemleri de çeşitlilik göstermektedir. Sosyal bilimler alanında kullanılan araştırma yöntemlerini iletişim çalışmaları alanına yansıtmak mümkün olmaktadır. Bu bağlamda web içeriklerinin analizi, etnografi, netnografi, anket, çevirim içi anket, görüşme iletişim çalışmaları alanında sıklıkla kullanılan yöntemlerdendir. Bu çalışmada, kapsam ve sınırlılıklarına uygun içeriğe sahip olması dolayısıyla Retro Gamer web sayfası içeriğinde yer alan, üç farklı dönemi temsil ettiği düşünülen oyunlar üzerine bir içerik analizi gerçekleştirilecektir. İçerik çözümlemesi yöntemi İletişim Bilimleri alanında, Berelson'un İletişim Araştırmalarında İçerik Çözümlemesi (1952) isimli yayınından itibaren bir yöntem olarak kabul edilmiş ve pek çok çalışmada kullanılmıştır (Yengin, 2017).

Bilgin'e (1988) göre içerik çözümlemesi/analizi 20. yüzyıl itibari ile Columbia Gazetecilik Okulu'nun gazete içeriklerinin nicel çözümleme çalışmaları ile başlamıştır ve H. Laswell bu alandaki ilk araştırmacı olarak kabul edilmektedir.

İçerik analizi incelenecek araştırma konusu içerisindeki belirli kelime ve kavramlara odaklanır. Bu kelime ve kavramların anlamları, birbirleri ve araştırma alanı ile olan ilişkileri analiz edilir ve ardından bu kelime ve kavramların araştırma alanıyla, daha da genele yayıldığı kültürle bağlantıları ve ilişkileri hakkında çıkarımlarda bulunur (Hoffman, vd., 2011).

Tez kapsamında incelenen Retro Gamer sayfasının bir web içeriği olmasından hareketle içerik analizi ile başlayan araştırma modeli, web içeriklerinin analizi şeklinde belirlenmiştir.

Web içeriklerinin analizinde iki temel yaklaşım söz konusudur. Bunlardan ilki Kullanıcı Temelli Yaklaşım, diğeri ise İçerik Temelli Yaklaşımdır (Binark, 2014, s.32).

Kullanıcı Temelli Yaklaşım, internet kullanımına dair alışkanlıkların, internet kullanım süre ve çeşitlerinin, internet kullanımı hakkındaki görüşlerin değerlendirildiği bir araştırma metodu iken İçerik Temelli Yaklaşım web üzerinden sunulan metne odaklanan, web içerisinde dolanımda olan metin/içeriğin değerlendirildiği bir araştırma metodudur (Binark, 2014, s.32).

Web içeriklerinin analizi söz konusu olduğunda eldeki mevcut verilerin detaylıca incelenerek anlaşılması anlamına da gelebilen içerik analizi, bu verilere karşılık gelen kavram ve temalara da ulaşılmasına olanak tanır (Yıldırım & Şimşek, 2018). Ulaşılan

kavram ve temalar araştırmanın gidişatı için oldukça önemlidir. Bu verilerin analizi betimsel analiz ve tematik analiz (meta sentez) yolu ile yapılabilmekte olup bu tez, tematik analiz (meta-sentez) kısmı ile sınırlandırılmıştır.

Literatürdeki ilk meta sentez çalışmasının, Noblit ve Hare'nin 1988'de eğitim alanında yürütmüş oldukları kültür araştırmalarının sonuçlarını birlikte değerlendirmek amacı doğrultusunda yapıldığı görülmektedir. Noblit ve Hare nitel araştırmaları değerlendirdikleri bu araştırmayı, meta etnografi olarak tanımlamışlardır. Ardından 1992'de DeWitt-Brinks ve Rhodes meta sentez kavramını nitel olanın meta analizi biçiminde tanımlamışlardır (Polat & Ay, 2016).

Meta-sentez yöntemi bir diğer ismi ile tematik içerik analizi; seçilmiş belirli bir konu etrafında yapılmış olan çalışmaların ortak birer tema veya şablon sistemi oluşturularak eleştirel bakış ile sentezlenmesi ve yeniden yorumlanmasını ifade eder. (Çalık ve Sözbilir, 2014, s.34). Başka bir açıklamaya göre ise belirlenmiş bir konu dahilinde yapılmış araştırmalardan seçilen nitel çalışmaların, yeniden nitel bir yöntem dahilinde değerlendirilmesi ile meta sentez çalışmaları gerçekleştirilir (Çalık ve Sözbilir, 2014, s.34). Daha önce de değinildiği üzere bu tez çalışmasında, Retro Gamer web sayfası içerisinde yer alan, üç farklı dönemi temsil eden oyunlar üzerine bir içerik analizi gerçekleştirilmiştir. Seçilen üç oyun sırasıyla Pac-Man (1980), Super Mario Bros. (1985) ve Tekken (1994) oyunlarıdır.

## **4.1. Analiz Yapılan Oyunlar**

### **4.1.1. Pac-Man**

Pac-Man, Retro oyunlar arasında ayrı bir yere ve öneme sahip, 1985'ten bu yana popülaritesini korumayı başaran nadir oyunlardandır. Bazı araştırmacılara göre konsol oyunlarının altın çağının Pac-Man ile başladığı düşünülmektedir (Rohlfshagen, Perez-Liebana, Lucas, 2017). Xbox-Now adlı web sitesindeki bir bilgiye göre ise Pac-Man oyunu 2005 yılında gelmiş geçmiş en başarılı jetonlu oyun olarak Guinness Rekorlar Kitabı'na girmiştir (Xbox-Now.com, 2016).

Oyun temelde ana karakterin labirent içerisindeki canavarlardan kaçarak labirentteki diskleri yiyebilmek ve bu sayede bir üst seviyeye çıkabilmek için verdiği mücadeleyi konu alır. Ana karakter oyun içerisinde karşısına çıkan meyveleri de toplayarak ek puan elde etmektedir. Yapılan eklentilerle Pac-Man oyunu gelişmeye devam ederek adını dünya çapında duyurmuştur.

Pac-man.com adlı web sitesinde oyunun tarihçesi detaylı biçimde anlatılmıştır. Japon oyun üreticisi Toru Iwatani tarafından geliştirilen ve Bandai Namco Entertainment System tarafından ilk kez 1980 yılında oyun piyasasına ilk kez sunulan Pac-Man versiyonu sonraki sürümleri ile kıyaslandığında basit bir görsellik ve tasarım içermektedir. Ardından 1981 yılında Amerika’da Ms. Pac-Man adlı oyun geliştirilmiştir. Bu oyunun karakteri, ilk versiyondan farklı olarak başında kurdelesini olan bir kadını canlandırmaktadır ve oyuna ilk versiyona ek olarak yeni bir labirent tasarım sistemi eklenmiştir. (Pac-man.com, 2021)

1982 yılında Japonya’da Super Pac-Man adlı yeni sürüm geliştirildi. Bu oyuna yapılan eklenti labirent içerisine eklenen meyveler ve bu sayede kazanılan yeni bonuslardır. 1983 yılında geliştirilen Pac-Pal’de oyuna yeni eklenen bir karakter olan Mil tanıtılmıştır ve Mil’in görevi ana karakterin meyveleri toplayıp puan kazanmasına engel olmaya çalışmaktır. 1984’te geliştirilen Pac-Land ana karakterin kayıp bir perinin periler diyarına kaçmasına yardım etmeye çalışmasını anlatan aksiyon platform temalı yeni bir sürümdür. 1987’de geliştirilen Pac-Mania ilk kez karakterlerin ve labirentin üç boyutlu görünmesine olanak tanıyan yeni versiyondur. Bu oyuna yapılan bir diğer yenilik de farklı canavarların oyun kurgusuna dahil edilmesidir. 1994 yılında Pac-Man serisinin bir bulmaca türü olarak tasarlanan Pac-Panic adlı oyun geliştirilmiştir. Oyun yukarıdan düşen bloklar ve hayaletlere karşı verilen mücadeleyi konu almaktadır. 1996’da Pac-Man Arrangement adlı oyun seriyeye ilk kez aynı anda iki oyunculu oyun deneyimi sunmuştur. 1999’da geliştirilen Pac-Man World ilk 3D aksiyon oyun türüdür. Bu oyun türüne yapılan yeni eklentiler koşma atlama gibi karakterin performansına yöneliktir (Pac-Man.com, 2021)

2000 yılında Pac-Man Maze Madness adlı yeni oyunda Ms.Pac-Man yeniden görünmektedir. Oyunun kurgusu Pac-Land’da geçen mücadelelerden oluşmaktadır. 2002 yılında Pac-Man Collection isimli geçmiş 4 oyunun bir derlemesi olan yeni bir oyun geliştirilmiştir. 2005 yılında Pac-Man Arrangement isminde Playstation uyumlu yeni bir oyun geliştirilmiştir. 2006 yılında Pac-Man Arrangement Plus adında yeni oyun geliştirilmiştir. Bu oyunun diğer geliştirilen oyunlar karşısındaki en büyük farklılığı 4 oyuncuya kadar oynanabilmesidir. 2007 yılında Pac-Man Championship Edition bizzat oyunun tasarımcısı T.Iwatani tarafından geliştirilmiştir. Dünya genelindeki Pac-Man severleri buluşturan oyun zamana karşı geliştirilen en rekabetçi Pac-Man serisidir. 2009 yılına gelindiğinde ise Pac-Man Remix adında yeni sürüm iTunes Store’de yayınlanmıştır. Bu son gelişme oyunun popüleritesinin değişen teknolojik ortama uyum

sağlayarak sürdürdüğünü göstermektedir (Pac-man.com, 2021).

#### 4.1.2.Super Mario

Retro Oyun denildiğinde akla ilk gelebilecek oyunlardan biri olan Super Mario Bros, dijitalleşmeye ayak uydurarak adından bugün bile söz ettirebilmeyi başarmış ve tez içerisinde incelenmek üzere seçilmiş olan bir diğer oyundur.

Japon oyun tasarımcısı Miyamoto, Super Mario oyununu kuşaklar arası yaş farkını ortadan kaldıracı bir oyun biçiminde tasarlamıştır. Miyamoto'ya göre büyükbabalar ve büyükanneler torunları ile birlikte bu oyunu oynayarak keyifli anlar geçirebileceklerdir (Sayılğan, 2019, s.329). Nintendo tarafından oyun dünyası ile tanıştırılan Super Mario Bros oyunu kısa sürede oyuncular arasında beğeni toplamış ve Nintendo şirketinin de maskotu haline gelmiştir.

Super Mario macerası Miyamoto'nun 1981'de geliştirdiği Dankey Kong isimli oyunla başlamıştır. Miyamoto'un çocukluk anlarına dönerek tasarladığı bu oyun tasarımcının oyunlarını tasarlarken arka planda olan itici gücü de göstermektedir. Çocukluğu, çocukluğunda yaşadığı maceraları ve hafızasında hala canlı tuttuğu bu nostalji sayesinde önce Dankey Kong ardından da Super Mario doğmuştur.

Dankey Kong adlı oyunda ilk kez görünen Mario karakteri o zamanlar Jumpman ismini taşımaktadır. Super Mario oyunun 1985'te tasarlanan orijinal versiyonundaki ilk bakışta Meksikalı izlenimi uyandıran İtalyan tesisatçı Mario'nun maceraları Mantar Krallığında geçmektedir ve karakterin amacı Prensesi Koopa isimindeki ejderhadan kurtarmaktır. Oyunda Mario karşısına çıkan düşmanları yenmek, güç yıldızları toplamak, farklı kulvarlardaki farklı görevleri tamamlamak ve bu sayede prensesi kurtarmak için mücadele etmektedir. Oyunda toplam 120 adet güç yıldızı ve birbirinden farklı düşman karakterler bulunmaktadır (Mariowiki.com,2019).

Wayback Machine adlı web sitesinde yer alan Super Mario oyununun kronolojik gelişimine bakıldığında 1985 yılı itibariyle klasik versiyon yayınlanmıştır. 1986 yılında Super Mario Bros Special ve Super Mario Bros 2 yayınlanmıştır (Waybackmachine.com, 2013). 1988 yılında Super Mario 3 ve oyunun benzeri atari versiyonları yayınlanmıştır. 1989 yılında Allayway, Super Mario Land ve Tetris versiyonları ile oyunun Game Boy uyumlu yeni biçimleri yayınlanmıştır. 1990 yılında Doctor Mario ve Super Mario World oyunları, takip eden 1991 yılında ise bilgisayar uyumlu Super Mario Bros & Friends yayınlanmıştır. 1992 yılında Super Mario Paint ve Game Boy uyumlu Super Mario Land

2 yayınlanmıştır. 1995 yılında seriye 10 oyun birden eklenmiştir. Super Mario Collection, Mario's Tennis ve Super Mario Gallery bunlardan bazılarıdır. 1996 yılında yeniden bilgisayar uyumlu Super Mario Teaches Typing 2 yayınlanmıştır. 1997 yılında Game Boy uyumlu oyunlar geliştirilmeye devam edilmiştir, Game and Watch Gallery ve Game and Watch Gallery 2 bunlardan bazılarıdır. 1998 yılında Mario Party ve Super Mario Photopi Nintendo ile geliştirilmiş ve 1999 yılında yine Nintendo ve Game Boy Color ile Game and Watch Gallery 3, Mario Golf ve Super Mario Bros Deluxe yayınlanmıştır (Waybackmachine.com, 2013).

2000 yılı yine aynı yapım şirketlerinden Super Mario Talent Studio, Super Mario Tennis ve Paper Mario oyunları ve 2001 yılında Dr. Mario ve Super Mario Advance oyunları yayınlanmıştır. 2002 yılında Super Mario Sunshine ve Game and Watch Gallery 4, 2003 yılında Mario and Luigi: Super Star Saga ve Mario Kart: Dubble Dash yayınlanmıştır. 2004 yılında Mario Pinboll Land, Mario Power Tennis ve Super Mario DS, 2005 yılı seriye bir yıl içerisinde en fazla oyun eklenen yıl olmuştur. Toplamda bir yıl içerisinde 15 yeni oyun piyasaya sürülmüştür; Mario and Luigi: Partners in Time, Mario Kart DS oyunları bunlardan bazılarıdır. 2006 yılında Mario Hoops 3 on 3, New Super Mario Bros oyunları ve 2007 yılında Super Mario Galaxy, Super Paper Mario oyunları yayınlanmıştır. 2008 yılında Super Smash Bros. Brawl ve Mario Kart Wii oyunları ve 2009 yılında Mario and Luigi: Bowser's Inside Story, Mario and Sonic at the Olympic Winter Game oyunları yayınlanmıştır. 2010 yılında Mario vs. Dankey Kong: Mini-Land Mayhem, Super Mario Galaxy ve 2011 yılında Mario Kart 3DS, Mario Sport ve Paper Mario 3DS oyunları yayınlanmıştır (Waybackmachine.com, 2013).

#### **4.1.3. Tekken**

Tekken oyunu Japonya merkezli oyun şirketi Bandai Namco tarafından 1994 yılında geliştirilmiştir. Tekken, popüleritesini kaybetmemiş ve bugün de hala tercih edilen bir diğer retro oyundur.

Dövüş oyunları kategorisinde bulunan Tekken'in Japonya'da tasarlanması tesadüf değildir. Konzack'a (2002) göre Japonya'daki felsefe geleneği ve dövüş tekniklerinin ayrıcalıklı yeri bu coğrafyada böyle bir oyun için fazlaca esin kaynağı olduğu anlamına gelmektedir.

Tekken oyunu konsol ve bilgisayar destekli oyun üreticilerinin zaman içerisinde gelişen teknolojiye adapte olmaları ve oyun dünyasındaki yerlerini korumaları noktasına

verilebilecek tez kapsamında değerlendirilen bir diğer örnek oyundur. Gelişen teknolojilerle yeni oyunlar piyasaya sürülürken eski oyunlar da yeni geliştirilen cihazlara uygunlukları ile yerlerini korumaya devam etmektedir. Oyun türlerindeki bu ayrım oyunları Klasik oyunlar ve Retro oyunlar olarak olarak ikiye ayırıyor gibi görünse de oyun üreticileri kataloglarında böyle bir ayrıma gitmemektedir (Souminen, 2012).

Playstation adlı oyun konsolu piyasaya sürüldüğünde ve Tekken oyunu Namco tarafından oyunculara tanıtıldığında yıl 1994'tür. Bu yılda Tekken oyunu iki şirket için de büyük başarılar getirecektir. Tekken oyunu Bandai Namco şirketi ile büyük başarı elde etmiş ve kısa sürede Playstation'a yazılım uyarlaması yolu ile aktarılmıştır. Playstation'dan sunulan Tekken 1 yılda 1 milyonun üzerinde bir rakamla satış rekorları kırmıştır ve Tekken ilk Playstation oyunu olarak oyun dünyasındaki yerini almıştır (Baslattusu.com,2017). Tekken oyunu bugün hala tercih edilen bir Retro oyun olarak karşımızdadır ve başarısının ardında 1990'lı yıllardaki dijital gelişmeler ve sonrasındaki 3D grafik evriminin yattığı düşünülebilir. (Jhon, 2019).

Tekken tarzı ve görselliğiyle tam bir Retro oyun örneği olarak karşımıza çıkmaktadır. Oyunun hikayesi Heihachi Mishima'nın oğlu Kazuya'yı uçurumdan attırması üzerine Kazuya'nın şeytanla anlaşma yaparak hayatta kalması, güçlenmesi ve babasının düzenlediği Tekken adındaki dövüş turnuvasına katılması ve babasını yenmesi kurgusu üzerinedir.

Oyunun tarihçesine bakıldığında Jhon'un(2019) üç boyutlu dövüş oyunları üzerine yaptığı çalışmasında aktardığı bilgilerden hareketle aşağıdaki gelişim çizgisi izlenmiştir. 1994 yılında Tekken oyununun ilk versiyonu, birçok dövüş sanatının oyun içerisinde sergileneceği bir biçimde tasarlanmıştır. Bu Tekken'i diğer dövüş oyunlarından ayıran önemli bir noktadır. 1995 yılında içeriğe daha çeşitli dövüş stilleri eklenerek Tekken 2 geliştirilmiştir ve piyasaya sürülmüştür. 1997'de diğer dövüş oyunlarından çok daha popüler olmasına katkı sağlayan yeni kahramanlar ve stiller eklenerek 3D uyumlu Tekken 3 yayınlanmıştır. Ardından 1999 yılında Tekken Tag Tournament, 2001 yılında Tekken 4, 2004 yılında Tekken 5,2007 yılında Tekken 6, 2008 yılında Tekken 6 Bloodline Rebellion, 2010 yılında Tekken Hybrid, 2011 yılında Tekken Tag Tournament 2, 2012 yılında Street Fighter X Tekken, 2013 yılında Tekken Revolution ve 2015 yılında Tekken 7 yayınlanmıştır (Jhon,2019).

Seçilmiş olan üç farklı oyundaki ortak ana tema *Retro*'dur. Retro kavramının nostaljik etkileri yansıttığına tezin önceki bölümlerinde değinilmiştir. Bu bağlamda bu Retro temalı oyunlar yapıları itibariyle bugün nostaljik birer imge haline de gelmişlerdir.

Uyandırdıkları nostalji hisleri insanların bugün de hala bu oyunları tercih etme sebeplerindedir. Seçilmiş olan bu üç Retro oyun tarihsel gelişim çizgileri dahilinde değerlendirilmiş, ardından tematik içerik analizi yapılmak üzere ortak kategori ve kodlar altında analiz edilmişlerdir.

Bu oyunların seçilme sebeplerinden ilki kendi dönemlerinin dijital olanakları dahilinde oyun dünyasında yenilikler üreterek yayınlandıktan kısa süre sonra oldukça geniş bir oyuncu kitlesine yayılmalarıdır. Bir başka sebep ise barındırdıkları Retro temaların dijital olanakların artmasına rağmen korunması ve bu noktada oyun dünyasındaki ayrıcalıklı yerlerini korumalarıdır. Bir başka sebep ise belki de oyun üreticilerinin bile ön göremeyecekleri ölçüde dünya genelinde yayılmaları ve oyun sektörü dışında sinema, müzik ve tekstil alanlarında; aksesuar eşya alanlarında da bir yayılım gerçekleştirmeleri ve kültürel dokuda iz bırakmalarıdır.

Analiz edilmek üzere seçilmiş olan Pac-Man, Super Mario Bros. ve Tekken oyunları Retro Gamer adlı web sitesi içerisinden seçilmiştir. Retro Gamer adlı web sitesi uluslararası bir medya grubu ve ünlü bir dijital yayıncı olan Future Plc'nin bir parçasıdır.<sup>15</sup> Bu web sayfasının çalışmada örnek olarak seçilmesinin sebepleri Google aramalarında, bu çalışmanın hazırlanma süreci içerisinde 15.11.2021 tarihi itibarıyla ilk sırada oluşu, sahip olduğu zengin içerik ve bağlantılara ek olarak sunduğu mobil deneyimlerdir. İncelenen web sitesinin tanıtım yazısı aşağıdaki gibidir:

“Retro Gamer, dünyanın başka hiçbir yerinde olmayan bir deneyim sunuyor. Geçmiş heycan verici tarz ve amaçla anmakta olan video oyunları, bir endüstriyi tanımlayan IP'lerin hem akıllı hem de duygusal bir yeniden keşfidir. Bilgilendirici ve derinlemesine hikayeleri, efsanevi geliştiricilere erişimi ve kapsadığı oyunlara duyduğu coşkuyla ünlü olan ödüllü Retro Gamer, tüm endüstri tarafından evrensel olarak sevilen dünya çapında bir fenomendir.”

Ayrıca bu web sitesinin seçilme sebepleri içerisinde web sitesinin Youtube, Twitter ve Facebook ağlarında faaliyet göstermesi de önemli bir faktördür. Site, 1,59 bin kişinin takip ettiği Retro Gamer Magazine adlı Youtube kanalına, 50,9 bin kişinin takip ettiği Twitter hesabına ve 14.339 bin kişinin takip ettiği Facebook hesabına sahiptir. Ek olarak site içerisinde “Why I Love” başlığı içerisinde kullanıcıların hangi içerikleri neden sevdiklerine dair yazılarının yer aldığı bir kategori de bulunmaktadır. Tüm bu içerikler web sitesi üzerinde incelenebilecek birbirinden farklı veriler sunmaktadır. Web sitesi

<sup>15</sup>Siteye dair açıklamalar site içindeki tanıtımdan alınmıştır. “<https://www.retrogamer.net/>”

ayrıca kullanıcı etkileşimine uygun bir yapıda olması dolayısıyla da tezin çalışma konusuna yönelik toplanacak verilerin çeşitlenmesine imkân sunmaktadır.

Web sitesi incelemelerinde karşılaşılabilecek zorluklar göz önüne alınarak bu bilgiler araştırmanın yapıldığı tarihlerde ekran görüntüsü alınarak kaydedilmiştir. Sitenin kapanması ya da güncellenmesi gibi durumlarda bilgilerin kaybedilmemesi için gerekli kayıtlar alınmıştır.

Oyunları farklı kategoriler altında gruplandıran sitede 70'ler, 80'ler, 90'lar ve 2000'ler olmak üzere yıl bazlı bir gruplandırma; top ten, adventures, beat-'em-up, platformer, puzzle, racing, RPG, shoot-'em-up, sport, strategy gibi tür bazlı bir gruplandırma ve atari, sega, playstation gibi oyunun sunulduğu format bazlı bir gruplandırma mevcuttur. Her bir kategoride yüzlerce oyun bulunmaktadır ve oyunlar tez çalışmasının sürdüğü süreç içerisinde güncellenmeye devam etmektedir.

Daha önce de değinildiği gibi seçilen oyunlarda ortak olan Retro teması çerçevesinde yapılacak olan Tematik İçerik Analizi için Hoffman'ın kodlama şeması bu çalışmanın kapsam ve sınırlılıkları dahilinde kategori belirleme aşamasında kullanılmıştır. Hoffman'ın tablosundaki ölçüm kısımları bu tez çalışmasındaki kodlama birimlerine karşılık gelmektedir. Hoffman'ın kodlama şeması bu tez çalışmasına uyarlandığında her bir kategoriye ait kodlama birimleri kullanılarak tematik analiz yapılmıştır. Bu tablo çerçevesinde bu tablodaki oyunların tematik içerik analizi belirlenen kategorilerin altındaki kodlar bağlamında yapılmıştır. Ek olarak kodlama cetvelinin oluşturulmasında tez çalışmasının kavramsal çerçevesinden yararlanılmıştır. Analizlerde de yine kavramsal çerçeveden ve araştırma sorularından yararlanılacaktır.

## BÖLÜM V

### BULGULAR

Bu çalışmanın kavramsal çerçevesinin oluşturulması konusunda öncelikle literatür taraması yöntemi kullanılmış ve tarihsel bir gelişim çizgisi dahilinde dijital toplumun geçirdiği aşamalar, gelinen noktada gözlemlenen nostalji eğilimi, Retro kavramına ek olarak oyun kavramındaki dönüşüm ile Retro oyunlar ile ilgili gerekli taramalar yapılmıştır. Ardından Retro Gamer adlı web sayfası içerisinde seçilen Pac-Man, Super Mario ve Tekken oyunları tematik içerik analizi ile incelenmiştir. Tematik içerik analizi için Hoffman'ın kodlama cetveli tez çalışmasına uyarlanarak 3 kategori ve her bir kategori için de çeşitli kodlar belirlenmiştir. Bu kategori ve kodlar her oyun için değerlendirildiğinde aşağıdaki analizler elde edilmiştir.

#### 5.1. Oyun Analizleri

##### 5.1.1. Pac-Man Oyunu Üzerine Tematik İçerik Analizi

Tablo 3.

*Pac-Man İçerik Analizi Kategori ve Kodları*

| Kategoriler                     | Kodlar   |
|---------------------------------|--|
| <b>Nostalji – Retro Etkiler</b> | Siyah, sade bir tema, siyah arka plan ve elektronik jenerik müziği, Ana karakter Pac-Man, Hayalet Çetesi: Blinky, Pinky, Inky ve Clyde, Pac-Man karakteri:sarı, Blinky:kırmızı, Pinky:pembe, Inky:mavi ve Clyde:turuncu. |
| <b>Teknoloji</b>                | Arcade, yalnızca yön komutları, diskleri toplamak ve hayaletlerden kaçmak.   |
| <b>Toplumsal Etki</b>           | Hediyelik eşyalar, tekstil ürünleri, duvar süsü, tablo, anahtarlık gibi materyaller, Pac-Man ve Hayalet Maceraları (2013), Pixels (2015), Pac-Man Fever (2001).  |



Şekil 1. Pac-Man ekran görüntüsü

Kaynak:<https://www.kotaku.com.au/2021/03/10-video-game-foods-mouth-water/>  
18.03.2021 Erişim Tarihi: 21.01.2022

Retro oyunların geçmişi Pac-Man'dan çok daha önceye dayansa da Pac-Man oyunu dijital oyun dünyasında yeni bir çağ başlatmıştır. 1980'ler itibari ile atari salonları yaygınlaşmış, daha çok insan bu tür oyunlara ilgi duymaya başlamıştır. Bu gelişme hem 1980 sonrası dünya genelinde yaşanan Neo-liberal dönüşümlerle hem de 1950'lerden itibaren tartışılmaya başlanan kültür endüstrisi kavramı ile ilişkilendirilebilmektedir. Dünya genelinde 1980'lerden itibaren üretim faaliyetleri kademeli olarak devletlerin belirleyiciliğinden çıkmıştır (Mütevellioglu ve Işık, 2009). Emek ve sermaye piyasalarında bir dönüşüm yaşanmış, Amerika ve Japonya gibi ülkeler üretimde farklı sektörlere de yer vermeye başlamıştır. Dijital oyun sektörü de bu dönüşüm sürecinde gelişen bir sektördür. Sıradan bir popüler kültür ögesi olmaktan çok daha farklı olan dijital oyunlar, temelde *eğlence* unsurunun vurgulanarak tasarlandığı, piyasaya sürüldüğü ve tercih edildiği için çoğunlukla kültür endüstrisinin bir çıktısı olarak, kapitalist pazar ekonomisi için karlı bir alan olarak değerlendirilmiştir. Adorno ve Horkheimer "kültür endüstrisi" kavramını "popular culture"nin yerine kullanmışlardır (Adorno & Horkheimer, 2007). Bunun sebebi kültür endüstrisinin tek taraflı bir gelişim çizgisi izlemeyip, içerisinde farklı kültürel öğeler barındırmasıdır. Oyun kavramı da kültürün önemli bir bileşenidir ve kültür endüstrisi içerisinde fazlaca yer almaktadır. 1950'lerde başlayan süreçten itibaren artık yalnızca insanların ihtiyaç ve zevklerinden türeyen teknolojik gelişmelerden değil, insanlara yeni ihtiyaç ve zevk nesnelere türeten teknolojik gelişmelerden de söz etmek mümkündür. Atari salonlarının yaygınlaşması da bu bağlamda değerlendirildiğinde boş zaman ve eğlence unsurlarının ön planda olduğu yeni bir tüketim alışkanlığı doğmuştur. Bu yeni tüketim alışkanlığı atari salonlarında başlayıp televizyon ve ev tipi bilgisayarlara uyarlanarak atari salonlarıyla eş zamanlı olarak

evlerde yaşanmaya devam etmiştir. 1982 yılında dönemin oyunlarını evden oynamaya elverişli ev tipi masa üstü bilgisayar olan Commodore 64, 600 \$ ile piyasaya sunulmuş ve yatırımcılarına büyük gelir sağlamıştır. 1985 yılında oyun sektörüne Rusya'dan destek gelmiştir. Tetris oyununun da içerisinde geliştirildiği Amiga bilgisayar, 1989 yılında yatırımcılarına 1 milyon satış geliri sağlamıştır. Yine 1990 yılında Nintendo şirketi çok büyük bir yatırımla tarihte en çok satış yapan Super Mario 3 oyun kartuşunu satışa sunmuştur (Yılmaz & Çağıltay, 2004). 1980 sonrası sermaye piyasalarında yaşanan değişimler oyun sektörüne olan yatırımları da artırmış daha çok oyun şirketi yatırımcı olarak piyasada adından söz ettirir hale gelmiştir. Pac-Man böyle bir bağlamda doğup adından bugün de bahsettirebilen nadir oyunlardandır.

Birinci kategori olan Retro-Nostaljik Etkiler için; *oyun temaları, arka plan görsel ve müzikleri, oyun kahramanları ve kahramanların görsellikleri* şeklinde dört farklı kod tanımlanmıştır. Oyunun teması, arka plan görselleri ve jenerik müziği dönemin dijital olanakları dahilinde oldukça sade yapıdadır. Oyun, siyah arka plan üzerine kurulu lacivert şeritli bir labirentin içerisinde oynanmaktadır. Arka plan müziği için dönemin ruhunu da yansıtan bir elektronik jenerik müziği seçilmiştir. Bugün hala popüler bir tür olan elektronik müziğin oyunun çıktığı yıllardaki versiyonlarından biri de Retrowave'dır. Retrowave tarzı müzik yapan yapımcılar 1980'lerin nostaljik ruhunu parçalarında yansıtmaktadırlar (Alpaytekin.com, 2020). O dönemler oldukça popüler olan elektronik müzik, Pac-Man için unutulmaz bir melodi olarak hafızalarda yer etmiştir.

Oyundaki ana karakter Pac-Man sarı renkte tasarlanmıştır ve bir dilimi eksik pizzadan ilhamla oyunu tasarlayan Iwatani diğer karakterleri birbirinden farklı ve canlı renklerden seçmiştir. Oyunda kullanıldığı gibi parlak ve canlı ana renkler Retro renkler olarak tanımlanabileceği gibi yuvarlak şekiller de yine Retro temalarda başvurulan bir tasarım biçimidir (Castellano vd., 2013, s.390).

Pizza diliminin ilham kaynağı olmasının ardında dönemin sosyal yaşamı, hızlı iş temposu ve hazır yemekler üzerindeki talep artışı yatmaktadır. 1980'ler dünyada Fastfood zincirlerinin popüler olduğu, Türkiye'de de faaliyet göstermeye başladığı yıllara karşılık gelmektedir (Metin & Kızılgın, 2015). İşten arda kalan zamanlarda dolup taşan oyun salonları hem gençlerin hem yetişkinlerin hayatına yeni bir tüketim alışkanlığı olarak dahil olmuştur. 1 dilim pizza bu eğlence anlayışı ve dönüşen yaşam tarzının yardımına koşan bir öğün olmakla birlikte Pac-Man karakterinin de ilham kaynağı olmuştur. Pac-Man dışındaki diğer karakterleri oluşturan hayalet çetesi yine dönemin farklı açıdan bir temsilidir. 1980'li yıllar hayalet temalı filmlerin oldukça popüler olduğu

bir zamandır. Örneğin *The Shining*, *Ordinary People*, *A Nightmare on Elm Street* ve *Ghost Busters* filmleri 1980’li yıllara damgasını vurmuş hayalet temalı filmlerdir. Korku duygularını merkeze alan sinema endüstrisine karşılık oyunda hayaletler sevimli ve renkli karakterler olarak tasarlanmıştır.

Pembe, mavi ve turuncu renklerdeki canavarlar ve ileriki bölümlerde ortaya çıkan meyvelerdeki renk canlılığı, oyunun ilk etapta kadınlar için tasarlandığı izlenimini güçlendirmektedir.

Iwatani Pac-Man oyununu başta kadınlara hitaben tasarlasa da kısa zaman sonra oyun kadın, erkek, genç, yetişkin her yaş grubu tarafından ilgi görmüştür. Pac-Man, o yıllarda kadın kitlesini hedef alarak tasarlanan ve adını büyük ölçüde duyurmuş olan ilk oyunlardan biri sayılabilmektedir (Stringfixer.com, 2022). Mevcut oyunlar genellikle savaş ve dövüş temalıdır.<sup>16</sup>

İkinci kategori olan Teknoloji için, *oyunların oynandığı cihaz/cihazlar, komutlar ve skor kazanma biçimleri* şeklinde üç farklı kod tanımlanmıştır. Pac-Man oyunu oyun konsolu üzerinden oyun dünyasına sunulan bir oyundur. Arcade olarak da adlandırılan bu oyun konsolları dijital teknolojiler ilerledikçe gelişimini sürdürmüş ve yeni sürümlere adapte edilmiştir. Bu gelişim 2016 yılında geliştirilen oyun cihazları içerisinde Pac-Man’ın sunulmasına kadar devam etmiştir (Stringfixer, 2022).

1980’li yıllarda gelişen atari kültürü ve oyun salonları yeni bir kültür de ortaya çıkarmıştır. Bugün yerini oldukça yeni ve çok daha az yer kaplayan cihazlara bırakan oyun konsolları, oyun müzik ve içerikleri hafızalarda nostaljik bir unsur olarak yaşamaya devam etmektedir. Retro Oyunları bir pop kültürü efsanesi olarak tanımlayan Vuorinen (2016) Retro Oyunlardaki nostalji öğelerinin oyunların ruhuyla birbirini tamamlayan parçalar olduğunu belirtir.

Üçüncü kategori olan Toplumsal Etki için, *oyunlar için üretilmiş materyaller, oyunlar için yapılmış görsel-işitsel yapımlar* şeklinde iki farklı kod tanımlanmıştır. Oyun için üretilmiş materyallere bakıldığında birbirinden çok farklı sektörlerde çok farklı ürünlerin tasarlanıp oyunculara sunulduğu görülmektedir. Oyun piyasaya tanıtıldıktan yalnızca iki yıl sonra piyasada lisanslı olarak Pac-Man temalı ürünleri satmakta olan 95 ila 105 arasında satıcı bulunmaktadır (Stringfixer, 2022). 1982 yılında çeşitli şirketler Pac-Man temalı ürünlerin satışına başlamışlardır. Bunların başında da Midway ve AT&T şirketleri gelmektedir. Bu iki büyük şirketin öncülük ettiği bu yeni satış pazarlama biçimi

<sup>16</sup> Karateka (1984), *Altered Beast*(1988), *Karate Champ*(1984), *Street Fighter*(1987) gibi oyunlar 1980’li yılların meşhur savaş ve dövüş oyunlarından bazılarıdır.

kısa sürede büyük satış rakamlarına ulaşmıştır<sup>17</sup>. Tekstil ürünleri, duvar süsü, tablo, anahtarlık, takı, mücevher gibi materyaller bunlardan yalnızca birkaçıdır.

1980'li yıllar Türkiye'de ve dünyada pop müziğin popüler olduğu, sade ve yalın seslerin ortaya çıkardığı bir müzik tarzının hâkim olduğu bir dönemdir. Dünya çapında Madonna, Michael Jackson, David Bowie gibi isimlerin adı çokça duyulurken ülkemizde de Barış Manço, Ajda Pekkan, Cem Karaca gibi isimler oldukça popülerdir. Bu dönemde pop müziğe ek olarak elektronik müzik, rock müzik, hip-hop & rap tarzı müzikler de gelişmiştir. Pac-man oyunu içim dönemin elektronik müziği kullanılmış, oyunun hızlılığına ve dijital efektlere uygun hızlı bir jenerik müzik hazırlanmıştır. Görsel İşitsel Yapımlara Jerry Buckner & Gary Garcia'nın 1982 yılında Pac-Man Fever adında oyuna ait ses efektlerinin içerisinde bulunduğu şarkıları örnektir. Dijital oyunlarda kullanılan ses efektleri oyunda hissedilen heyecan, gerilim, zafer hislerini tetiklemektedir. Buckner ve Garcia'nın oyuna ait ses efektlerinin içerisinde olduğu kayıt ile şarkının popülerliği ve oyunun popülerliği birbirini desteklemiştir (Edinburgh Research Explorer, 2010). Bu şarkı dönemin müzik zevki ile Pac-Man oyununun uyumunu yansıtmakta ve bugün dinlendiğinde hala oyuna ve döneme dair nostaljik duyguları bir arada hissettirebilmektedir.

Dijital oyunlara dair metodolojide mevcut iki yaklaşım olduğuna tezin önceki kısımlarında değinilmişti. Pac-Man oyunu bu noktada da incelenmiş ve Ludoloji & Narratoloji yaklaşımlarından Ludoloji yaklaşımına yakın olduğu düşünülmektedir. Ludoloji yaklaşımını geliştirenler, oyun incelemelerinde biçimden hareket etmiş, biçimi kendi özü itibariyle değerlendirilmesi gereken asıl unsur olarak kabul etmişlerdir. Karadeniz'e (2017) göre Ludologlar dijital oyunları bir anlatı ya da yeni medyanın bir uzantısı olarak görmemektedirler. Bu sebeple dijital oyunları incelerken biçimcilikten hareket etmişlerdir. Pac-Man oyununun bu bağlamda değerlendirilme sebebi oyunda görsel işitsel öğelerin ve biçimin ön planda tutularak tasarlanmasından kaynaklanmaktadır. Bir hikâye barındırmayan oyunun Narratologlarca anlatı yönünden incelenmesi mümkün olmayacaktır. Pac-Man'dan sonra geliştirilen oyunların bir hikâye barındırdığına incelenecek diğer oyunlarda değinilecektir.

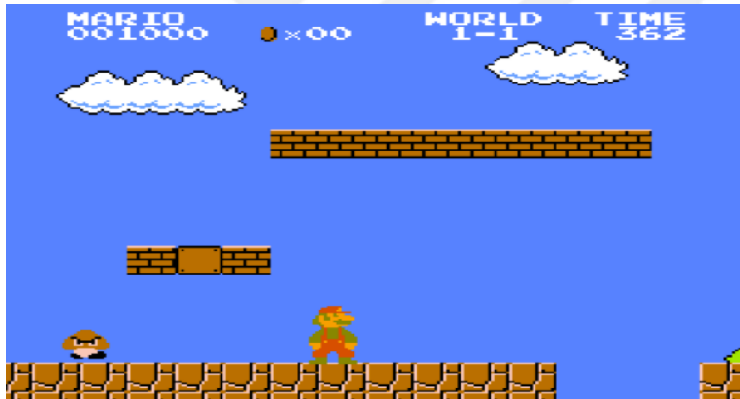
<sup>17</sup> Kaynak: [https://stringfixer.com/tr/Pac\\_Man](https://stringfixer.com/tr/Pac_Man) Erişim Tarihi: 26.01.2022

### 5.1.2. Super Mario Oyunu Üzerine Tematik İçerik Analizi

Tablo 4.

*Super Mario İçerik Analizi Kategori ve Kodları*

| Kategoriler                     | Kodlar  |
|---------------------------------|---|
| <b>Nostalji – Retro Etkiler</b> | Gökyüzü ve ağaçlarla açılan sakin huzurlu bir arka plan, açık renk bir tema, ritmi oyunun gidişatına göre değişen jenerik müzik, ana karakter Mario, diğer karakterler; Luigi, canavarlar, ejderha ve prenses, Mario'nun kostum rengi kırmızı, Luigi'nin yeşil ve diğer karakterler değişken canlı renkler.   |
| <b>Teknoloji</b>                | Nes ve Famincom oyun konsolları, Yön komutları, atlama, eğilme, ateş etme, güç yıldızlarını toplamak, canavarları öldürerek prensesi kurtarmak için seviye atlamak, seviye atladıkça puan kazanılır.  |
| <b>Toplumsal Etki</b>           | Tekstil ürünleri, duvar süsü, tablo, anahtarlık gibi materyaller, oyuncak, ayakkabı, saat, şapka, kıyafet, gece lambası gibi ürünler, hediyelik eşyalar, Tv dizileri, Super Mario Kardeşler Super Gösterisi! (1989), Super Mario Dünyası (1991), Super Mario Bros'un Maceraları 3: Komple Seri (2017) Super Mario Bros'un Maceraları 3: Komple Seri Koleksiyoncu Sürümü (2013), Mario jenerik müziği ile ilgili bandrollü kayıt mevcut değil, yalnızca amatör videolar. |



Şekil 2. Mario oyunundan bir kare.

Kaynak: <https://www.teknoloskop.net/10-atari-oyunu-onerisi/> 27.02.2019

Erişim Tarihi: 21.01.2022

1985 yılı ev tipi bilgisayar ve atarilerin, atari salonlarının yaygınlaştığı Nintendo şirketinin Nes oyun konsolunu piyasaya sürdüğü ve bugüne kadar taşınan Super Mario serüveninin başladığı yıldır. Oyun platform oyunları alanına öncülük eden en ünlü ve ikonik dijital oyunlardan biri olma özelliği taşımaktadır (Engelsvoll, Gammelsrød & Thoresen, 2020). Mario oyunu ile bugün nostaljik bir imge haline gelmiş olan atari salonları oyun meraklıları ile dolup taşmış, Nintendo şirketi büyük satış gelirleri sağlamıştır.

Oyunun analizi için 3 kategori belirlenmiş olup birinci kategori olan Retro-

Nostaljik Etkiler için; *oyun temaları, arka plan görsel ve müzikleri, oyun kahramanları ve kahramanların görsellikleri* şeklinde dört farklı kod tanımlanmıştır. Oyun gökyüzü teması altında pastel renklerle bezeli huzurlu bir arka plan görseli ile tasarlanmıştır. Mavi gökyüzü, beyaz bulutlar, yeşil çimler ile oldukça canlı bir arka plana sahiptir. Retro Oyunların çocukluk anlarındaki nostaljik mekânsal çağrışımları ile oyunlarda sunulan görsellikler arasında da güçlü bir ilişki kurulabilir. Bu konuya ilişkin Sykes (2006) Super Mario Bros oyunundaki açılış sahnesini örnek vermektedir. Oyun açılışı güneşli bir öğle vaktinde duru bir nehir manzarasında, etrafında ona eşlik eden kelebeklerle birlikte Mario karakterinin çimler üzerinde belirmesi ile başlamaktadır. Bu dingin ve huzurlu görseller hafızalardaki mutlu anlara temas etmektedir. Bir çeşit sembolizm olarak sunulan görsel içerikler çocuklukta örtülü bilinç altını uyarmaktadır (Sykes, 2006).

Oyun kahramanları Super Mario, kardeşi Luigi, çeşitli canavarlar, Princess Peach ve Koopa adlı ejderhadır. Kahraman görselliklerinde ilk göze batan ayrıntı Mario kardeşlerin giydikleri işçi tulumlarıdır. Super Mario kırmızı, Luigi yeşil kostümler giymekte, Meksikalıyı andıran tarzlara sahip olmakla birlikte İtalyan birer tesisatçı olarak tasarlanmışlardır. Karakterlerin İtalyan olarak tasarlanmasının altında İtalya'dan Amerika'ya 1800'lerde başlayan işçi göçleri yatabilmektedir. Giydikleri işçi tulumu ve oyunun bağlamı birlikte değerlendirildiğinde Mario karakterlerinin piyasadaki diğer oyunlarda olduğu gibi üstün ve büyük yeteneklere sahip olmadıkları, isimlerinin önündeki Super ön ekine rağmen sıradan güçlere sahip özelliksiz kahramanlar oldukları görülmektedir (Sosyalteorisyenler.blogspot.com, 2012). Ayrıca karakterlerin atlama, eğilme, ateş etme gibi özelliklerinin yanında yer çekimine karşı koyamamaları da söz konusudur. Bu özellikleri de oyunun onları sıradan bir kahraman yapan başka bir yanındır (Pedersen, Togelius ve Yannakakis, 2009).

İkinci kategori olan Teknoloji için, *oyunların oynandığı cihaz/cihazlar, komutlar ve skor kazanma biçimleri* şeklinde üç farklı kod tanımlanmıştır. Oyun ilk etapta Nintendo şirketinin geliştirdiği ve büyük satış gelirleri elde etmesini sağlayan Nes Oyun Konsolu üzerinden oynanmıştır. Ardından Famincom Oyun Konsolu geliştirilmiş ve oyuna olan ilgi artarak devam etmiştir. Komutlar atlama, eğilme, ateş etme, güç yıldızlarını toplamak şeklindedir. Önceki oyunlara kıyasla bu gelişmiş komutlar oyunun arka planda daha gelişmiş yazılımlara da sahip olduğunu göstermektedir. Skor kazanma biçimi ise canavarları öldürmek, mantarları bularak büyümek & can kazanmak ve prensesi kurtarmak için seviye atlamak şeklindedir. Oyunlarda Prensese kurtarmakta son

anda başarısız olan Super Mario, Sisyphos<sup>18</sup> gibi en başa dönerek aynı mücadeleye en baştan başlar. Karakterlerin mücadelelerinin sonuçsuz kalışı, içerisinde yaşadıkları parlak renkli evrenin aslında moloz kırmaktan ve altın aramaktan ibaret oluşu, topladığı altınların Prensesi kurtaramadığı için oyun sonu sıfırlanması kapitalist bir dünya düzeninin işçilere sunduğu yanılsamalı evreni ve bütün zamanlarını alarak onları karşılığını asla tam anlamıyla alamadıkları bir mücadeleye zorladıklarını çağrıştırmaktadır. Super Mario'nun tuğlaları kırabilmesi için büyümesi gerekmektedir. Kırmızı mantar kazandıkça büyür ve yeni özellikler kazanır; yeşil mantar ise ona yeni bir can verir. Mario'nun kırmızı mantarı kazanmışken bir de çiçek imgesinin oyunda görünmesi karakterin ateş topuna dönüşmesi anlamına gelmektedir. Çiçek tehlikeli, zehirli bir çiçeği andırmaktadır ve üzerinde beyaz kırmızı renkler barındırmaktadır. Karakterler bu çiçeğe dokunduklarında ateş gücü kazandıkları düşünülmekte ancak bu çiçek onları zehirlediği için etrafa ateş saçmaya başlıyor da olabilirler (Pedersen, Togelius ve Yannakakis, 2009).

Üçüncü kategori olan Toplumsal Etki için, *oyunlar için üretilmiş materyaller, oyunlar için yapılmış görsel-işitsel yapımlar* şeklinde iki farklı kod tanımlanmıştır. Oyunlar için üretilmiş materyaller diğer birçok popüler oyun için tasarlandığı gibi geniş çapta alıcıya ulaşmıştır. Tekstil ürünleri, duvar süsü, tablo, anahtarlık gibi materyaller, oyuncak, ayakkabı, saat, şapka, kıyafet, gece lambası gibi ürünler ve birtakım hediyeelik eşyalar bunlardan yalnızca birkaçıdır. Oyun ile ilgili üretilmiş görsel işitsel öğelere bakıldığında ise Amerikan yapımı televizyon dizileri ile karşılaşılmaktadır. Super Mario Kardeşler Super Gösterisi! (1989), Super Mario Dünyası (1991), Super Mario Bros'un Maceraları 3: Komple Seri (2017), Super Mario Bros'un Maceraları 3: Komple Seri Koleksiyoncu Sürümü (2013) oyun üzerine yapılmış televizyon dizileridir. Pac-Man oyunu için yapıldığı gibi Mario oyunu için yapılmış bandrollü bir şarkı kaydı yoktur. Yalnızca bazı video paylaşım sitelerinde oyunun jenerik müziğini amatör olarak seslendirmiş kayıtlar mevcuttur.

Super Mario serisinin başlangıcı olan ve Mario karakterinin Donkey Kong karakterinin elinden prensesi kurtarma mücadelesini konu alan oyun, ilk öykülü dijital oyun olma özelliği taşımaktadır (Sayılğan, 2012). Oyunların anlatı yönleri dikkate alınarak yapılan incelemeleri kapsayan *Narrotoloji* yaklaşımı *Anlatıbilim* şeklinde ifade edilmektedir (Sezen ve Sezen, 2011, s.250). Oyun ve hikayelerin birbirinden ayrı

<sup>18</sup> Sisyphos, Yunan Mitolojisinde, Yeraltı Dünyasında sonsuza kadar büyük bir kayayı bir tepenin en yüksek noktasına dek yuvarlamaya mahkûm edilmiş bir kraldır (Bianet.org, 2016).

olmadığı görüşünde olan Murray (2006) bu iki unsuru iç içe geçmiş kardeş kategoriler olarak tanımlamaktadır. Super Mario oyunu hem barındırdığı hikâyeye açısından hem de oynandığı döneme dair hafızlarda sahip olduğu yer açısından nostaljik öğelere sahiptir. Super Mario oyunu barındırdığı bu nostaljik yönü dolayısıyla yalnızca çocuk ve genç kesim tarafından değil birçok yetişkin tarafından da sevilmektedir. Retro oyunlara olan ilgiyi nostalji dolayımıyla açıklayan Vuorinen (2016) Retro oyun popülaritesinin tanıdık kurgusal dünyalara duyulan özlemden kaynaklandığını belirtmiştir. Oyuncular, Retro Oyunların aile bireyleri ya da arkadaşlarla rahatlıkla oynanabilecek basit kurguda ve eğlenceli oyunlar olmalarından dolayı bu oyunları sevdikleri ile paylaştıkları nostaljik bir anı olarak kodlarlar. Retro oyunlar bu sebeple yalnızca kişisel eğlenceli oyun deneyimi olmaktan çıkarak aile bireyleri ya da sevdikleri ile paylaşılan sosyal bir eğlence olarak nostaljik bir değere sahiptir (Vuorinen, 2016). Oyunun yapımcısı Miyamoto da oyunu tasarlarken çocukluk anlarından yola çıkmıştır. Çocukken yaptığı uzun yürüyüşlerde keşfettiği mağara, el feneri ile gördükleri ve hafızasında yer eden detaylar oyunu tasarlarken ona ilham kaynağı olmuştur (nintendoswitch.gen.tr, 2018).

### 5.1.3. Tekken Oyunu Üzerine Tematik İçerik Analizi

Tablo 5.

*Tekken İçerik Analizi Kategori ve Kodları*

| Kategoriler                     | Kodlar   |
|---------------------------------|--|
| <b>Nostalji – Retro Etkiler</b> | Oyun bölümlerine göre değişken temalar, açık hava görsellikleri, dövüş ringi gibi değişken görseller, arka plan müziği: “March To The Columns”, Kazuya, Heihachi, Jin, Lee, Nina vd., 90’lar saç stiline sahip, uzun boylu, güçlü görünümde karakterler. |
| <b>Teknoloji</b>                | Arkade, Playstation, Zıplama, Eğilme, Tekme, Yumruk komutları, Rakibi alt etme   |
| <b>Toplumsal Etki</b>           | Oyuncak, kıyafet, süs eşyaları. Tekken: The Motion Picture (1998), Tekken: Blood Vengeance (2011), Tekken 2: Kazuya'nın İntikamı (2014)  |



Şekil 3. Tekken oyunundan bir kare

Kaynak: <https://screenrant.com/unpopular-opinions-about-tekken-reddit/> 09.11.2021

Erişim Tarihi: 22.01.2022

1990'lı yıllar dijital teknolojilerin geliştiği, dijital oyunların da hem içerik hem görsellik açısından bu gelişmelerden etkilendiği yıllardır. Dijital oyunlar git gide daha da karmaşık kontrol panellerine sahip grafiksel olarak daha çekici oyun konsollarının piyasaya sunulmasıyla giderek artan popülerliğiyle tüm dünyada etkisini hissettirmeye başlamıştır (Wulf, 2015). Dövüş oyunları kategorisinde bulunan Tekken'in Japonya'da tasarlanması tesadüf değildir. Konzack'a (2002) göre Japonya'daki felsefe geleneği ve dövüş tekniklerinin ayrıcalıklı yeri bu coğrafyada böyle bir oyun için fazlaca esin kaynağı olduğu anlamına gelmektedir. Tekken oyunu Bandai Namco şirketi ile büyük başarı elde etmiştir. Tekken oyunu bugün hala tercih edilen bir Retro oyun olarak karşımızdadır ve başarısının ardında 1990'lı yıllardaki dijital gelişmeler ve sonrasındaki 3D grafik evriminin yattığı düşünülebilir. (Jhon, 2019).

Oyunun analizi için 3 kategori belirlenmiş olup birinci kategori olan Retro-Nostaljik Etkiler için; *oyun temaları, arka plan görsel ve müzikleri, oyun kahramanları ve kahramanların görsellikleri* şeklinde dört farklı kod tanımlanmıştır. Oyunda bölümden bölüme değişkenlik göstermekle birlikte açık hava görsellikleri, dövüş ringi gibi değişken görsellerle destekli temalar kullanılmıştır. Oyunda farklı savunma sporları, dövüş stratejilerinin kullanıldığı görülmektedir. Bu sebeple farklı konseptler için farklı arka plan ve temalar kullanılmıştır. Oyun başladığında yine bölümlere göre değişkenlik gösteren müzikler duyulmaktadır. Arka planda müzik kullanımı Japon dövüş sanatlarının müzik eşliğinde uygulanmasından kaynaklanabilmektedir. Örneğin oyunun devam serilerinden

olan Tekken 3'te Capoeira<sup>19</sup>'ya yoğunlaşmıştır ve Capoeira da müzik eşliğinde gerçekleştirildiği için oyunun diğer serilerinde de müzik kullanılmaya devam etmiştir. Serinin ikincisinde March to The Columns adlı müzik kullanılmıştır. Namco Sound Team tarafından kaydedilen müzik seri boyunca kullanılmıştır.

Kahramanlar Kazuya, Heihachi, Jin, Lee, Nina ve diğer dövüşçülerdir. Kahraman görsellikleri ise dönemin ruhunu yansıtmaktadır. Kazuya karakteri uzun boylu ve güçlü yapıdadır. Karakterin bol paça pantolonu 90'lara dair nostaljik bir detayı yansıtmaktadır. Heihachi karakteri Kazuya'dan daha yaşlı olmasına rağmen daha güçlü görünümündedir, Heihachi de bol bir pantolon ve üzerine belinde kuşağı olan yelekler giymektedir. Belindeki kuşak 90'larda oldukça yaygınlaşan savunma sporlarına ait giysileri anımsatmaktadır. 90'lı yıllarda Karate, Kung Fu gibi dövüş sporları meraklılarının artmasında o yıllarda geliştirilen Tekken gibi dövüş oyunlarının da etkisi olabilmektedir.

Jin karakteri yine uzun boylu ve oldukça güçlü bir görünümündedir. Saçlarının ön ve yukarı kısımlarının uzun arkalarının kısa oluşu 90'ların saç stilini yansıtmaktadır. Lee karakteri bir diğer güçlü görünümdeki karakterdir. Oyun içerisinde farklı kıyafetler içerisinde görülen karakteri kimi zaman deri pantolon ve renkli, bol bir gömlek ile kimi zaman dar ve deri bir yelek ve dar bir pantolon ile görmek mümkündür. Bu tarzı ile Lee karakteri 90'lar döneminde görülen grunge<sup>20</sup> modasını anımsatmaktadır. Grunge modası kendinden önceki on yılın modasını değiştirmekte ve yeni bir tarz ortaya koymaktadır. Tekken oyunu da önceki on yılda oynanan oyunlardan farklı yeni bir tarz ortaya koyması ile dikkat çekmektedir (Chung & Geum, 2005). Nina karakteri ise oyundaki en güçlü karakterlerden biridir. Oyunda yalnızca erkek değil başarılı kadın dövüşçülere de yer verilmesi dikkate değerdir. Bu durum oyunun toplumsal cinsiyet unsurlarına göre inşa edilmiş imgeler barındırdığına işaret etmektedir. Nina karakterinin güçlü fiziksel özellikleri ve girdiği mücadeleler karşısındaki başarılarına yer vermeleri oyunu diğer dijital oyunlar arasında özel bir yere taşımaktadır (Hutchinson, 2007).

İkinci kategori olan Teknoloji için, *oyunların oynandığı cihaz/cihazlar, komutlar ve skor kazanma biçimleri* şeklinde üç farklı kod tanımlanmıştır. Tekken oyunu konsol ve bilgisayar destekli oyun üreticilerinin zaman içerisinde gelişen teknolojiye adapte olmaları ve gelişmeleri takip ederek oyunu her sürümünde daha da geliştirmeleri ile popülerliğini korumuştur. Piyasaya ilk Arcade versiyonu ile sürülen oyun kısa zaman

<sup>19</sup> Capoeira müzik eşliğinde yapılan ve müziğin ritminin hareketler üzerinde etkili olduğu bir savunma sporudur. Kaynak: capoeira.org.tr,2018 Erişim Tarihi: 21.02.2022

<sup>20</sup> Grunge Modası 1990'lı yıllarda popüler olan bir müzik ve kıyafet stilidir. Kaynak: <https://dictionary.cambridge.org> Erişim Tarihi:21.02.2022

sonra Playstation ile uyumlu hale getirilmiş ve daha fazla sayıda oyuncu kitlesine ulaşmıştır. Oyundaki komutlar zıplama, eğilme, tekme ve yumruk komutları şeklindedir. Dövüş sporlarında kullanılan hücum ve savunma mekanizmaları oyunculara belirli derecelerde yüklenmiştir ve oyuncular birbirlerinden farklı yetenek ve güçlerdedirler. Skor kazanma biçimi ise sahip oldukları özellikler dahilinde rakipleri alt etme şeklindedir.

Üçüncü kategori olan Toplumsal Etki için, *oyunlar için üretilmiş materyaller, oyunlar için yapılmış görsel-işitsel yapımlar* şeklinde iki farklı kod tanımlanmıştır. Oyun için üretilmiş materyallere bakıldığında Tekken oyunu temalı çok sayıda oyuncak, kıyafet, süs eşyalarının olduğu görülmektedir. Üretilen görsel-işitsel yapımlara bakıldığında ise karşımıza oyunun film uyarlamaları çıkmaktadır. Bu filmler sırasıyla Tekken: The Motion Picture (1998), Tekken: Blood Vengeance (2011), Tekken 2: Kazuya'nın İntikamı (2014) şeklindedir.

Daha önce analizi yapılmış olan Super Mario oyunu gibi Tekken de oyun incelemeleri söz konusu olduğunda Narratoloji çerçevesinde değerlendirilmesi gereken bir oyundur. 7 seriden oluşan oyunda tek bir hikâye bulunmamakta seri ilerledikçe hikâye de büyümekte ve gelişmektedir. Dağınık anlatı denilen bu yöntem sayesinde oyuncular çıkacak bir diğer seriyi heyecan içinde beklemektedirler (Hutchinson, 2017). Oyunun arka planda bir hikâye taşıması oyuna edebi bir yön de katmaktadır. Juul'e (2005) göre dijital oyunlar yarı-gerçektir. Dijital oyunlardaki hikâye anlatı yanının edebiyatla bağı ve kurgu gücü bu noktadan kaynaklanmaktadır. Juul'e(2005) göre "*Bir oyunun kurgusal dünyası, var olmak için gerçek dünyalara güçlü bir şekilde bağlıdır ve kurgusal dünya, oyuncuyu, oyuncunun bir oyun oynadığı gerçek dünya hakkında varsayımında bulunmaya yönlendirir.*" Bu çıkarsama oyunların gündelik yaşamdan taşıdığı izleri açıklamaktadır: dönemin saç stili, moda anlayışı ve müzik zevki gibi. Gelişen dijital olanaklar Tekken serisini yeni cihazlar üzerinden oynamayı mümkün kılmaktadır. En popüler Retro oyunlardan biri olan Tekken bugün de 7.seri ile oyun dünyasında bulunmaktadır. Bu da göstermektedir ki Retro Oyunlar sadece geçmiş oyun deneyimlerini değil gelişmiş cihazlar üzerinden oynanan yeni oyunları da kapsayabilmektedir (Wulf vd., 2018). İnsanlar bugünün teknolojilerini benimsemekte zorlanmamış ancak Retro oyunlardan da vazgeçmemişlerdir.

## BÖLÜM VI

### SONUÇ VE ÖNERİLER

İnsanlar tarih boyunca doğanın yaşamları üzerinde kurduğu sınırlılıkları tanıyarak ve bu sınırlılıkları aşma mücadelesi vererek yaşamlarını sürdürmektedirler. Teknik, tam da bu sınırlılıklara bir çözüm ve insanların sahip olduğu beceriler olarak daima başat bir role sahip olmuştur. Toplumsal yaşamdaki gelişme ve ilerlemeler sürdükçe teknoloji kavramı ortaya çıkmış ve ilk medeniyetlerden bu yana üzerine hep yenileri eklenerek ilerleyen teknolojinin bu kümülatif yanı birbirinden farklı coğrafyalarda gelişmeye devam etmiştir. Teknolojinin toplum yaşamına entegrasyonu söz konusu olduğunda literatürde iki kuram bulunmaktadır. Bunlardan ilki Teknolojik Determinizm Kuramı iken diğeri Toplumsal İnşa Kuramıdır. Teknolojik Determinizm, teknolojinin toplumlar üzerindeki belirleyici rolüne vurgu yaparken, Toplumsal İnşa Kuramı toplumların teknoloji ile karşılıklı etkileşim halinde olduğuna ve birbirleri üzerinde bir belirlenimin söz konusu olmadığına vurgu yapar. Bu tezin sac ayaklarından birini oluşturan dijital teknolojilere temel teşkil eden Batı Teknolojisi de bu farklı coğrafyalarda gelişen teknolojilerin yenilikçi bir görünümüdür. 1950'lerde Batı'da gelişmeye başlayan bilgisayar teknolojileri, dijitalleşmenin ilk adımlarını oluşturmaktadır. Takip eden yıllarda internetin de bu sürece dahil edilmesiyle gündelik yaşamın bir parçası haline gelmiş olan bu teknoloji, toplumu yeni bir boyuta taşımıştır. Ekonomik yaşamda iş yapma biçimleri hızlanmış ve değişmiş, politik yaşamda küresel siyaset yapma biçimleri gelişmiş, kültürel yaşamda ise gündelik yaşam pratikleri dönüşmüş, insanların zevk ve alışkanlıkları farklılaşmıştır. Dijitalleşmeye bağlı bu yeni toplum yapısı Dijital Toplum olarak tanımlanabilmektedir. Bu toplum yapısı içerisinde kendine özgü bir kültür inşa olmaya başlamıştır. Kendine özgü bir değer sistemine, var olma ve iletişim biçimlerine sahip bu yeni kültür yapısı ise Dijital Kültür olarak adlandırılabilir.

Dijital toplum içerisinde gelişen dijital kültürün dönüşüme uğrattığı birçok kavramdan biri de *oyun* kavramıdır. Bu kavramın dönüşüm safhalarında karşımıza dijital olanaklarla geliştirilen oyunlar çıkmaktadır. Geçmiş 1950'lere kadar dayanan video oyunlar bugünün dijital oyun dünyasının ilk aşamalarıdır. Takip eden yıllarda geliştirilen oyun konsolları, atariler ve ev tipi bilgisayarlar oyun dünyasında yeni bir kapı aralamıştır. Bugün değerlendirildiğinde Retro oyun olarak adlandırılan bu oyun türlerinin nostalji ile bağlı bu tez konusunun çıkış noktasıdır. Dijital toplum üyelerinin bugün bu oyunları tercih

etmelerinin ardında ne yattığı sorusundan hareketle toplum yapısındaki dönüşüm ve teknoloji-toplum etkileşimini, ardından Retro kavramı ve oyun kavramını kavramsal olarak açıklayabilmek adına öncelikle bir literatür taraması gerçekleştirilmiştir. Yapılan literatür taramasında insanların bir kısmının dijital kültür içerisinde bugün ve geçmiş arasında kaldıkları, yeni ve eski olan arasında bocaladıkları, bu duygu durumlarının insanlar üzerinde nostaljik eğilimlere yol açtığı görülmüştür. Araştırmada Bauman (2018), Bevan (2013) ve Bolin'in (2014) insanların duygu durumları üzerine geliştirdikleri fikirler yol gösterici olmuş ve üçünün görüşlerinde de nostalji vurgusu dikkat çekmiştir. İnsanlar bugünün dijital toplumunda nostalji temalı içerikleri tercih ederek geçmişe olan özlemlerini dindirme yoluna gitmişlerdir. Bu tez çalışması dahilinde dijital toplum içerisindeki oyun alışkanlıklarının ve oyun sektörünün gelişimi göz önünde bulundurulduğunda, Retro olarak adlandırılan oyunların hala adlarından söz ettirdikleri görülmektedir. Oyun piyasası bu durumu fark etmiş ve birbirinden farklı sebeplerle bu oyunlara ve bu oyunlarla ilgili üretilmiş olan materyal ve içeriklere talep yaratılmıştır. İnsanların da farklı dürtüler ile bu oyun, içerik ve materyallere yönelmeleri söz konusudur. Bu yönelim sırasında birçok farklı sebep içerisinde en geniş etkiye *nostalji* unsurunun sahip olduğu saptanmıştır. Bu çalışma için bugünün dünyasında tercih edilen nostalji temalı içerikler arasından Retro Oyunlar seçilmiş ve Retro gamer adlı web sayfası içeriğinden seçilen 3 popüler Retro Oyun üzerinde tematik içerik analizi yapılmıştır. Bu oyunların seçilme sebeplerinden ilki, kendi dönemlerinin dijital olanakları dahilinde oyun dünyasında yenilikler üreterek yayımlandıktan kısa süre sonra oldukça geniş bir oyuncu kitlesine yayılmalarıdır. Bir başka sebep ise barındırdıkları Retro temaların dijital olanaklar artmasına rağmen korunması ve bu noktada oyun dünyasındaki ayrıcalıklı yerlerini korumalarıdır. Bir başka sebep ise belki de oyun üreticilerinin bile ön göremeyecekleri ölçüde dünya genelinde yayılmaları ve oyun sektörü dışında sinema, müzik ve tekstil alanlarında; aksesuar hediyeelik eşya alanlarında da büyük bir yayılım gerçekleştirmeleri ve kültürel dokuda iz bırakmalarıdır.

Tez çalışmasında öncelikle kavramsal çerçevenin çizilmesi amacıyla literatür taraması gerçekleştirilmiş ardından yöntem olarak tematik içerik analizi kullanılmıştır. Uluslararası yayınlar taranmış, Retro oyunlara dair farklı bakış açılarına ulaşılmak istenmiştir. Ardından Retro gamer adlı web-sayfasından seçilmiş, ortak temaları *nostalji* olan 3 popüler oyun üzerinde tematik içerik analizi yapılmıştır. Bu analiz için Hoffman'ın kodlama cetveli çalışmaya uyarlanmıştır. Bu kodlama cetvelinden, Hoffman'ın oluşturduğu kategori ve kodlardan oluşan analiz tablosunun *ortak temaya* yaptığı vurgu

dolayısıyla, bu tez çalışmasının kapsamına uygunluğu da dikkate alınarak yararlanılmıştır. Retro teması her oyun için ortaktır ve nostaljik etki açısından en büyük tetikleyici konumundadır. Tüm bu açılardan Hoffman'ın kodlama cetveli bu analiz için uygun bulunmuştur.

Böylece ortak kategori ve kodlar belirlenerek Nostalji ortak temasına yapılan vurgu ile bir analiz gerçekleştirilmiştir. Bu analizlerden ilk olarak oyunların, tasarlandıkları dönemin özelliklerini yansıttıkları sonucuna ulaşılmıştır. Oyunların yansıttığı bu dönemsel etkiler bu oyunları nostaljik kılan yönlerdendir. Pac-Man, Super Mario ve Tekken oyunlarının oynandığı cihazlar bugün Retro ürünler olarak müzelerde sergilenmektedir. Bu durum dünya genelinde Retro oyunlara ilginin sürdüğünü göstermektedir. Nottingham'da bulunan The National Videogame adlı müzede Retro oyun konsolları sergilenmekte ve ziyaretçilere Retro oyun deneyimleri sunulmaktadır. Analizlerden elde edilen bir diğer sonuç ise oyunların piyasaya sunulduğu günden bugüne kendine hem oyun piyasasında hem de oyuncuların tercihleri arasında bir yer bulmasıdır. Buna göre oyunun piyasaya ilk sürüldüğü yıllarda gençlik yıllarında olan oyuncular, bugün aileleri ve çocukları ile bu oyun deneyimlerini yaşamaktadır. Bu durum da kuşaklar arası bir yakınlaşmaya yol açabilmektedir. Analizlerden elde edilen bir diğer sonuç ise bu oyunların geliştirildikleri teknolojiler ile bugünün dijital teknolojilerinin arasındaki farka rağmen bu oyunların gerekli adaptasyonu sağlayabilmiş olmasıdır. Android ve iOS işlemcili yeni telefon ve tabletlerden erişilebilen bu oyunlar, çağı yakalamayı başarmışlardır. Retro Oyunlar barındırdıkları nostalji ortak teması ile dijital oyun dünyası içerisinde özel bir yere sahiptir. Bu oyunlar oyuncuların hafızalarında geçmişe dair güzel anıları canlandırmaktadır. Dijital toplum içerisinde nostalji eğilimi gösteren insanların bu oyunları bugün bile tercih etmeleri ile oyunların içerdiği Retro temaların geçmişin anılarını yeniden canlandırarak eskiye duydukları özlemleri dindirdiğini göstermektedir. Dünya çapında bir oyuncu kitlesine sahip Retro oyunlar oldukça eski bir tarihsel arka plana sahip olduğu için farklı yaş grupları için farklı anlamlar taşımakta ve tüm Retro oyunlardaki ortak payda geçmişin mutlu anılarına dokunmaktadır.

Oyun analizlerine geri dönüldüğünde Pac-Man oyununun tasarlanırken ilham aldığı pizza diliminin dönemin yoğun iş temposunu ve o dönem dünya genelinde popülerleşen fast-food zincirlerini ve beslenme alışkanlıklarını yansıtabileceği, ana karakter dışındaki hayalet kahramanların 1980'lerin korku içerikli yapımlarını anımsatabileceği ve Pac-Man'in ilk tasarım aşamasında kadınlara yönelik

geliştirilmesinin oyun dünyasında bir yenilik olarak ortaya çıktığı bulguları elde edilmiştir. Pac-Man bugün onlarca yeni versiyonu olmasına rağmen orijinal versiyonu ile insanlara zamanının en popüler oyunu, kafe ve kantinlerdeki oyun konsolu başındaki anıları hatırlatmaktadır. Oyunun içerisinde geliştiği sosyal ortam ve arkadaşlıklar bugün bu oyunu nostaljik bir yerde tutmakta ve sırf bu sebeple bile tercih edilebilen, insanları geçmişe götürüp anılarını tazeleyebileceği bir yere oturtmaktadır.

Super Mario oyunu, geçmiş zamanlara dair mutlu anılara temas etmesi dolayısıyla çocukluğa dair anıları hafızalarda canlandıran renk ve temalara sahiptir. Bu durum oyunun çocuklukla kurduğu bağ noktasında nostaljik bir yere sahiptir. Karakterinin işçitulumu içerisinde çoğunlukla sonuçsuz kalan mücadeleleri, barındırdığı canlı renk ve görselliklere rağmen zamanını en çok tuğla kırarak harcaması kapitalist bir yapının ona dayattığı yaşam biçimini simgelemektedir. Oyunun televizyona bağlantı kurulmasını sağlayan konsolu ve ev tipi bilgisayarlardan oynanması oyunun ailece yaşanan bir deneyimi olmasını sağlamıştır. Aile ve arkadaşlarla oynanan oyun kolektif hafızada kendine bir yer edinmiştir. Bu noktada aile ve eski arkadaşlıkların anıları bu oyun ile hafızalarda canlı kalmakta ve insanlar geriye baktığında oyunu ve bu anıları birlikte hatırlayıp anılarını yeniden canlandırabilmektedir bu da Super Mario oyununun bugün de nostaljik bir imge olarak var olma sebeplerindedir.

Tekken oyununda ise ilk göze çarpan karakterlerin dönemin saç ve giyim modasını yansıtmakta olduğudur ve bugünden geriye bakıldığında oyun bu yönüyle nostaljik bir tarza sahiptir. Oyunun geliştiği sosyal ortam birçok savunma sporunu barındırmakta olduğundan oyun içerisinde çok çeşitli yetenek ve dövüş türlerine hâkim oyuncular yer almaktadır. Kendinden sonra bu tarza sahip birçok oyun geliştirilse de Tekken son sürümü ile bugün hala oynanmakta olan bir oyundur. Bu duruma hem oyunun gelişen teknolojilere ayak uydurarak varlığını devam ettirmesi hem de oyuncu kitlesinin oyun ile ilgili gelişmeleri takip ederek oyuna olan bağlılıklarını sürdürmeleridir. İnsanların bugün bu oyuna dair ilgilerinin sürmesi oyuna ve oyunu oynadıkları dönem yaşadıklarına dair olan anılarını canlı tutmak istemeleridir. Bu yolla nostaljik bir doyum elde eden insanlar Retro oyunların bugün de var olmalarını sağlamaktadırlar.

Tez çalışmasının kavramsal çerçevesi çizilirken, Türkçe alanyazında kaynak bulma zorlukları ile karşılaşmıştır. Retro oyunlar ve nostalji eğiliminin birlikte değerlendirildiği bir çalışmaya rastlanılmaması bu çalışmayı alana sunabileceği katkı açısından özel kılmakla birlikte kaynak tarama zorluklarına da yol açmıştır. Uluslararası alanyazında Retro oyunlar üzerine yapılmış çok sayıda çalışmaya ve Retro oyunları

nostalji teması ile birlikte ele alan çalışmalara rastlanması, bu tez çalışması için farklı bakış açıları ile karşılaşılmasına olanak tanımıştır.

Alandaki bu eksikliğin giderilmesi bağlamında dijital toplum, Retro oyunlar ve nostalji eğilimi alt başlıkları dahilinde daha çok araştırma yapıldığı taktirde bu alanda çalışmak isteyenler için kaynak bulamama sorunun ortadan kalkabileceği düşünülmektedir. Retro oyunlar hem teknoloji temelinde bir dönüşümü hem de duygusal temelde bir tercihi barındırmaktadır. Bu sebeple mühendislik ve psikoloji alanlarından da destek alınarak Retro oyunlar ve nostalji konularına dair daha kapsamlı çalışmaların ortaya çıkabileceği ve alanı zenginleştireceği düşünülmektedir.

Son olarak bu çalışmada ayrıntılı incelenen Retro oyunların da içerisine dahil olduğu dijital oyunların toplumda yeni bir iletişim ve sosyalleşme biçimi oluşturduğu görülmektedir. Çocukların dünyasına yeni bir paylaşım biçimi olarak, yetişkinler dünyasına yeni bir tüketim biçimi olarak dahil olan dijital oyunların bu yönü de araştırılmalı ve yeni çalışmalarla alana katkı sunulmalıdır.

## KAYNAKÇA

- Adorno, T. W. (2003). Kültür Endüstrisini Yeniden Düşünürken. *Cogito*, 36, 76-84.
- Adorno, T. W., & Horkheimer, M. (2007). Kültür endüstrisi. *İstanbul: İletişim Yayınları*.
- Aktaş, C. (2007). Enformasyon toplumu bağlamında Türkiye. *Selçuk İletişim*, 4(4), 181-193.
- Akyazı, A. (2018). *Dijitalleşen Ticaret: Yaşlı Dostu E-Ticaret Siteleri Üzerine Bir*
- Ankara Kalkınma Ajansı (2020). *Dijital Oyun Sektörü Raporu*. Erişim: <https://www.ankaraka.org.tr/archive/files/yayinlar/ankaraka-dijital-oyun-sektoru.pdf> Kasım 2021.
- Araştırma. *The Turkish Online Journal of Design Art and Communication*, 8(4), 602-614.
- Arslan, A.M. (2015). Teknoloji Canavar mı? <http://her-an.org/2015/02/teknoloji-canavar-mi/>
- Aytekin, Ç. (2004). Uydu ile Dijital Eğitim Platformu (Doktora Tezi, Marmara Üniversitesi, Türkiye).
- Bakhshi, S., Shamma, D. A., Kennedy, L., & Gilbert, E. (2015). Why we filter our photos and how it impacts engagement. In *Ninth International AAAI Conference on Web and Social Media*.
- Baran, A. G. (1992). Sanayi Sonrası Enformasyon Toplumu Üzerine Tartışmalar. *Hacettepe Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi*, 9(1-2).
- Bauman, Z. (2018). *Retrotopya*. İstanbul: Sel Yayınları.
- Benjamin, W. (2020). *Pasajlar*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Bevan, A. (2013). Nostalgia for pre-digital media in Mad Men. *Television & New Media*, 14(6), 546-559.
- Bijker, W. E., (1995). *Of Bicycles, Bakelites, and Bulbs: Toward a Theory of Sociotechnical Change*, Cambridge, MA: MIT Press
- Binark, M. (2005). Panel tanıtımı sanal uzamda oyun kültürü ve dijital oyunlar. *Türkiye'de İnternet Konferansları*. Retrieved February, 15, 2019.
- Binark, M. (2007). Dijital Oyunlar: Sektör-İçerik ve Oyuncular. *Folklor ve Edebiyat*, 50(13), 11-23.
- Binark, M. (2014). *Yeni Medya Çalışmalarında Araştırma Yöntem ve Teknikleri*. Ayrıntı Yayınları.
- Bolin, G. (2014). Media generations: Objective and subjective media landscapes and nostalgia among generations of media users. *Participations: Journal of Audience*

- & *Reception Studies*, 11(2), 108-131.
- Boyd, D., & Marwick, A. E. (2011, September). Social privacy in networked publics: Teens' attitudes, practices, and strategies. In *a decade in internet time: Symposium on the dynamics of the internet and society*.
- Bozkurt, V. (2011). *Değişen Dünyada Sosyoloji*. Bursa: Ekin Basım Yayın.
- BTK (2020). *Dijital Oyun Raporu*. Erişim: <https://www.guvenlioyuna.org.tr/dosya/jVFeB.pdf>
- Büyükgöze, S., & Dereli, E. (2019). Dijital sağlık uygulamalarında yapay zekâ. VI. *Uluslararası Bilimsel ve Mesleki Çalışmalar Kongresi-Fen ve Sağlık*, 07-10.
- Caillois, R. (2001). *Man, Play, and Games*. University of Illinois press.
- Caoduro, E. (2014). *Photo filter apps: Understanding analogue nostalgia in the new media ecology*.
- Castellano, S., Ivanova, O., Adnane, M., Safrrou, I., & Schiavone, F. (2013). Back to the future: adoption and diffusion of innovation in retro-industries. *European Journal of Innovation Management*.
- Castells, M. (2013). *Enformasyon Çağı: Ekonomi, Toplum ve Kültür Binyılın Sonu*. İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Chirchiano, E. (2016). Retrogaming, giocare con la nostalgia= Retrogaming, playing with nostalgia. *H-ermes. Journal of Communication*, 2016(8), 137-148.
- Chung, Y. K., & Geum, K. S. (2005). A study on the grunge fashion of the 1990's and 2000's. *Journal of the Korean Society of Clothing and Textiles*, 29(3\_4), 449-461.
- Crawford, C. (1984). *The Art of Computer Game Design*.
- Çalık, M., & Sözbilir, M. (2014). İçerik Analizinin Parametreleri. *Eğitim ve Bilim*, 39(174).
- Çalkivik, A. (2020). Dünya Siyasetinde Teknolojiyi Yeniden Düşünmek: Bilim-Teknoloji-Toplum Perspektifinden Alternatif Bir Okuma 1. *Alternatif Politika*, 12(3), 458-486.
- Çubukcu, A., & Bayzan, Ş. (2013). Türkiye'de dijital vatandaşlık algısı ve bu algıyı internetin bilinçli, güvenli ve etkin kullanımı ile artırma yöntemleri. *Middle Eastern & African Journal of Educational Research*, 5(148).
- Demirbaş, Y. (2017). Oyun Çalışmalarında Dijital Anlatı ile Oyun Biçimi Karşıtlığı Ekseninde Süren Tartışmalara Farklı Bir Bakış. *Moment Dergi*, 4(2), 352-373.
- Deuze, M. (2006). Participation, Remediation, Bricolage: Considering Principal Components Of A Digital Culture. *The Information Society*, 22(2), 63-75.

- Ellul, J. (1964). *The Technological Society*. New York: Vintage Books.
- Ellul, J. (2016). Teknolojinin İhaneti Belgeseli  
<https://www.youtube.com/watch?v=4cRyx0BWohQ&t=414s>
- Engelsvoll, R. N., Gammelsrød, A., & Thoresen, B. I. S. (2020). Generating levels and playing Super Mario Bros. with deep reinforcement learning using various techniques for level generation and deep q-networks for playing (Master's thesis, University of Agder).
- Eskelinen, M. (2001). The Game Situation, *Game Studies*, 1(1).
- Esposito, N. (2005). How Video Game History Shows Us Why Video Game Nostalgia Is So Important Now. *University of Technology of Compiègne*.
- Garda, M. B. (2013, August). Nostalgia in Retro Game Design. In *DiGRA Conference*.
- Gere, C. (2019). *Dijital Kültür*. Salon Yayınları.
- Giddens, A. (2019). *Modernite ve Bireysel Kimlik*. Say Yayınları.
- Gualeni, S., Fassone, R., & Linderoth, J. (2019). *How To Reference A Digital Game*. *DİGRA*
- Heineman, D. S. (2014). Public memory and gamer identity: Retrogaming as nostalgia. *Journal of Games Criticism*, 1(1), 1-24.
- Heywood, C. (2003). *Baba Bana Top At: Batı'da Çocukluğun Tarihi*, Kitap Yayınevi.
- Hoffman, J., Martinez, R., Sailors, M., & Wilson, M. (2011). Content analysis: The past, present, and future. In *Literacy research methodologies* (pp. 28-49).
- Huizinga, J. (2006). *Homo Ludens. Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*, Çev: Mehmet Kılıçbay, İstanbul: Ayrıntı Yayınları
- Hutchinson, R. (2007). Performing the self: Subverting the binary in combat games. *Games and Culture*, 2(4), 283-299.
- Hutchinson, R. (2017). Refracted Visions: Transmedia Storytelling in Japanese Games.
- İAÜ Toplumsal Araştırmalar Uygulama ve Araştırma Merkezi (2018). *Dijital Dönüşüm ve Toplumsal Etkileri, TARMER Çalışmaları 2*, İstanbul: C&B Basımevi
- Jenkins, H. (2018). "Cesur Yeni Medya" Teknolojiler ve Hayran Kültürü (Nihan Yeğengil çev.) İstanbul: İletişim Yayınları
- Jhon, A. (2019, March). The influence of playing 3D fighting games in practicing martial arts. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1175, No. 1, p. 012253). IOP Publishing.
- Jhon, A. (2019, March). The influence of playing 3D fighting games in practicing martial arts. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1175, No. 1, p. 012253). IOP

Publishing.

- Juul, J. (2005) *Half-real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*. Kopenag: University of Copenhagen Press.
- Kara, S. (2017). Teknoloji ve Toplumsal Değişim İlişkisinin Sosyal İnşa Kuramı Bağlamında İncelenmesi. *Dört Öge*, (12), 117-132.
- Karadeniz, O. Ö. (2017). Oyun İncelemelerinde Ludoloji-Narratoloji Tartışması Ve Alternatif Kuramsal Arayışlar. *Galatasaray Üniversitesi İletişim Dergisi*, (27), 57-78.
- Karadeniz, O. Ö. (2017). Oyun incelemelerinde ludoloji-narratoloji tartışması ve alternatif kuramsal arayışlar. *Galatasaray Üniversitesi İletişim Dergisi*, (27), 57-78.
- Karahisar, T. (2013). Türkiye’de Dijital Oyun Sektörünün Durumu. *PROCEEDINGS BOOK*, 107.
- Karışmaz, K. (2019). *Bilgisayar Oyun Arayüzlerinde Grafik Tasarım*, Ankara: İksad Yayıncılık.
- Kayali, F., & Schuh, J. (2011). Retro Evolved: Level Design Practice exemplified by the Contemporary Retro Game. In *DiGRA Conference*.
- Kırık, A. M. (2017). Yeni medya aracılığıyla değişen iletişim süreci: sosyal paylaşım ağlarında gençlerin konumu. *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi*, 5(1), 230-261.
- Kirriemuir, J. (2002). Video Gaming, Education and Digital Learning Technologies. *D-lib Magazine*, 8(2), 7.
- Konzack, L. (2002). Computer Game Criticism: A Method for Computer Game Analysis. In *CGDC Conf.*.
- Kutup, N. (2010). İnternet ve Sanat, Yeni Medya ve Net. Art. *Akademik Bilişim*, 10 (9).
- Küçükcan, B. (2006). Dünden bugüne matbaanın serüveni. In *Milli Kütüphanemizin İlk Yöneticisi Leman Şenalp'e Armağan* (pp. 158-172). Türk Kütüphaneciler Derneği İstanbul Şubesi.
- McLuhan, M. (2020). *Gutenberg galaksisi*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Metin, I., & Kızgın, Y. (2015). Multinational Fast Food Chains" Global Think, Local Act Strategy" and Consumer Preferences in Turkey. *International Journal of Marketing Studies*, 7(1), 106.
- Murray, J. H. (2005). The Last Word On Ludology V Narratology İn Game Studies. In *International DiGRA Conference* (pp. 1-5).

- Music, P. (2010). From Pac-Man to Pop Music: Interactive Audio in Games and New Media.
- Mütevellioglu, N., & Işık, S. (2009). Türkiye emek piyasasında neoliberal dönüşüm. *Küreselleşme, kriz ve Türkiye’de neoliberal dönüşüm*, 159-204.
- Natali, M. P. (2004). History and the Politics of Nostalgia. *Iowa Journal of Cultural Studies*, 5(1), 10-25.
- OECD (2015), *Addressing the Tax Challenges of the Digital Economy, Action 1- 2015 Final Report*, OECD/G20 Base Erosion and Profit Shifting Project, OECD Publishing, Paris, <https://doi.org/10.1787/9789264241046-en>.
- Parlak, B. (2017). Dijital çağda eğitim: Olanaklar ve uygulamalar üzerine bir analiz. *Süleyman Demirel Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, 22 (Kayfor 15 Özel Sayısı), 1741-1759.
- Pedersen, C., Togelius, J., & Yannakakis, G. N. (2009, September). Modeling player experience in super mario bros. In *2009 IEEE Symposium on Computational Intelligence and Games* (pp. 132-139). IEEE.
- Pehe, V. (2015). The colours of socialism: visual nostalgia and retro aesthetics in Czech film and television. *Canadian Slavonic Papers*, 57(3-4), 239-253.
- Postman, N. (1994). *The Disappearance of Childhood*. 1982. New York: Vintage.
- Postman, N. (2019). *Televizyon: Öldüren Eğlence*. Ayrıntı Yayınları.
- Rohlfshagen, P., Liu, J., Perez-Liebana, D., & Lucas, S. M. (2017). Pac-man conquers academia: Two decades of research using a classic arcade game. *IEEE Transactions on Games*, 10(3), 233-256.
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2003). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Ed.
- Sayılğan, Ö. Bir Sanat Formu Olarak Dijital Oyun. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 9(2), 322-339.
- Sayılğan, Ö., (2016). Etkileşimli Drama Olarak Dijital Oyun. *Dijital* (pp.179-214), İstanbul: Kalkedon Yayınevi.
- Sayılğan, Ö. (2017). Etkileşimliliğin İdeolojisi, *Dijital Oyun Word Press*
- Sezgin, S. (2019). *Türkiye’de Dijital Oyun Endüstrisi Ve Yaratıcı Emek*. Doktora Tezi
- Suominen, J. (2008). The Past as the Future? Nostalgia and Retrogaming in Digital Culture.
- Suominen, J. (2012). Mario’s legacy and Sonic’s heritage: Replays and refunds of console gaming history. In *Proceedings of Nordic DiGRA 2012 conference*.
- Suominen, J., & Vaahensalo, E. (2019). Current Trends in Retro Gaming

- Research. *EasyChair Prepr.* No., 1094.
- Swalwell, M. (2007). journal of visual culture: The Remembering and the Forgetting of Early Digital Games: From Novelty to Detritus and Back Again. *Journal of Visual Culture*, 6(2), 255-273.
- Sykes, J. (2006). "A Player-centred Approach to Digital Game Design". In Understanding Digital Games. 75-92. Edited by Jason Rutter and Jo Bryce. London: SAGE Publications Ltd
- Timisi, N. (2016). *Dijital Kavramlar, Olanaklar, Deneyimler*. İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Van Dijk, J. (2016). *Ağ toplumu*. Epsilon Yayıncılık.
- Vuorinen, J. (2016). "Damn I miss this game"-Nostalgic Retro Game Discourse in YouTube Comment Sections (Master's thesis).
- Weiss, B. (2016). *Classic Home Video Games, 1989-1990: A Complete Guide to Sega Genesis, Neo Geo and TurboGrafx-16 Games*. McFarland.
- Wolf, M. J. (Ed.). (2015). *Video Games Around The World* (pp. 1-16). Cambridge, MA: MIT Press.
- Wulf, T., Bowman, N. D., Rieger, D., Velez, J. A., & Breuer, J. (2018). Video games as time machines: Video game nostalgia and the success of retro gaming. *Media and Communication*, (2), 60-68.
- Yengin, D. (2017). *İletişim Çalışmalarında Araştırma Yöntemleri ve Uygulamaları*. İstanbul: Der Yayınları
- Yıldırım, A. (1999). Nitel Araştırma Yöntemlerinin Temel Özellikleri Ve Eğitim Araştırmalarındaki Yeri Ve Önemi. *Eğitim ve Bilim*, 23(112).
- Yılmaz, E., & Çağıltay, K. (2004). Elektronik oyunlar ve Türkiye. *TBD 21. Ulusal Bilişim Kurultayı*.
- Yildiz, K. A. (2012). Dijital yerliler gerçekten yerli mi yoksa dijital melez mi. *International Journal of Social Science*, 5(7), 819-833.
- Yurtseven, G. (2014). İnternet Üzerinden Kredi Kartı Kullanımı: Ankara'da Vakıf ve Devlet Üniversitelerinde Eğitim Gören Üniversite Öğrencileri ile Bir Araştırma. *Tüketici Yazıları (IV)*, 116.

**İNTERNET KAYNAKLARI**

<https://web.archive.org/web/20131004221542/http://www.kaycircle.com/comics/The-Evolution-of-Mario>

<https://www.baslattusu.com/tekken-tarihcesi-37427.html>

<https://alpaytekin.com/genel/retrowave-synthwave-akimi-hakkinda>

<https://nintendoswitch.gen.tr/super-mario-nun-yillar-icinde-degisimi/>

<https://www.xbox.com/tr-TR/games/store/arcade-game-series-pac-man/bqpzgchfpv6>

<https://tr.wikipedia.org/wiki/Arcade>

<https://tr.wikipedia.org/wiki/%C3%96yk%C3%BCn%C3%BCc%C3%BC>

<http://www.computernostalgia.net/articles/HistoryofComputerGames.htm>

