



**T.C
 STANBUL T CARET  N VERS TES 
 LET    M B L M  VE İNTERNET ENST T   
MEDYA VE  LET    M  ALI  MALARI ANAB L M DALI
Y KSEK L SANS PROGRAMI**

**Dijital Sosyal A larda Sanal Toplulukların Dijital Oyun Sosyal
Etkile imlerinin ve  leti imsel Eylemlerinin Analizi**

Y ksek Lisans Tezi

U UR BOYALI

200016929

Tez Dan  manı: Prof. Dr. Celalettin Akta 

 stanbul, 2023



T.C
 STANBUL T CARET  NİVERSİTESİ
 LETİŐİM B LİMİ VE İNTERNET ENSTİT S 
MEDYA VE  LETİŐİM  ALIŐMALARI ANAB LİM DALI
Y KSEK LİSANS PROGRAMI

Dijital Sosyal Ađlarda Sanal Toplulukların Dijital Oyun Sosyal
EtkileŐimlerinin ve  letişimsel Eylemlerinin Analizi

Y ksek Lisans Tezi

UđUR BOYALI

200016929

Tez DanıŐmanı: Prof. Dr. Celalettin AktaŐ

 stanbul, 2023

ETİK BEYAN SAYFASI

Hazırlamış olduğum tez özgün bir çalışma olup YÖK ve İstanbul Ticaret Üniversitesi Lisansüstü Yönetmeliklerine uygun olarak hazırlanmıştır. Ayrıca, bu çalışmayı yaparken bilimsel etik kurallarına tamamiyle uyduğumu; yararlandığım tüm kaynakları gösterdiğimi ve hiçbir kaynaktan yaptığım ayrıntılı alıntı olmadığını beyan ederim. Bu tezin ihtiva ettiği tüm hususlar şahsi görüşüm olup İstanbul Ticaret Üniversitesinin resmi görüşünü yansıtmamaktadır.

Uğur BOYALI



ÖZET

İletişim araştırmalarında dijital oyun çalışmaları giderek önem kazanmaktadır. Sanal ortamda oynanan oyunlar etkileşimin ve iletişimsel eylemin yeni bir formunun gelişimi açısından önem kazanmaktadır. Bu çalışmanın amacı bireyin diğer öznelerle etkileşiminde önemli bir rol oynayan dijital oyunun bir sosyal etkileşim aracı ve iletişimsel eylem olarak incelenmesidir. Dijital oyun aracılığıyla giderek farklı yaş gruplarından insan, sanal ortamlarda oyun aracılığıyla etkileşime girmekte ve iletişimsel eylem gerçekleştirmektedir. Sembolik Etkileşimcilik ve İletişimsel Eylem Kuramı, çalışmanın temellerini oluşturmaktadır. Çalışmada; oyun kavramı ve oyunun gelişimi, dijital oyun ve türleri incelenmiştir. Araştırma, sanal topluluklarda dijital oyun aracılığıyla sosyal etkileşim ve iletişimsel eylemin nasıl gerçekleştiğine ve dönüştüğüne odaklanmaktadır. Ortaya konulan araştırma sorularının yanıtları, üç farklı dijital oyun grubunun toplam onbeş oyuncusu ile derinlemesine mülakat yapılarak elde edilmiştir. Bulgular nitel içerik analizi yapılarak, incelenmiştir. Bulgular, sanal ortamda gerçekleşen oyunlarda fiziki ortamda varolan etkileşimin sürdürülmekle birlikte sanal ortamın gereği yeni bir etkileşim formuna ve iletişimsel eyleme yol açtığını göstermektedir. Sanal oyun topluluklarının katılıma açık yapısı, etkileşim süreçleri için çeşitli olanak biçimleri fiziki yaşama göre katılımı çok çeşitli tasarımsal unsurlarla, görsel ve işitsel öğelerle biçimlendirerek, etkileşimi ve iletişimsel eylemi daha esnek ve cazip hale getirmekte ve demokratikleştirmektedir.

Anahtar kelimeler: sembolik etkileşimcilik, iletişimsel eylem, sanal topluluklar, dijital oyun, etkileşimin ve iletişimsel eylemin dönüşümü.

ABSTRACT

Digital game studies are becoming increasingly important in communication research. The aim of this study is to examine the digital game, which plays an important role in the interaction of individuals with other subjects, as a social interaction tool and communicative action. Symbolic interactionism and communicative action theory form the basis of the study. In the study; The concept of the game and the development of the game, the digital game and its variants are examined. The research focuses on how social interaction and communicative action take place and change through digital gaming in virtual communities. The answers to the research questions were obtained through in-depth interviews with a total of fifteen players from three different digital game groups. The results were analyzed using the method of qualitative content analysis. The results show that in the games that take place in the virtual environment, the existing interaction in the physical environment is preserved, but the necessity of the virtual environment leads to a new form of interaction and communicative action. The open structure of virtual game communities and diverse possibilities of interaction processes characterize participation with a wide variety of design elements, visual and auditory elements corresponding to physical life, make interaction and communicative action more flexible and attractive and democratize them.

Key words: symbolic interactionism, communicative action, virtual communities, digital play, transformation of interaction and communicative action.

TEŞEKKÜR

Tezimin haazırlanması sürecinde ilgi ve desteğini esirgemeyen danışman hocam Prof.Dr.Celalettin Aktaş'a ve Prof.Dr.Füsun Alver'e teşekkür ederim. Bunun yanında Annem Nedret Boyalı'ya, Babam Yalçın Boyalı'ya ve kardeşim Melisa Bahar Boyalı'ya destekleri için teşekkürü bir borç bilirim. Ayrıca Araş.Gör. Ayşe Cengiz Temizkan'a ve Uzman İsmail Mücahit Aydemir'e de özel olarak teşekkürlerimi ifade etmek isterim.



İÇİNDEKİLER

ÖZET	ii
ABSTRACT	iii
TEŞEKKÜR	iv
TABLolar LİSTESİ	vii
ŞEKİLLER LİSTESİ	viii
KISALTMALAR	ix

GİRİŞ.....	X
------------	---

1- KURAMSAL ÇERÇEVE: SEMBOLİK ETKİLEŞİMCİLİK VE İLETİŞİMSSEL EYLEM KURAMI.....	4
--	---

1.1 Sembolik Etkileşimciliğin Temelleri	4
---	---

1.1.1 Sembolik Etkileşimcilikte Özne ve Sosyal Etkileşim	6
--	---

1.1.2 Sembolik Etkileşimcilikte Eylem ve Anlam.....	9
---	---

1.2 İletişimsel Eylem Kuramı	13
------------------------------------	----

1.2.1 İletişimsel Eylem Kuramının Temelleri.....	13
--	----

1.2.2 Eylem Yetkinliği ve İletişimsel Eylem	14
---	----

2- DİJİTAL SOSYAL AĞLARDA DİJİTAL OYUN, SOSYAL ETKİLEŞİM VE	20
---	----

İLETİŞİMSSEL EYLEM	20
--------------------------	----

2.1 Oyun Kavramı ve Tarihsel Süreçte Oyunun Gelişimi	20
--	----

2.2 Oyunun Özellikleri	24
------------------------------	----

2.3 Dijital Oyun, Türleri ve Pazarı	25
---	----

2.3.1 Dijitalleşme ve Dijital Oyun Kavramı.....	25
---	----

2.3.2 Dijital Oyunların Tasarımsal Özellikleri	28
--	----

2.3.3 Dijital Oyun Türleri	31
----------------------------------	----

2.3.4 Dijital Oyun Pazarı	34
---------------------------------	----

2.4 Sanal Topluluklarda Dijital Oyun Aracılığıyla Sosyal Etkileşim Ve İletişimsel Eylem.....	41
--	----

3-ARAŞTIRMA: SANAL TOPLULUKLARIN DİJİTAL OYUN SOSYAL ETKİLEŞİMLERİNİN VE İLETİŞİMSSEL EYLEMLERİNİN ANALİZİ.....	47
---	----

3.1 Araştırmanın Amacı.....	47
-----------------------------	----

3.2 Araştırmanın Kapsamı	47
3.3 Araştırma Yöntemi	56
3.4 Bulgu ve Değerlendirme.....	57
SONUÇ	71
KAYNAKÇA.....	73
EKLER.....	82



TABLolar LİSTESİ

Tablo 1. Türkiye'de Oyun Giriřimcilik Merkezleri

řEKİLLER LİSTESİ

řekil 1. Grand Theft Auto 5

řekil 2. GTA 5 John Hansen

řekil 3. Grand Theft Auto V'den bir görüntü

řekil 4. HaxBall:SpaceBounce'da Saha

řekil 5. HaxBall:SpaceBounce'da Oda Listesi

řekil 6. Call of Duty'den bir görüntü

řekil 7. Call of Duty'den bir görüntü

KISALTMALAR

COD: Call Of Duty Modern Warfare (Görev Çağırısı- Modern Savaş)

GTA: Grand Theft Auto (Büyük Otomobil Soygunu)

HAX: Haxball (Aniden Ortaya Çıkan Top)



GİRİŞ

Oyun, insanlık tarihinde eğlenme, öğrenme, işbirliği, işbölümü ve rekabetin bir göstergesi ve unsuru olarak anlam kazanmış ve ilgi çekmiştir. Oyun ve oyun oynama esaslarının değişiminde toplumsal ve kültürel yapının değişiminin yanında teknolojinin gelişimi de önemli bir faktör oluşturmaktadır. Onaltıncı yüzyılda başlayan Bilim ve Teknik Devrimden günümüze teknolojilerin birey ve toplum yaşantısı üzerinde etkili olduğu ve izleyen yüzyıllarda gelişmelerin, iletişim ve medya alanı da içine alarak, önem kazandığı görülmektedir. Onbeşinci yüzyılda matbaanın icadı, iletişim alanını genişletmiş, basılı medyanın ortaya çıkışına olanak sağlamıştır. Ondokuzuncu yüzyıl elektronik iletişim ve medya için bir dönüm noktası olmuş; telgraf, telsiz, sinema, radyo ve televizyon toplumsal etkileşimde ve belirleyici olmuştur (Burke ve Briggs,2005). 1969'da İnternetin icadı ile önem etkisi belirginleşen ve toplumsal yaşamada dönüştürücü gücü ortaya çıkan dijital teknoloji, 1990'lı yıllarda web 1.0 ve 2000'li yıllarda web 2.0 teknolojisinin gelişimi ile dijital ortamda karşılıklılık esasına dayalı iletişim ve etkileşim süreçlerine olanak tanımıştır. Dijitalleşme, bireylerarası etkileşim ve toplumsal iletişimde, günlük yaşamda, eğlenme ve enformasyon edinmede, ticari faaliyetlerde ve iş hayatında dolaylı veya dolaysız olarak etkili olmaktadır.

İletişim ve medya teknolojisi yeni toplumsal iletişim ve etkileşim alanları yaratmakta ve bireylerin etkileşim kurma, enformasyon edinme, eğlenme, sosyalleşme gibi sosyal ve kültürel ihtiyaçlarını karşılamak için oluşan dijital evren giderek büyümeye devam etmektedir. Bu etki, oyun alanlarını da kapsamaktadır. Bu gelişim eğilimini, dijital sosyal ağlarda dijital oyun oynama olanaklarının ortaya çıkması, oyunların çeşitlenmesi ve uluslararası dijital oyun pazarının giderek genişlemesinde belirlemek mümkündür.

Bu çalışmanın amacı bireyin diğer öznelerle etkileşiminde önemli bir rol oynayan dijital oyunun bir sosyal etkileşim aracı ve iletişimsel eylem olarak incelenmesidir. Çalışmanın önemi, dijital oyunların dünyada ve ülkemizde giderek ilgi çekmesi ve oyun pazarının giderek genişlemesiyle ilintilendirilebilir. Dijital oyun aracılığıyla giderek farklı yaş gruplarından birey, sanal ortamlarda oyun aracılığıyla etkileşime girmekte ve iletişimsel eylemini gerçekleştirmektedir.

Çalışmanın sorunsalı sanal ortamda gerçekleşen sanal topluluklar tarafından gerçekleştirilen dijital oyunların etkileşimi ve iletişimsel eylemi sınırlandırma olasılığıdır. Dijital oyunda etkileşim ve iletişimsel eylemin yüzyüze ve fiziki bir ortamda gerçekleşmemesi, oyuncuların birbirlerini her zaman fiziki olarak tanımamış olmaları ve teknik arıza gibi gürültü faktörlerinden kaynaklanan aksaklıkların bu süreçte etkili olabileceği düşünülebilir. Bunu Shannon ve Weaver'in Matematiksel İletişim Modelinde görmek mümkündür (Erdoğan ve Alemdar,2002:76-77). Bunun yanında çevresel faktörler de bir sorun oluşturabilmektedir. Bu bağlamda siyasal, toplumsal ve kültürel faktörler de etkili olabilmektedir (İlal, 1989:7 v.d.). Yanlış veya belirsiz terimlerin kullanımı ve iletişimsel eylemler nedeniyle mesajın yanlış gönderilmesi, alışılmadık tonlama, lehçe veya güçlü aksan nedeniyle mesaj kesin anlaşılmayabilir ve bunun yanında çok yumuşak konuşma da ifadenin doğru anlaşılmasına sebep olabilir. Sözlü ve sözsüz iletişim arasındaki çelişki de iletişimde problem yol açabilir. Sözsüz mesajlar da iletişimde aksamalara neden olabilir. Sözsüz mesajlar, bir konuşma sırasında iletişim partnerlerin biri kısa bir süre duraksadığında, göz temasından kaçınıldığında, omuz silkindiğinde veya ses meşgul olduğunda üretilmektedir. Bu mesajlar artık herhangi bir açık içerik içermemektedir, ancak yorumlanmalıdır. Muhataplardan birinin zaten önyargılı bir fikri varsa, bu etkileşimi daha da zorlaştırır. Bunun yanında arka plandaki gürültü, dikkat dağınıklığı, görme bozuklukları, aşırı sıcak veya soğukluk, açlık ve sağlık problemleri mesajın anlamlandırılması üzerinde olumsuz etki yaratabilir. Ayrıca sinyal kesintileri nedeniyle vericiden alıcıya sinyal iletimindeki bozulmalar, mesajın yanlış yorumlanmasına neden olabilir. Yeni iletişim ve medya teknolojisinin sunduğu sanal ortamda oyunun görsel ve işitsel farklı semboller ve tasarımlara sahip olması, mesajın yorumlanması sürecinde bir faktör olarak düşünülebilir.

Çalışmanın araştırma soruları şöyledir:

- 1- Tarihsel süreçte oyun nasıl bir değişim geçirmiştir ve bu süreçte hangi faktörler etkili olmuştur?
- 2- Sanal topluluklarda dijital oyun aracılığıyla sosyal etkileşim ve iletişimsel eylem nasıl gerçekleşmekte ve hangi özelliklere sahip bulunmaktadır?

Bu çerçevede öznelerarası etkileşim ve iletişimsel eylem olarak oyunun kuramsal temelleri önem kazanmaktadır. Birey sosyal ve kültürel olguları, semboller ve kodlar üzerinden algılamakta, etkileşimini bu bağlamda gerçekleştirmektedir. Bu bağlamda çalışmada Giriş

Bölümünden sonar birinci bölümünde; George Helbert Mead (1967) ve Herbert Blumer (1969) tarafından geliştirilen “Sembolik Etkileşimcilik Yaklaşımı” incelenecektir. Bu yaklaşım, sosyal yaşamda özneler arasındaki etkileşimin incelenmesi için kuramsal bir temel oluşturmaktadır. Bunun yanında Habermas’ın (2001) “İletişimsel Eylem Kuramı” da eylem yetkinliği bağlamında oyunun iletişimsel bir eylem olarak çözümlenmesi için bir yönelim sunmaktadır. Sembolik Etkileşimciliğin Temelleri bağlamında özne ve sosyal etkileşim ve İletişimsel Eylem Kuramı çerçevesinde iletişimsel eylem incelenecektir.

Çalışmanın ikinci bölümünde; dijital sosyal ağlarda sosyal etkileşim ve iletişimsel eylem olarak dijital oyun irdelenecektir. Bu bağlamda; oyun kavramı ve tarihsel süreçte oyunun gelişimi, dijital oyun, türleri ve dijital oyun ile sosyal etkileşim ve iletişimsel eylem incelenecektir.

Çalışmanın üçüncü bölümü ise, araştırma içermektedir. Araştırma kapsamına sanal oyun topluluklarının ve geliştiricilerinin görsel, işitsel ve yazılı metinler aracılığıyla etkileşim kurmalarına ve dijital oyun oynamalarına olanak sağlayan bir sosyal medya iletişim platformu olan Discord alınmıştır. Discord’da, Grand Theft Auto V”, “HaxBall:SpaceBounce” ve “Call Of Duty - Modern Warfare 2” adlı dijital oyun oynayan sanal oyun grupları incelenecektir. Bu üç sanal oyun grubunun beşer üyesi olmak üzere toplam onbeş oyuncu araştırma kapsamına alınacak ve dijital oyun sürecinde sosyal etkileşimleri ve iletişimsel eylemleri derinlemesine mülakat yapılarak, incelenecektir. Bulgular, nitel içerik analizi metodu ile analiz edilecektir. Araştırma kapsamına alınan dijital oyunculara sorulacak olan sorular, İstanbul Ticaret Üniversitesi Etik Kurulu tarafından onaylanmıştır.

Çalışmanın Sonuç bölümü ise, tüm tez çalışmasının genel bir değerlendirmesini içermektedir.

1- KURAMSAL ÇERÇEVE: SEMBOLİK ETKİLEŞİMCİLİK VE İLETİŞİMSSEL EYLEM KURAMI

İnsanların sosyal yaşamlarında kendilerini ifade edebilmek için kullandıkları etkileşim sürecinde oluşturdukları semboller, eylem süreçlerini yönetmekedir. Bu çerçevede bu bölümde etkileşime odaklanan Sembolik Etkileşimciliğin (Mead,1967; Blumer,1969) ve iletişimsel eylem kavramı için bir temel oluşturan İletişimsel Eylem Kuramının (Habermas,2001) incelenmesi öngörülmektedir.

1.1 Sembolik Etkileşimciliğin Temelleri

Sembolik Etkileşimciliğin temelleri yirminci yüzyılın başında yapılan araştırmalara dayanmaktadır. Sembolik Etkileşimcilik ABD’de Chicago Üniversitesinde ortaya konulan bir yaklaşımdır. Ve farklı bilim dallarından temsilcileri vardır. “Sembolik Etkileşimi savunan düşünürler yani Sembolik Etkileşimciler bazı zamanlarda “etkileşimci” ya da yalnızca ‘Chicago geleneği’ şeklinde isimlendirilmektedir” (Şenol, 2017: 52). “Kökeni psikolojik geleneğine dayanan sembolik etkileşim, Amerikan sosyolojisi ekolü olarak değer görmektedir (Polama, 1993: 227). Bahse konu olan bu kurama katkıları bulunan başlıca düşünürler ise, Charles Horton Cooley ve George Herbert Mead başta olmak üzere Herbert Blumer ve Erving Goffman olarak ifade edilebilir (Ritzer ve Stepnisky, 2014: 335).

Sembolik Etkileşimcilik, bir toplumun anlaşılması için sosyal etkileşimde bulunan bireylerin subjektif deneyimlerinin yanı sıra yaşanan bu deneyimlerin bireylerin davranış şeklini ne ölçüde etkilendiğini açıklamanın ne kadar önemli olduğunu vurgulamaktadır. Bu anlamda Sembolik Etkileşimcilikle fenomenoloji gibi kuramların pek çok noktada kesişebileceği öngörülmektedir (Yikebali, 2018: 188). Bireysel eylemlerin ve aynı zamanda toplumsal hayatın geniş kapsamlı bir şekilde psikolojik dış baskılardan ayrılarak meydana geldiğini savunan Blumer, genel olarak bireysel özgürlük anlayışını savunmaktadır. Blumer’in pek çok otoriteye karşı çıkması ve onlardan farklı bir bakış açısını savunması 1960 yılında kazandığı akademik saygınlık için oldukça önemli bir gelişme olarak değerlendirilebilir (Cote, 2015: 115). Bununla birlikte Sosyolojik Yapısal İşlevselciğin yanında Psikolojik Davranışçı Yaklaşımların da bireyin davranışlarının açıklanması konusunda öne çıktığını vurgulayan yazarlar (Ritzer ve Stepnisky, 2014: 354) vardır. Yapısal İşlevselci Yaklaşımın yanında Davranışçı Yaklaşımların etkisi gösterilebilir.

Bu çerçevede; “kişinin davranışlarını büyük ölçüde koşullandırma ve uyaranlar üzerinden açıklamaya çalışan psikolojik davranışçılık yaklaşımı, bilişsel sürecin bireyin davranışlarının açıklanmasında önemi olmadığını vurgulamaktadır. Buna karşın bireyin davranışlarının anlaşılması için objektif bir şekilde gözlemlenebilen uyarıcı ve tepkiler arasındaki sürece odaklanılması gerektiği öne çıkarılmaktadır” (Erdem, 2010: 180). Onyedinci yüzyıl John Locke felsefesinin pozitivistizminden kaynaklı bir şekilde ortaya çıkan klasik davranışçı kuram, pragmatist niteliği bulunan felsefi bir temele dayanmaktadır. Bir öğrenme kuramı şeklinde ortaya çıkan bu düşünce, determinizm ile kültürel etmenlerin önemini vurgulamıştır. Burada süreçten ziyade ürün ya da fayda gibi kavramlar öne çıkmış ve istenmeyen davranışların ortadan kaldırılması yerine istenen davranışların meydana getirilmesi hedeflenmiştir. Dolayısıyla bu noktada davranışların gözlenebilen ya da ölçülebilen niteliklerinin baskın olması, yani sürecin doğrudan öğrenilebilir olması ve bilimsel temellere dayanması gerektiği kabul edilmiştir (Topses, 2012: 68). Bu kapsamda Sembolik Etkileşimcilik Teorisinin fikir babası George Herbert Mead’ın düşüncelerini Behavyorizmden ayırdığı ve ortaya çıkan fikirleri eleştirdiğini söylemek mümkündür. Herbert’a göre kişinin davranışlarının koşullu bir uyarılma sonucu ortaya çıkması ve bilişsel süreçlerin zihni dikkate almaması bir taraftan psikolojik indirgemecilik şeklinde değerlendirilmektedir. Dolayısıyla araştırmacıya göre insanların hayvanlardan ayrılmasına sebep olan yani davranışın koşulu bir şekilde tepki verme düzeyine indirgenemeyeceğini savunan en önemli öğelerden birisi dil olarak ifade edilmiştir (Ritzer ve Stepnisky, 2014: 353).

Bu bağlamda Amerikan Pragmatizmi önem kazanmaktadır. Pragmatizm düşüncesi, zamanla ortaya çıkan düşünce, anlam ya da gerçeklik gibi kavramların kişinin ilişkide bulunduğu nesnelerin onlara ne fayda sağladığına odaklandığını ileri sürmektedir. Bu tarz bir yaklaşım temelde anlamın bağlama göre değişiklik gösterebileceğine ve buna bağlı olarak gerçeklik şeklinde adlandırılan kavramın dinamik bir olgu olduğunu ifade etmektedir. Buradan yola çıkıldığında gerçekliği ve anlamı incelemenin en temel yolu, bağlamı analiz etmekten geçecektir. İşte tam olarak bu noktada ortaya çıkan pragmatist felsefe, normalist pragmatizm ve felsefi realizm anlayışı olmak üzere iki ayrı yaklaşımı öne çıkarmaktadır (Gökulu, 2019: 176). Pragmatist felsefe kişinin çevresi ile kurduğu ilişkileri, dünyayı tanımlama şeklini ve nesnelere yüklediği anlamları elde edilen fayda kapsamında değerlendirmektedir. Bu bağlamda 19. yüzyılın sonunda ortaya çıkan sembolik etkileşimcilerin görüşlerinin, kişinin benlik algısıyla şekillendiğini söylemek mümkündür (Sandstrom v.d., 2001: 217).

Temelleri bu esasta belirlenmekle birlikte Sembolik Etkileşimcilik, mikro sosyolojik anlamda ortaya koyulan görüşleri şekillendiren bir kuram olarak değerlendirilmektedir. “Sembolik Etkileşimci gelenek, sosyolojik çözümlemenin ihmal edilen insan davranışının öznel ve yorumlayıcı yönlerinin çözümlenmesini öne çıkarmıştır. Bu perspektifte birey, nesnel yapı ya da durum tarafından belirlenmekten ziyade kısmen özgür olarak kavranmaktadır. Bu perspektif, eylemi toplumsal uyarana doğrudan bir tepki olarak belirlemekten ziyade sosyolojik aktörün nesnel uyarıyı öznel tanımlamasını ya da yorumlamasını ele alma zorunluluğunu vurgulamaktadır” (Polama,1993:222). Bu kuram insanların bir araya geldiği zamanlarda yaptığı etkinliklere odaklanmaktadır. Kısacası toplumsal etkileşime, insanların hayat stratejilerine ya da gerçekleştirilen yüz yüze iletişime dayanmak suretiyle kişilerin meydana getirdiği toplumsal olaylar vurgulanmaktadır (Bozkurt, 2006: 134). “Sembolik Etkileşimcilik, toplumun mikro boyutlarına, gündelik yaşantılara, içinde yaşanılan gündelik dünyaya ve insanların sembolik iletişim aracılığıyla gündelik yaşantılarda nasıl etkileştiklerine, düzen ve anlamı nasıl yarattıklarına odaklanmaktadır” (Slattery,2007:333-334). Bu bağlamda Sembolik Etkileşimci Yaklaşım bir sosyal psikolog olan Mead’ın (1967) öncülük ettiği ve Blumer’in (1969) geliştirdiği mikro etkileşimlere odaklandığı görülmektedir. Sembolik Etkileşimcilik, bireyleri günlük hayatta yaptığı etkileşimlerin bir sonucu şeklinde değerlendirmektedir.

1.1.1 Sembolik Etkileşimcilikte Özne ve Sosyal Etkileşim

Mead’ın (1967) fikir babalığını yaptığı ve Blumer’in (1969) geliştirdiği Sembolik Etkileşimcilik, öznenin davranışlarını sembollerle gerçekleşen bir etkileşim olarak kabul eden ve bu süreçte bireyin, bilincin ve toplumun oluşumunu açıklayan bir sosyal teoridir. Sembolik Etkileşimcilik, bireylerin ancak sosyal ilişkiler ve gelişim evreleri içinde ve yardımıyla özgüven, kimlik ve düşünme yeteneği geliştirdiklerini kabul etmektedir. Birey ve toplum bir süreç içinde iç içe geçmiştir ve karşılıklı olarak bağımlıdır. Bu teori, bireylerin dünyaya ilişkin ortak bir anlayışlarının oluşumunu incelemektedir. İnsanlar, dünyada şeyler ve birbirlerine ilişkin eylemde bulunmakta ve eylemlerini şeylerin kendileri için sahip oldukları anlamlar esasında ortaya koymaktadır. Etkileşim, semboller aracılığıyla iletilmekte ve etkileşim aracılığıyla sosyal gerçeklik oluşmaktadır. Sembolik Etkileşimciliğin merkezinde sembolleştirici etkileşimler vardır ve bu bağlamda bireylerin sosyal davranışı, belirli anlam içeren semboller ve insan yaşamının durumlarının anlamını aldığı sözlü veya sözlü olmayan jestler aracılığıyla gerçekleştirmektedir.

Mead (1967) eylemi, öznenin bilinçli olmasının bir gereği olarak belirlemekte ve bu kavrayışını insanı rasyonel ve özgür eylemde bulunduğunu öngören Alman İdealizmine dayandırmaktadır. Mead'ın (1967:117 v.d.; 173 v.d.;200 v.d) etkileşim ve insan ortak yaşamına odaklı kuramı için uyum, eylem ve bilinçli özne kavramları, anahtar kavramları oluşturmaktadır. Temel düşüncesi, çevreye uyum sağlayan ve bir toplumda yaşayan bilinçli bir öznenin sembolik etkileşim aracılığıyla eylemde bulunması ve diğer insanlarla iletişime girmesidir. Mead, insan iletişimi ve etkileşimi "önemli semboller" aracılığıyla gerçekleştiği için, iletişimin insanların sosyal varlıklar olarak gelişimini koşullandıran faktör olduğunu düşünmektedir. Bu semboller geneldir ve anlamı toplumun tüm üyeleri tarafından aynı olarak yorumlanmaktadır. Mead, etkileşimi bir iletişim süreci olarak kavramakta ve eylemde bulunan insanlar arasındaki anlam anlayışını, sembollerin anlaşılması olarak açıklamaktadır. Semboller, gerçekleştirilen eylemin bağlamını ve arka planını ortaya koymakta ve gelecekteki yönelimine işaret etmektedir. Semboller öznelerin yorumu gerektirmekte ve bu koşulu sunmaktadır. Bu bağlamda Mead iki özne arasında işaret ve sembol değişimine odaklanmaktadır. Mead işaret ve sembollerin etkileşimi ve içeriği oluşturduğundan hareket etmemekte aksine yararlanılan işaret ve sembollerin insanlar, kültür ve toplum için türsel bir anlama sahip olduğundan yola çıkmaktadır.

Alver (2021:22; 2020:14-18; 2016:804-810), Mead'ın, Özne'nin; öz farkındalığının kendi eylemlerinin sonuçlarını, etkileşim halindeki Özne'nin perspektifinden değerlendirdiğinde oluştuğuna dikkat çektiğini belirtmekte ve Mead'ın benliğe, ötekinin bakış açısıyla bakıldığını ve bu bakış açısına reaksiyonunun kendi bilincinin gelişiminin bir koşulu olduğunu belirlediğini söylemektedir. Bunun yanında aynı zamanda toplumsal kuralları yansıtan Öteki Özne'nin perspektifi, Özne tarafından etkileşim sürecinde dinamik bir esasta alınmaktadır. Sosyal eylemler, bireylerin belirgin ve anlamlı sembollerle diğer bireylerin perspektifini alarak, rol üstlenmeleri ile olası olmaktadır. Rol üstlenme ise, toplumsallaşma ile gerçekleşen kimliğin oluşumunda önemli bir rol oynamaktadır. İnsan grupları gibi toplumlar da yalnızca öznelerin eylemleri ile oluşabilmekte ve eylem kategorileri ile kavranabilmektedir. Etkileşim, sosyalleşmenin temelini oluşturmaktadır. Etkileşim karşılıklı rol üstlenilmesi ve davranışların yorumlanması ile oluşmakta ancak gerçeklikten ortaya çıkmamakta aksine kendisi gerçekliği yaratmaktadır. Yorumlar, gerçekliği nedenselleştirmektedir. Alver'e göre karmaşık bir bağlamı ortaya koyan sembollerin verili bir anlamı bulunmamaktadır. Bu nedenle anlam, sosyal etkileşimin gerçekleşmesi sonucunda oluşmakta ve yorumlanması gerekmektedir. Bu bağlamda Sembolik Etkileşimciler özneyi sosyal etkileşimin hem aracı hem de dönüştürücüsü olarak kabul etmektedir.

Böylece Mead, insanların yalnızca başkalarının değil kendilerinin de farkında olma potansiyeline sahip olduğunu belirtmektedir. Bireyler yalnızca diğer insanlarla değil, kendileriyle de iletişime girmektedirler. Sembolik etkileşim, dilin kullanımı ve jestler aracılığıyla gerçekleşmektedir (Polama,1993:223). Mead, insanı diğer canlılardan ayıran bazı davranışlarda bulunmasını mümkün kılan özel zihinsel mekanizmaya sahip olması olarak belirlemektedir. Bu çerçevede; insanın davranışlarını varolan duruma veya hedeflerine göre bilinçli olarak planlayabilmesine ve uyarlamasına vurgu yapmakta ve dil başta olmak üzere farklı sembollerle diğer insanlarla iletişim kurabildiğini söylemektedir. Sembollerle ifade edilenlerin ardındaki anlamı yorumlayabilmekte ve tepki gösterebilmektedir. Bunun yanında insanın bir benliğe ve benlik duygusuna sahip olduğunu düşünmekte ve kendinin bilincinde olmayı, yalnızca kendisinin değil diğer insanların da duyguları, güduları ve düşüncelerinin farkında olması, onların rollerini anlayabilmesi ve belirli bir davranışı veya durumu nasıl yorumlayacaklarını tasarlayabilmesi ve kendisinin diğer insanlara nasıl görüldüğünü tasavvur edebilmesidir (Slattery,2007:334).

Mead, insanın sosyal bir varlık olarak gelişiminde, iletişimi önemli bir faktör olarak belirlemekte ve etkileşimin semboller aracılığıyla gerçekleştiğini düşünmektedir. Mead'ın öğrencisi sosyolog Blumer ise, Mead'ın, sosyal psikolojik perspektifinin sosyolojiyle bağlantısını kurmuştur. Sembolik etkileşim, bireysel davranışlarla biçimlendirilen bir süreçtir ve gündelik eylemlerle sembolik olarak iletilmekte ve yorumlanmaktadır. Kendiliğinden verili olmayan anlamlar, sosyal etkileşimin gerçekleşmesi sonucunda oluşmakta ve yorumlanması gerekmektedir (Alver ve Çağlar,2015:479 v.d.). Bu bağlamda Sosyolog Blumer'in (1969:61 v.d.), Mead'ın (1967) sosyal psikoloji yönelimli sembolik jestlerle etkileşim yaklaşımını, semboller aracılığıyla ilişkiler sosyolojisine dönüştürdüğü ve sosyalliği, sembolik şeylerin dinamik bir ağı olarak yorumladığı görülmektedir.

Alver (2020:14-18;2016:804-810), Mead gibi Blumer'in de sosyal etkileşim analizine vurgu yaparak, bu analizde Ben'in, sosyal etkileşimle ortaya çıktığını düşünmekte ve bireyin, ötekinin konumunu hayal ederek, kendisini dışarıdan gözlemeyi öğrendiğini ifade etmektedir. Ben'in eylemde bulunarak, öteki öznelerle etkileşime yöneldiğini ve birlikte gerçekleştirdikleri eylemler ile kabul ettikleri, bir düzene yerleştirdikleri ve yeniden açıkladıkları ortak semboller ürettiklerini ve bu sembollerin bir anlama sahip olduğunu kabul etmektedir. Bu bağlamda Blumer, eylemlerin nesnelerin anlamı temelinde gerçekleştiğini vurgulamaktadır.

Sembolik Etkileşimcilik, insanın etkileşim sürecinde ve sembol kullanımında sembolik düzeni nasıl ürettiğini incelemektedir. Toplum, eyleme katılan bireylerden oluşmaktadır bu bağlamda sembolik etkileşim ise, eylemlerin, jestlerin yorumlanması, eylemlere karşı tepki gösterilmesi sonucunda oluşmaktadır. Başkalarının işaretleri yorumlanmakta ve bu yoruma karşılık verilmektedir. Bu bağlamda toplumsal düzenin oluşumunda diğerlerine yönelim vurgulanmakta ve davranışların normlar ve güdüler tarafından değil, diğerlerini yorumlama ve anlama çabalarıyla gerçekleştiği kabul edilmektedir. Bu yönelim Sembolik Etkileşimciliğin öncelendiği ve Weber'den (2023) de esinlenerek yararlandığı eylem ve anlam kavramlarının de incelenmesini gerektirmektedir.

1.1.2 Sembolik Etkileşimcilikte Eylem ve Anlam

Sembolik Etkileşimcilikte eylem ve anlam kavramları birarada incelenmektedir. Bu teorik yönelim, Amerikan Pragmatizminden etkilenmiştir ve gerçekliği ve bireyin ontolojisini üretilmiş ve eylemler aracılığıyla ortaya konulmuş olarak açıklamaktadır. Bireylerin eylemi gerçekliği belirlemekte ve gerçekliği aşmak için eylemin ortaya konulması gerekmektedir. Eylem, diğer bireylere karşı onlarla birlikte ortaya konulmakta ve anlam kazanmaktadır. Bu bağlamda tek başına varlığını sürdüremeyen insan, diğer öznelerle birlikte yaşamını sürdürmek ve onlarla etkileşime ve işbirliğine girmek zorundadır.

Eylem kavramının analizine odaklanan Sembolik Etkileşimcilik Weber'in sosyal eylem kavramından yararlanmıştır. Weber (2023:30 v.d.), insanların birbirleri ile ilintili olan eylemlerini Sosyolojinin temel sorusu olarak kavramış ve sosyal eylemi, diğerlerinin eylemine yönelme olarak incelemiştir. Sosyal eylem insanlar için bir anlama sahip bulunmaktadır. Her somut eylem birey tarafından türsel bir perspektifte ve kendisi tarafından tanımlanan bir durum ile tasarlanmakta ve uygulanmaktadır. İnsan, real ya da düşünsel olarak eylemlerini diğer insanların eylemlerine ya da eylemlerinin anlamına göre düzenlemektedir. Weber, eylem tiplerini, süreçlerin hesaplanarak ve planlanarak ilgili araçların düzenlenerek, gerçekleştirildiği araçsal-rasyonel eylem, toplumun değerlerine dayalı, değerlere bağlı kalarak gerçekleşen değer yönelimli rasyonel eylem, alışkanlıklar, adetler, inançlar, normlar gibi geleneklerden kaynaklanan geleneksel eylem ve bireyin bilinci ve kişiliğine bağlı duygu kaynaklı duygusal eylem olarak belirlemektedir (Parsons, 2015; Aron,2010:458 v.d.). Alver ve Çağlar (2015:480 v.d), Weber'in (2023), sosyal eylemi, öteki bireylerin eylemine yönelmek esasında kavradığını ve bireyler açısından anlama sahip olduğunu düşündüğünü söylemektedirler. Etkileşim ve diğer özneye ilgi sosyal ilişkinin gelişimini beraberinde getirmektedir.

Eylemi anahtar kavram olarak arařtırmalarının merkezine yerleřtiren Sembolik Etkileřimcilięin fikir babaları Mead (1967) ve Blumer (1969:78 v.d.), insan gruplarının eylemde bulunan bireylerden olduęunu yani insan gruplarının ve toplumlarının temelde yalnızca eylem ile olduęlarını öngörmektedir. Toplum eylemdir; toplum, karřılıklı yorumlama süreci sonucunda oluřmaktadır. Sembolik Etkileřimcilik, günlük yařama odaklanmakta ve arařtırmaktadırlar. Günlük yařamda insanlar algıladıklarına, algıladıklarını nasıl deęerlendirdiklerine ve yorumladıklarına göre hareket etmektedirler. Bir nesnenin anlamının algılanması, anlamın bir nitelięidir. Bu, bir sosyal müzakere sürecinde bu algının yeterli kabul edildięi anlamına gelmektedir. Sosyal eylem her zaman bireylerden kaynaklandıęından, Sembolik Etkileřimcilik bu eylemi hem ortak, kolektif karakteri hem de bireysel, olarak deęerlendirmeyi mümkün kılmaktadır.

Blumer (1969:90 v.d.), eylemde bulunanların etkileřim ile ortak semboller geliřtirdiklerini ve bu sembollere yöneldiklerini kabul etmektedir. Bu bağlamda Blumer (1969:78 v.d.; 90 v.d.), Sembolik Etkileřimcilięin altı temel kabulünü řöyle ifade etmektedir:

1-Toplum etkileřim halindeki insanların birlikte yařamı ile oluřur. İnsan toplumu, üyelerinin karřılıklı eylemlerinden ortaya çıkmaktadır. Eylem olmadan toplum oluřamamaktadır. İnsan birlikte yařamı yalnızca eylem kategorileri temelinde kavranabilir ve uygun olarak betimlenebilir. Bu eylemler, birlikte eylem aracılıęıyla karmařık olarak bir araya gelmekte ve toplumsal yapıyı biçimlendirmektedir.

2- Etkileřim, dięer insanların eylemlerine karřılık olarak verilen tepkilerden oluřmaktadır. Sosyal etkileřim, insan davranıřını biçimlendirmektedir; dięerlerinin eylemleri, kendi eylemi ve geliřimi için pozitif faktörler olarak alınmaktadır. İnsan eylemleri ve davranıřları, karřılıklıya dayanmaktadır. Bireyler, etkinliklerinde karřılıklı olarak birbirlerini etkilemektedirler ve ötekiyle iliřkiye göre tepki göstermektedirler. Etkinlik iki alanda meydana gelebilmektedir: bunlar; sembolik olmayan etkileřimler yani jestlere bilinçaltı tepkiler ve bilinçli olarak algılanan jestler temelinde sembolik etkileřim. Bilinçli olarak algılanan jestler üç řey göstermektedir. Bunlar; hitap edilen bireyin ne yapması gerektięini, yani jestleri alımlayan insan için jestlerin anlamı; İleten bireyin amacı yani jest ileten kiři için anlamı; üçüncü olarak ise, ortak eylemler için arzulanan ve olası olan řey. Tüm karřılıklı etkileřim alanlarında rol alımı vazgeçilmezdir.

3-Nesneler kendi içinde bir anlam taşımamaktadırlar. Nesneler üç kategoride fiziksel, sosyal ve soyut nesneler olarak belirlenmektedir. Bir nesne; fiziksel olarak erişilebilir (sandalye, masa ve biyolojik bir organizma olarak insan), sosyal (bir öğretmen gibi rol taşıyıcısı olarak insan) ya da soyut (felsefi, dinsel düşünceler) olabilir. Bunların ortaklıkları anlam taşıyıcı olmalarında ortaya çıkmaktadır. Anlamlar, tarihsel varlıkta ve bireysel alanda durağan değildir. Yaratılmakta ve bensimenmesi yorumsal olarak gerçekleşmektedir.

4- İnsan yalnızca çevresinden gelen etkilere tepki gösteren ya da kendiliğinden reaksiyon veren bir organizma değildir. İnsan, eylemde bulunan bir organizmadır ve böylece eylem çizgisini ve yönünü bulmaktadır. İnsan potansiyel olarak her şeye bilinçle tepki verebilir. Böylece tepki verdiği şeyler, ilişki kurduğu nesnelere dönüşmektedir. Kendi bilincine sahip olmakla nesne ve anlamların yorumlanması olası olmaktadır.

5- İnsan eylemi, kadın ve erkek tarafından inşa edilmektedir. Eylemde bulunabilmek için insanın; durumları yorumlayabilmesi ve analiz edebilmesi; diğer insanların eylem mekanlarını gözlemleyebilmesi ve yönetebilmesi gerekmektedir. Eylem yalnızca dış faktörlere karşı reaksiyonların bir sonucu olarak görülmemelidir.

6-Eylemler birbiriyle ilintilidir. Eylemler grup eylemleri tarafından birbirleriyle ilişkilendirilmekte ve birbirlerine uyumu sağlanmaktadır; bu birlikte eylemdir. Birlikte eylemi farklı kişilerce sergilenen farklı eylemlerin toplumsal örgütlenişidir Birlikte eylem yinelenmekte ve istikrar içinde bulunmaktadır bu nedenle de kültür ve toplumsal düzen olarak adlandırılmaktadır.

Bu bağlamda Sembolik Etkileşimcilik; şeylerin anlamını sosyal etkileşim kaynaklı görmektedir. Anlamlar, kişinin karşılaştığı şeylerle uğraşırken kullandığı bir yorumlama süreciyle değiştirilmektedir. Bu bağlamda bireyler, yaşadıkları deneyim dünyasını yaratmaktadırlar. Bu dünyaların anlamları, etkileşimlerin sonucudur ve her durumda insanlar tarafından tanıtılan öz-yansıtma anları tarafından şekillendirilmektedir. Bireylerin etkileşimi, sosyal etkileşim ile iç içe geçmekte ve dolayısıyla da etki yaratmaktadır.

Mead (1967) ve Blumer (1969) ortak eylemlere odaklanmaktadır. Ortak eylemlerin oluşumu ve çözülmesi, çatışmaları ve kaynaşmaları insan toplumunun sosyal yaşamını oluşturmaktadır. Karmaşık bir yorumlama süreci, insanlar için şeylerin anlamını yaratmakta ve şekillendirmektedir. “Sembolik Etkileşimcilikle ilgili temel prensipler, bireyin genellikle

toplumsal nedenlere yönelik benimsediği anlamlardan dolayı eylemde bulunduğunu ifade etmektedir. Bahse konu olan tüm bu anlamlar ise toplumsal etkileşim sürecinde dinamik bir yeniden yapılanmaya yol açmaktadır” (Coser, 2015: 494-495). Ortak eylemler, tek tek eylemlerin bir toplamıdır. Her eylem kendi bağımsız gelişim öyküsüne sahiptir. Geri dönen ve durağan ortak eylemler yalnızca gerçekleşen eylemlerin tekrarı değildir. Bununla birlikte içsel bir dinamik tarafından da ortaya çıkarılmamaktadır. Yeni meydana gelen bir eylem gibi katılımcı bireylerin yorumlama sürecine dayanmaktadır. Ortak eylem her zaman yeniden yaratılmamaktadır. Eylemler, iletilen ve yeni duruma uyum sağlayan ve sahip olunan deneyimlere ve anlam yapılarına dayanmaktadır. Bu Yaklaşımda; diğerlerine yönelim vurgulanmakta ve davranışların normlar ve güdüler tarafından değil, diğerlerini yorumlama ve anlama çabalarıyla gerçekleştiği kabul edilmektedir.

Sembolik Etkileşimciliğin fikir babaları (Mead,1967;Blumer,1969) eylemin ortaya çıkışının yanında anlamına yönelerek, eylemde bulunanların, karşılıklı olarak eylemlerinin anlamını oluşturdukları ve ortak duruma ilişkin anlaşma sağladıklarını söylemişlerdir. Bu bağlamda eylemle oluşan anlamı incelemek gerekmektedir.

Sosyal Etkileşimcilik Kuramı, isminden de anlaşıldığı gibi kişinin eylemlere yüklediği anlamlar ve bu anlamlar esnasında ortaya çıkan sembollere yoğunlaşmaktadır. Bu sembollerin tamamı ise sosyal etkileşim süreci içerisinde şekillenen düşünmeyi, anlamayı ve konuşmayı sağlayan temel araçlar olmaktadır. Semboller aynı zamanda bir varlığın ya da eylemin zihinde meydana gelen örüntüsü olarak da tanımlanabilir. Tüm bunlar neticesinde ise gerçekleşen eylemler sembollere göre şekil değiştirmektedir (Arslantürk ve Amman, 1999: 405-407). Sembolik Etkileşimcilikte Weber Sosyolojisi ile birlikte bireysel anlama atfedilen önem özellikle vurgulanmaktadır. Weber tarafından öne çıkan yorumlayıcı yöntemi, kişinin davranışlarının öznel bir anlama sahip olabileceği görüşüne odaklanılmaktadır. Weber, bir düşüncenin yorumlanması ya da anlaşılması konusunda ortaya koyulan düşüncenin ya da niyetin derinine inilmesi gerektiğini savunmaktadır (Ritzer ve Stepnisky, 2014: 117). Burada toplumsal eylemin anlaşılmasının en önemli amacı, o eylemi meydana getiren kişinin taşıdığı niyetin ortaya çıkarılmasının yanında kişiye dair toplumsal bağlamın da ortaya konulabilmesidir. Bununla birlikte bazı farklılıklara da vurgu yapmak gerekmektedir. Sembolik Etkileşimci Yaklaşım ve Weber’in yaklaşımı arasında bulunan ilişki incelendiğinde, kişinin yaptığı eylemlerin anlaşılması gerektiğine dair ortak bir nokta yer aldığı düşünülse de bu iki görüş arasında pek çok ayrılık bulunmaktadır. Weber tarafından öne çıkarılan anlama kavramı, toplumsal aktörlerin özel

durumuyla alakalı bir kavrayış olmamakta, aksine anlamının gelenek ya da kültür gibi makro ölçeklerle incelenmesi gerekliliği üstünde durmaktadır. Sembolik Etkileşimci Yaklaşım ise, bir sembolün kişi için sahip olduğu anlamı göstermenin yanında, anlamın büyük ölçekteki yapılar üzerinden değil küçük ölçekli yapıdaki öznel farklılıklar üstünden yapılması gerektiğini vurgulamaktadır (Gökulu, 2019: 177).

Sembolik Etkileşimciliğin temelleri değerlendirirken, düşünürlerin bu konuyla alakalı öne çıkardığı savların ele alınması gereklidir. Sembolik Etkileşimciliğin en önemli düşünürlerinden Blumer gerçekleştirdiği çalışmalarda anlama dair öznel değerlendirmelerin hayat içerisinde ne ölçüde şekillendiğini tanımlamaya çalışmaktadır. Bu açıdan anlam, toplumsal etkileşim neticesinde ortaya çıkan bir ürün şeklinde tanımlanmaktadır. Sembolik Etkileşimcilik gereğince, kişinin nesnelere yüklediği anlam farklı kişilerle yaşadığı toplumsal etkileşimler neticesinde meydana gelmektedir (Wallace ve Wolf, 2012: 292). Bu çerçevede Sembolik Etkileşimcilerin (Mead, 1967; Blumer, 1969), anlama dair farklılaşmaların temelde değerlerin ve etkileşim şekillerinin incelenmesi ile anlaşılabilirliğini öngördükleri söylenebilir. Onlara göre, şeylerin anlamı, öteki öznelerle etkileşimden ortaya çıkmaktadır. Anlam, yorumlama sürecinin sonucunda oluşmaktadır. İnsan eylemlerinin nesnelerin anlamı temelinde gerçekleştiğini düşünmüştür. Sembolik Etkileşimcilik, etkileşimin karşılıklı anlaşılır sembollerin kullanılması halinde gerçekleşeceğini öngörmektedir. Aktörler, etkileşimlerini sembollerini kullanarak, gerçekleştirmektedirler. Bu sembollerin (jestler, vokal jestler, dil, işaret sistemleri) kullanımı ile aktörler, eylemleri ile hangi anlamları ilintilendirdiklerini, etkileşimi nasıl kavradıklarını ve yorumladıklarını işaret etmektedirler.

1.2 İletişimsel Eylem Kuramı

Sembolik Etkileşimcilikte ilişkili bir Kuram olan İletişimsel Eylem Kuramı da çalışmamızın kuramsal bölümünde incelenmelidir. Bu bağlamında iletişimsel eylem kavramının ele alınmasından önce Eylem Kuramının temellerinin gösterilemesi ve eylem yetkinliğinin açıklanması gerekli görülmektedir.

1.2.1 İletişimsel Eylem Kuramının Temelleri

İletişim biliminin yanında Sosyal Bilim alanlarında önemli bir inceleme konusu oluşturan Eylem Kuramlarının temelde iki farklı kaynağı bulunmaktadır. “Tek bir Eylem Teorisi yoktur; Eylem Teorileri, farklı araştırma gelenekleri içinde gelişme eğilimi göstermektedir. Bu

çerçeve de Amaçlı-Rasyonel ve Normatif Eylem Teorileri ayrımı yapılmaktadır” (Donges, Leonarz ve Meier, 2005:109 akt. Alver, 2016: 802 v.d.). Alver (2016:802 v.d.), Amaçlı-Rasyonel Eylem Teorisinin köklerinin, onsekizinci yüzyıla dayandırılabilceğini söylemektedir. Onsekizinci yüzyılda David Hume ve Adam Smith’in çalışmalarında, modern sosyal bilimlerin temellerini, amaçlı bireysel eylemleri ve eylemlerin çok çeşitli sosyal etkilerini ve toplumsal düzenin oluşumu ve sağlamlaştırılması için kurumları ve yapıları açıklama çabalarını belirlemek olasıdır. Ondokuzuncu yüzyılda ise, bireysel eylem temelli araştırmalara neo- klasik ve neo-liberal ekonomi temelli geleneği temsil eden Vilfredo Pareto ve Max Weber öncülük etmişler ve eylemin rasyonelleştirilmesine yönelik düşünceler geliştirmişlerdir. Bizim çalışmamız açısından Sosyal Bilimlerde üzerinde çalışılan Eylem Kuramları önem kazanmakta ve İletişimsel Eylem Kuramına yönelinmesi amaçlanmaktadır.

Sosyal Bilimlerde Eylem Kuramının temel açıklama unsuru eylemdir. Klikauer (2008) sosyal eylemlerin iki mantığına işaret etmektedir. Sosyal eylemin yönetim açısında sistem entegrasyonu, emek açısında ise, öznelere iletişim yeteneği ile sosyalleşmeleri yer almaktadır. Bunun yanında sosyal bilimlerde eylemin amacı özellikle vurgulanmalıdır. “Sosyal bilimlerde insan eyleminin amacını, araştırmaların odak noktasına yerleştiren ve sosyal konuları ve süreçleri açıklamak için bir çıkış noktası olarak kabul eden Eylem Kuramı; eylemde bulunan aktörler, aktörlerin eylemleri ve eylemlerinin anlamını açıklamaya çalışmaktadır. İletişimin davranış ve eylem bağlamları içinde yer aldığını ve insan iletişiminin, insanın eylemi tipi olarak bir anlama sahip olduğunu öngören bu kuramda, insanlar arası etkileşime yol açan ve kurallar tarafından tanımlanan ve şekillendirilen sosyal eylemin varlığı iletişim için bir koşul olarak kabul edilmektedir” (Alver,2011:150 v.d.). İletişimsel eylem kavramı ise, Habermas’ın İletişimsel Eylem Kuramı çalışmasında karşımıza çıkmaktadır.

1.2.2 Eylem Yetkinliği ve İletişimsel Eylem

Habermas (2001) Tükçe’ye ilke kez tek cilt olarak 1996 yılında çevrilen İletişimsel Eylem Kuramı başlıklı kitabında iki ana konuya yönelmektedir. Bu konular; “Eylem Rasyonelliği ve Toplumsal Rasyonelleşme” ve “İşlevselcil Aklın Eleştirisi” dir.

Habermas İletişimsel Eylem Yetkinliğini, ilk önce yetkinlik kavramını inceleyerek ve ondan yararlanarak, geliştirmiştir. Bu incelemesinde önceliksel dilsel yetkinlik kavramı önem kazanmaktadır. Alver (2006: 22; 2011:155-161;2016:804-816), Habermas’ın yetkinlik kavramını açıklamasını şöyle analiz etmektedir: Habermas, Chomsky tarafından öne çıkarılan

yetkinlik kavramını tekrar şekillendirmek suretiyle biyolojik sınırlarından kurtarılan evrensel pragmatizmin bir sınıflandırması haline getirmiştir. Habermas’a göre etkinlik kavramı nedenselleştirilmiş ve iletişimsel eylem yetkinliği kuramı ile bütünleştirilmiştir. Habermas’ın ortaya koyduğu bu argümanın ortaya çıkış noktası ise dilin kullanımı ve dilin kullanımının ön koşulları ile şekillenmektedir. Bu kapsamda bir değerlendirme yapıldığında yeniden inşa etme ve anlama süreçlerinin önem kazandığı söylenebilir. Kişi konuşma eylemini gerçekleştirerek temelde cümle kurma yetkinliğine sahip olduğunu göstermektedir. Bununla birlikte dilin erişilmeye çalışılan bir takım evrensel kurallara dayandığı ve tüm bu kuralların tüm bireylerin konuşma eylemi için geçerli olduğu söylenebilir. Yetkinliği, dilsel eylem kuramı ve dilsel yeteneğin dışına çıkararak, iletişimsel ifadeleri kapsayacak şekilde genişleten Habermas, dili tahakkümden kurtarmaya çalışmış, özgürleşmiş söylemin bir koşulu ve amacı olarak, toplum eleştirisi sınıflandırması olarak değiştirmiştir. Habermas, “ilkesel yetkinlik” ve “kısmi yetkinlik” ayrımı yapmıştır. “İlkesel yetkinlik”, özgün becerilerin eğitimi için temel becerilerdir. “Kısmi yetkinlik” ise, bireysel olarak sahip olunan farklı yetkinlikleri ifade etmektedir. Yetkinliği yaşa ve çevre koşullarına bağımlı gören Habermas, onun dolaysız olarak eyleme dönüşemediğini düşünmüştür. Yetkinlik, olgunlaşma ve öğrenme süreçlerinin sonucuna dayanmaktadır. Habermas, bireylerin iletişim becerisine sahip olduğunu öngörmüş ve bunu “İletişimsel Eylem Yetkinliği” kuramıyla açıklamaya çalışmıştır. Günlük yaşam dünyasında insan, sosyal etkileşime katılır ve dünyayı açılır. Habermas, insanlara dilde akıl atfeder, bu da anlama sürecine katılımın gerçekleşmesi gerektiği anlamına gelmektedir ve sembolik ifadelerin anlaşılmasını sağlamaktadır. Toplumun normatif temelleri, kişiler arası iletişim aracı olarak sosyal etkileşimi her şeyden önce mümkün kılan dilde yatmaktadır. Dilde varsayılan iletişimsel rasyonalite, toplumsal eylemin temelini oluşturmaktadır.

İletişimsel eylem, dil ve dili kullanma yeteneğine sahip olanların anlaşabilmesini ve etkinliklerini düzenlemesinin bir olanı olarak ortaya çıkmaktadır. Bu kapsamda ortaya çıkan etkileşim ilişkileri kapsamındaki tüm dilsel ve dil dışı simgesel anlatımlar iletişimsel eylem kapsamında değerlendirilmektedir (Habermas, 1998). İletişimsel eylem, bireyin sözlü bir şekilde gerçekleştirdiği iletişimin farklı geçerlilik iddalarını içerdiğinden epidemik, normatif ve ifade edici eylem tiplerinin farklı yönlerini barındırmaktadır (Habermas, 2018: 32).

İletişimsel eylemde dilsel ifadeler önem kazanmaktadır ve Habermas (2001) konuşmacının iletişimsel niyetini şöyle ifade etmektedir:

“Konuşmacı ve dinleyici arasında bir ilişkinin oluşabilmesi için verili normatif bağlam açısından uygun bir konuşma eylemi gerçekleştirmek, dinleyicinin, konuşmacıdaki bilgiyi alması ve paylaşması için doğru bir önermede bulunması, dinleyicinin söylenene inanması için görüşleri, niyetleri, duyguları, dilekleri içtenlikle sözcelemek, iletişimsel yolla sağlanan öznelerarası uyuşma, güven, dilsel anlaşmanın işlevleriyle açıklanır. Dinleyicinin söylenene inanması için görüşleri, niyetleri, duyguları, dilekleri içtenlikle sözcelemek, iletişimsel yolla sağlanan öznelerarası uyuşma, güven, dilsel anlaşmanın işlevleriyle açıklanır” (Habermas, 2001: 326).

Habermas (2001), iletişimsel eylemi, iletişim partnerleri arasındaki eylemleri koordine etmeye yönelik bir eylem türü olarak düşünmektedir. Habermas, iletişimsel eylem kavramını, aktörlerin kendi amaçlarını sıkı bir şekilde takip etmek yerine ortak bir anlayışa ulaşmaya ve grup eylemlerini makul tartışma, fikir birliği ve işbirliği yoluyla koordine etmeye çalıştıkları sosyal eylemi tanımlamak için kullanmaktadır. İletişim yoluyla konuşma ve hareket etme yeteneğine sahip kişilerin eylemlerini birbirleriyle koordine etmesiyle, birbirlerini anlamaya yönelik bir ilişki kurulmaya çalışılmaktadır. İletişimsel eylem, farklı durumlarla, yani günlük yaşam bağlamlarından referanslarla başa çıkmaya ve onları doğru yorumlamaya hizmet etmektedir. Habermas iletişimi, insanların bir fikir birliğine varmak için bilgi alışverişinde bulunmaları ve rasyonel argümanlarla kendilerini ikna etmelerine izin vermeleri olarak kavramaktadır.

Bu bağlamda Habermas (2001: 42), iletişim eylemine katılanların geçerlilik iddialarının tartışıldığı, argümanlar aracılığı ile de iddiaların kanıtlanmaya çalışıldığı ya da eleştirildiği konuşma türünü argümantasyon olarak tanımlamaktadır. Argüman, sorunsal bir anlatım, geçerlilik iddiasıyla dizgeli bir bağlantı içinde olan gerekçeler içermektedir. Argümanların gücünü ise, gerekçelerinin sağlamlığı ve katılımcıların ikna olması belirlemektedir. Bu çerçevede konuşmacının iletişimsel amacı; konuşmacı ve dinleyici arasında bir ilişkinin oluşabilmesi için verili normatif bağlam açısından uygun bir konuşma eylemi gerçekleştirmek, dinleyicinin, konuşmacıdaki bilgiyi alması ve paylaşması için doğru bir önermede bulunması, dinleyicinin söylenene inanması için görüşleri, niyetleri, duyguları, dilekleri içtenlikle söylemesi ve iletişimsel yolla sağlanan öznelerarası uyuşma, güven, dilsel anlaşmanın işlevleriyle açıklanmaktadır (Habermas, 2001: 326). Uyuşma iletişimsel eylemde özellikle vurgulanmaktadır. İletişimsel eylem mantığı değerlendirildiğinde ise Klikauer (2008) anlamaya dair, tarafların uzlaşma amacı için iletişimde bulunduğu dikkat çekmektedir. Konsensüse dair

eylem kısmıysa, söylemin ve eylemin anlaşmaya varmasıyla mümkün olacaktır. Habermas'ın ortaya koyduğu bu perspektiften özellikle gizli stratejik eylem, yaşam dünyasındaki realizme zarar veren iletişimin çarpıtılmış bir versiyonunu yansıtmaktadır.

Alver (2011:155-161;2016:804-816) ise, Habermas'ın anlaşmanın sağlanmasına yönelik belirlemelerinde iletişim kategorilerini “özneler arasılık” ve “anlaşma” olarak ayırmadığını ifade etmekte ve toplumsallaşma süreci biçiminde ortaya koyarak; tüm argümanları için temel oluşturan postulatını belirlediğini söylemektedir. Bu çerçevede insanlık tarihinin özneler arasılık, iletişim, anlaşma ve yetkinliğe dayandığını düşünmektedir. Alver, Habermas'ın, anlaşma yönelimli eylem olanak sağlayan kültürü, toplumu, kimliği ve iletişimsel eylemi, yaşam dünyasının temel boyutları olarak belirlediğini belirtmekte ve anlaşmaya olanak sağlayan ideal bir yaşam dünyası tasarladığını göstermektedir. Habermas, iletişim partnerlerinin yaşam dünyasının dışında nensel, sosyal ve öznel dünyada anlaştıklarını ve yorumlama örneklerini yapılandırdıklarını ve durum tanımlamaları yaptıklarını düşünmektedir. İletişimsel eylem anlaşma temelinde kültürel bilginin yenilenmesine; eylem koordinasyonu ile sosyal entegrasyona ve sosyalizasyon ile de kişisel kimliğin oluşumuna hizmet etmektedir. Somut durumların tanımlanması yaşam dünyasında uzlaşılan bilgi ve belirli bir sosyal gruba aidiyet temelinde yapılmaktadır. Kaynak ve alımlayıcı, kendisine ait role göre yaşam dünyasının çerçevesi içinde hareket etmektedir. Katılımcıların perspektifinden yaşam dünyası, anlaşma sürecinin çevren oluşturan bağlamı gibi görünmektedir. Habermas, yetkinlik kavramı ile ilintilendirerek, bireyi yaşadığı çevreyi biçimlendirme potansiyeline sahip etkin bir özne olarak kabul etmektedir. İletişimsel eylem kavramının kapsamını geniş tutmakta ve eylem aracılığıyla kültürel bilginin aktarılabilceğini, yeniden üretilebileceğini ve bu esasta toplumsal entegrasyonun ve bireysel özdeşlemenin sağlanabileceğini düşünmektedir.

İletişimsel eylem kapsamında tüm katılımcılar bir durumun ortak tanımını yapmakta ve gerçekleştirilen planları da işbirliği içinde sürdürmektedir. İletişimsel eylem bakış açısı, taraflar arasındaki deneyim ve beklentilerin daha net bir hale gelebileceğini göstermektedir. Bu perspektif, meşruiyet iddialarının geçerli kalmasına yol açan ve bunlara göre davranılan bir tartışma zemin hazırlamaktadır. Bu tartışma zemini aynı zamanda yasal sosyal düzenin amaçlarının daha uygun bir hale gelmesini de amaçlamaktadır (Kihlström, 2020: 3). İletişimsel Eylem Kuramına bakıldığında uzlaşmanın bir ahlaki düşünce zemininin niyetini oluşturduğu görülmektedir. Kısacası her tartışmanın sonucunda uzlaşmaya varılması doğal olarak beklenmekte ancak uzlaşma niyetiyle ortaya koyulan her düşünce çizgisinin sağlıklı bir yapıya

sahip olacağı düşünülmektedir. Taraflar arasında uzlaşmaya varılamadığı ya da çatışma çıktığı durumlarda iletişimin sonlandırılması ve stratejik eyleme geçilmesi gerektiğini ifade etmektedir. Ortaya çıkan bu seçenek kişinin muhatabını çıkarlarına uyumlu bir şekilde hareket ettirmekte ve bu kapsamda gerekli teşvik ve tehditlerin kullanımını kapsamaktadır. Aynı zamanda iletişimi erteleme ya da çözülmeyen çatışmayı devam ettirmeye çalışma gibi seçenekler de ortaya çıkmaktadır (Russel, 2019: 11).

Akkol (2019: 176-177), Habermas'ın eylemlerini özellikleriyle ele almakta ve Habermas'a göre, uzlaşım yönelimle eylemlerin yanı sıra başarı yönelimli eylemler ve stratejik eylemlerin birbirinden ayrıldığını ifade etmektedir. Kişinin tamamıyla kendi üzerine düşünme, bilmeden anlama yeteneklerine sahip olduğu kabul gördüğünden, özgür bir kişinin bahse konu olan tüm bu yeteneklere konuşma eylemini de dahil etmesi mümkün olarak görülmektedir. Habermas, konuşma eylemine çok ayrı bir önem atfetmektedir. Ona göre konuşma eylemi, kişinin doğruya ulaşma amacına dair bir eylemi ifade etmektedir. Özgür bireyin ortaya koyduğu konuşma eylemi, insanlar arasında ortaya çıkan iletişimden doğmaktadır. Dolayısıyla konuşma eylemi iletişimin en doğal halini temsil etmektedir. Habermas, araçsal eylemlerin, teknik kurallara bağlı olduğunu ve her daim fiziksel dünyaya yönelik bir amacı bulunduğunu ifade etmektedir. Stratejik bir şekilde sürdürülen tüm eylemler ise insan davranışını manipüle etme çabası gütmektedir. Tüm bu tanımlar değerlendirildiğinde stratejik eylemlerin aynı anda araçsal eylemler olduğunu da söylemek mümkündür. Ancak burada stratejik eylem niteliği taşımayan araçsal eylemlerin varlığı da söz konusudur. “Habermas, bir eylemin stratejik olduğunun gizli kaldığı durumlarda bu eylemi gerçekleştiren aktörün zorlamasız iletişimsel eylemlere bağlı olduğunu ifade etmektedir. Buradan yola çıkıldığında Habermas'ın dikkat çekmeye çalıştığı nokta, açık stratejik eylemlerin bir çeşit iletişimsel eyleme dönüşme potansiyeli bulunduğunu ifade etmektedir” (Russel, 2019: 42).

Habermas'ın İletişimsel Eylem Kuramında (2001:770 v.d.) vurgulanması gereken bir belirlemesi de sistem dünyası ve yaşam dünyası kavramlarıdır. Alver (2006:21), Habermas'ın sistem dünyasının işgalinden ve sömürsünden kurtarılabilecek bir yaşam dünyasının mümkün olabilmesi için evrensellik ilkesi kapsamında bir yapının ortaya çıkarılması gerektiğine odaklandığını belirtmektedir. Habermas bütün insanların eşit haklara sahip olduğu ideal konuşma ve tartışma yapısının, dili anlamayla mümkün olduğunu ifade etmektedir. Ona göre dil egemenliğinin sınırlarının bulunmadığı bir iletişim toplumunu var olması mümkündür. Habermas aynı zamanda eşit ve özgür bireyler arasında zorlamasız ve sınırsız bir tartışma

durumu yaratılabileceğini ve bunun ideal konuşma durumu olabileceğini ifade etmektedir. Aklın bir hakikat, özgürlük ve rasyonellik ölçütü olarak algıladığı ideal konuşma durumu, kişinin doğru inançları üzerine yapılanmakta ve rasyonel tercihleri ile şekillenmektedir. Habermas, iletişimsel eylem kuramı ile birlikte bireylerin çevresini şekillendirme konusunda edilgen bir nesne olmayacağını öne sürmüştür. Ona göre bireyler etkin bir özne olarak düşünebilmekte ve bunu yetkinlik kavramıyla ilişkilendirmektedir. İletişimsel eylem aracılığıyla kültürel bilginin iletilmesinin mümkün olduğunu öne süren Habermas aynı zamanda kültürel bilginin yenilenebilmesinin ve toplumsal bütünleşmenin sağlanmasının temel yolunun iletişimsel eylem olduğunu ifade etmektedir. İdeal bir iletişim toplumunun yaratılabilmesi için ileri sürülen tüm delillerin doğru bir şekilde anlaşılması ve bunların gerçekliğinin betimsel bir şekilde tanımlanabilmesi gereklidir. Bireylerin sahip olduğu tartışma yeteneği sadece iletişimde uzlaşması veya iletişimin sekteye uğramasının önüne geçilmesi ile mümkündür. Bunun gerçekleştirilebilmesi için ise etik bağlantılarla normatif idealin söz konusu olması gereklidir. Herkesi büyük ölçüde kapsayan evrensellik ilkesi sadece pratik bir söylem olmamakta aynı zamanda tüm katılımcıların doğru bir şekilde anlaşılmasıyla mümkün olan bir durumu ifade etmektedir.

Bu belirlemeler ışığında Habermas'ın (2001) İletişimsel Eylem Kuramı, analiz ettiği iletişimsel eylemin öncelikle açık ve saydam bir iletişim yapısı içinde tüm katılımcıların kendilerini ifade etmelerine ve argümanlarını sunmalarına olanak sağlayan yaşam dünyasında gerçekleştiğini öngörmekte ancak sistem dünyasının bu alan üzerindeki tehdidine de dikkat çekmektedir. Bununla birlikte iletişim, her katılımcının diğer katılımcı ile birlikte ortak semboller yaratarak, karşılıklı ifadeleri ve uzlaşmaları gerçekleşmektedir.

2- DİJİTAL SOSYAL AĞLARDA DİJİTAL OYUN, SOSYAL ETKİLEŞİM

VE İLETİŞİMSEL EYLEM

Çalışmanın ikinci bölümünde oyun çalışmalarında önemli katkılar yapan araştırmacıların (Huizinga,2013; Piaget,1962; Vygotsky, 1967) oyun kavramı, oyunun tarihsel olarak meydana çıkışı ve gelişimi incelenecektir. Bu bölümde özellikle dijital oyun irdelenecektir. Dijital oyun kavramı, türleri ve sanal topluluklarda dijital oyun aracılığıyla sosyal etkileşim ve iletişimsel eylem incelenecektir.

2.1 Oyun Kavramı ve Tarihsel Süreçte Oyunun Gelişimi

Oyun kavramı yirmibirinci yüzyılın başında dikkat ve ilgi çeken bir etkileşim ve iletişimsel eylem biçimidir. Ancak yüzyılımıza ait bir kavram değildir. Araştırmacı Huizinga (2013) oyunun insanlık tarih boyunca var olduğu düşünmektedir. Oyunun gelişimi incelenmeden kavram olarak açıklanması amaçlanmaktadır. Huizinga (2013), oyunun önemini göstermek için oyuncu insanı ifade eden “homo ludens” kavramını geliştirmiştir. Huizinga (2013:50 v.d.), oyunu kurallara uygun olarak belirli zaman aralığında ve mekan içinde özgürce gerçekleştirilen, bir eylem veya etkinlik olarak açıklamaktadır. Oyun anlam bakımından zengin bir işleve sahiptir. Oyun kavramı üzerinde çalışan bir başka araştırmacı Piaget (1962 aktaran Nicolopoulou, 2004:139) ise oyunu, doğrudan doğruya bilişsel süreçler ve bilişsel gelişim bağlamında ele almaktadır. Piaget için oyun, dışarıdan gözlemlenebilen yollarla diğer davranışlardan açık bir biçimde ayrılan farklı bir davranış türü değildir. Suits (1980 akt. Sezgin,2016), ise oyunu, oynama etkinliği olarak kabul etmektedir. Bu etkinlik isteğe bağlılık gerektirmektedir. Kurallar davranışları sınırlandırıcı olarak görev yapmaktadır. Bir amaç etrafında biçimlenen oyunda yer alanlar önceden kuralları kabul etmiştir.

Bir diğer önemli araştırmacı Vygotsky (1967 aktaran Nicolopoulou,2004:148), oyunu açıklarken, birbiriyle bağlantılı iki unsura vurgu yapmaktadır. Bunlar; imgesel bir durum ve imgesel durumdaki dolaylı kurallardır. Bir imgesel durum, sadece -mış gibi oyunun değil, aynı zamanda - gizli bir biçimde bulunabilmesine karşın- kurallı oyunların da- belirleyici bir niteliği olmaktadır.

Oyun sözcüğünün kökeni incelerken Huizinga (2013:16-21), kapsamını geniş tutmakta ve sadece insanlar ve diğer canlıların hayatıyla sınırlı kalmayıp, kültürle bağlantılı olarak oyunu anlamlandırmaktadır. Oyun sadece insanlar arasında değil, hayvanlar arasında da

gerçekleşmekte ve tüm canlıların hayatını kapsamaktadır. Rasyonel olarak açıklanamayan oyunun var olduğunu söylemek de mümkün değildir. Diğer canlılar gibi köpekler de oyun oynamakta ve ayinsel davranışlar geliştirmekte ve birbirlerini oyuna çağırılmaktadırlar. Tüm canlılara ait bir davranış biçimi olan oyun, biyolojik ve fizyolojik sınırların ötesine geçmekte ve amaca yönelik bir özelliği bulunmaktadır.

Huizinga (2013: 16- 20), oyun ile dil ve kültür arasındaki ilişkiyi ön plana çıkarmaktadır. Oyun oynamada insan, “iletişim kurma”, “öğrenme”, “emredebilme” yetileri dil aracılığıyla gerçekleştirmekte ve bu anlam yükleme sürecinde dil önemli bir rol oynamaktadır. Dil ve oyun biraradadır. Dil aracılığıyla nesneler birbirinden ayrılmakta ve somut şeyler zihinde canlanmaktadır. Kültürle ilişkisinde de ise, oyun, tüm etkinliklerden ve kültürden de daha eskidir ve kültürün oluşumunda oyunun bir rolü vardır. Oyun, kültürden önce ortaya çıkmış olan bir işlevdir. Kültür oyundan sonra ortaya çıkmış sonra onunla etkileşime girmiştir. Oyunla kültür arasında etkileşim vardır. Oyun, kültür tarafından biçimlendiği gibi onu biçimlendirmektedir. İnsan, iletişime girebilmek için oyundan yararlanmıştır. Oyunlar kültüre katkıda bulunmaktadır. Bu oyunlar arasında yapılan çeşitli yarışmalar, dans ve müzik eşliğinde ritüeller ve çeşitli edimler yer almaktadır.

Oyun, genellikle aynı türden canlılar arasında veya kişinin kendisiyle yaratıcılığı ve yeteneğiyle kurallara dayalı olarak ortaya koyduğu bir davranış olarak kabul görmektedir. Vygotsky (1967 akt. Nicolopoulou,2004:146), gerçek oyunun üç yaş dolaylarında, sosyodramatik oyundan ayrı olmayan -mış gibi oyunla başladığını söylemektedir. Daima toplumsal bir sembolik etkinlik olan oyun tipik bir biçimde tek bir çocuktan fazlasını kapsamakta ve oyun parçalarındaki konular, öyküler ya da roller, çocukların kendi toplumlarının sosyokültürel malzemelerini kavrayışlarını ve oyun amacıyla kullanımlarını ortaya koymaktadır. Vygotsky, çocukların belirgin bir biçimde insan işlevlerine dayanak oluşturmaya hizmet eden birçok fizyolojik ve psikolojik eğilimlerle donanmış olarak dünyaya gelmelerine karşın yeteneklerini büyük ölçüde kültürel pratikler ve içinde yaşadıkları topluluğun düşünce sistemleri tarafından biçimlendirildiğini kabul etmektedir (Nicolopoulou,2004:146-147).

Çocuklukla ilişkisinin yanında oyunun tarihsel süreçte gelişimi de anlamlıdır. Huizinga (2013:16-20), oyunun ortaya çıkış sürecini incelerken, toplumunun faaliyetleri ile oyununun bir arada olduğunu söylemektedir. Bunu mitolojik anlatılarda görmek mümkündür. İlkel toplulukların ibadet ritüelleri, adak törenleri, dilleri, savaşları, hikâye anlatıcılıkları, şiirleri, yarışma, temsil ve kolay cevaplanamayan bilmece oyun olarak gerçekleşmektedir. Topluluk

üyeleriyle iletişim kurmak, birlikte ava gitmek, ayin yapmak, dans etmek ve büyü yapmak oyun ile gerçekleşmiştir. İlkel inançlarda kötü ruhlardan korunmak ve iyi ruhlar tarafından kabul görebilmek ve daha güvenli yaşam sürebilmek için yapılan ayinler bir oyun biçiminde düzenlenmiştir. Dolayısıyla her kutsal edim bir oyundur. Bunun gibi özellikle de avcılık ve toplayıcılıkla geçinen ilkel topluluklarda vahşi hayvanların avlanması topluluk içinde bir oyun esasında yapılmıştır. Avda gözlenen oyun kültürün oluşumundan da eskidir.

Süngü (2020:17), oyun tarihinde birçok farklı üretim görüldüğünü söylemektedir. Bu bağlamda tarihte en eski oyun, beş bin yıl öncesine dayanmaktadır. Bu oyun, Başar Höyük kazılarında ele geçirilen kırk dokuz ufak taştır. Bu oyunun Suriye ve Irak'ta da oynandığı bilinmektedir. Bunun yanında "The Royal Game of Ur" adlı Sümer oyununa da vurgu yapmak gerekmektedir.

Kazılarda oyunun ana kuralları haricinde, sonrasında yenilenen bir taş tablet de keşfedilmiştir. Ayrıca Mısır'da da oynan bu oyun, tek bir kutu üzerinde, iki farklı kişinin belirli kurallar içinde yarışıp üzerinde ilerlediği tahtayı ilk bitiren olmasını öngörmektedir. Bunun yanında Suriye, İran ve Kıbrıs'ta da Ur adlı oyunun, Roma döneminde sıklıkla oynanan Ludus Duodecim Scriptum adlı zarla oynanan oyunun da kökeni olduğu öngörülmektedir.

Ayrıca Süngü (2020:17), kutu oyun kategorisinde değerlendirilen ve Mısır'ın ilk hanedanlığına ait duvar resimlerinde bulunan hiyerogliflerde gözlemlenen Sanet isimli oyunu da belirtmektedir. Bu oyun M.Ö. 3.500 ile 3000 tarihleri arasında oynanmıştır. Bunun yanında Hindistan'da Rig-Veda'nın M.Ö. 1000 yılında oyunlardan söz edilen bir belgesinde, Doğu Asya tarafındaki Çin'deyse Liubo isimli bir oyundan bahsedilmiştir. Kurallarına dair herhangi bir bilgi bulunmayan bu oyunu, bugün bile fazlasıyla insanın deneyim ettiği Go takip etmektedir. Arap kökenli bir isme sahip olan Mancala olarak bilinen bir oyun ise, Afrika kökenlidir. Amerika'da ise, M.Ö. 5.000 yılına uzanan ve oyun olduğu sanılan ancak henüz ispatlanamayan Meksika Chiapas'ın Tlacuachero arkeolojik alanında bulunan semboller de bu bağlamda belirtilebilir. 400 ile 1200 yıllarına uzanan kutulu oyunlar ise, German ve Kelt köklere sahiptir (Murray, 1951 akt. Süngü, 2020:18).

Türklerin yaşamında da oyun ve oyun esasına ilişkin bilgiler vardır. "Türklerde oynanan veya oynanmış geleneksel oyunlarla ilgili bilgiler Kaşgarlı Mahmut' un Divanü Lügat-it Türk adlı eserinde, Evliya Çelebi'nin Seyahatname adlı eserinde ve Dede Korkut Hikayelerinde görülebilir. Bunlarla birlikte İngiliz gezgin ve oryantalist Thomas Hyde'ın 1694 tarihli De Ludis Orientalibus adlı eserinde şu Türk oyunlarının tanımını vermiştir. Bunlar; allı dikli oyunu, aşık oyunu, atlanbaç

oyunu, bızdık oyunu, çalık oyunu, dokuztaş oyunu, dur tut oyunu, el oyunu, falaka oyunu, fırlak oyunu, gerdan oyunu, koz veya ceviz oyunu, kumar oyunu, mangala oyunu, sramana oyunu, satranç oyunu, sultan oyunu, tabanca oyunu, takla oyunu, tavla oyunu, tek mi çift mi oyunu, top oyunu, tura oyunu, uzun eşek oyunu, yumurta oyunudur” (And, 2003 akt. Sezgin,2016). Bunun yanında Orta Çağ’da Türklerin başka oyunları da önem kazanmıştır. “Avcılık, at biniciliği, güreş, cirit, top kapma, satranç, koşu, dağa çıkma ve inme gibi oyun ve aktiviteler yer almıştır. Bu oyunlardan bazıları günümüze kadar ulaşmıştır. Oynanan oyunlarda çocukların fiziksel kondisyonunu ve zekâsını geliştiren unsurlar vardır ve bu oyunlar çocukları iyi bir asker olmak için hazırlamaktadır” (Turan ve Kırpık, 2007). Farklı coğrafyalarda gelişme gösteren toplumların oyunları, kültürel yapıları hakkında anlamlı bulgular ortaya koymaktadır.

İnsanlar tarihsel süreçte coğrafyaları, kültürleri ve değerlerini ortaya koyan oyunlar geliştirmiştir. Bu oyunlar aynı zamanda onların kültürlerini ve değerlerini etkilemiştir. “Tarih boyunca insanlar, oyunlar oynayarak temsil ettikleri toplumsal değerler ve kültürel öğeler ile ilgili olarak bizlere geniş bilgi vermişlerdir. Tarihi kaynaklardan ve arkeolojik kazılardan günümüze ulaşan veriler bu bilgileri doğrulamakla birlikte oyunun insanın toplumla olan ilişkisini de belgelemektedir. Toplumların sınıf yapısı ve normlarına kadar geniş ölçekte bir kültürel hazine, oyunlar üzerinden erişilebilmektedir” (Tor ve Irmak,2022:1802). Bu bağlamda geçmişin kültür mirasının oyun aracılığıyla da günümüze aktarıldığı görülmektedir.

Daha yakın tarihe bakıldığında ise oyun türlerinin geliştiği görülmektedir. Onbeşinci yüzyıldan bugüne kadar gelen kart oyunları da tarih boyunca farklı şekillerde deneyim edilen oyunlar olmuştur. Özellikle aynı destenin kullanılarak bu kadar farklı oyun üretilmesi, ilginç olduğu gibi, farklı kültürlerin, farklı oyunlar yaratarak, bu oyunların insanların coğrafi hareketleri ile bir noktadan diğerine taşındığı gözlemlenmektedir. Bu oyunlardan bazıları bilinen iskambil destesi ile oynanırken, birçok oyun da kendisine has destelere ve kurallara sahip olmuştur (Süngü, 2020:18). Oyuncaklar ve dolayısıyla da oyun yirminci yüzyılın başından itibaren belirgin olarak farklılaşmıştır. Bunu hem oyuncakların biçiminde, hem oyun esasında, katılımcı sayısında ve oyun ortamında görmek mümkündür. Gelişen teknoloji farklı oyun ve oyuncak yaratmaktadır. Geçen yüzyıllarda ve yirminci yüzyılın başından dijitalleşme sürecine kadar hala oynanan beştaş, top, saklambaç, ip ve lastik atlama gibi oyunlar bu süreçten itibaren yerini daha yapboz, puzzle, lego, uzaktan kumandalı çeşitli oyuncaklar ve televizyon ekranında veya bilgisayar aracılığıyla internet ortamında oynanan dijital oyunlara bırakmıştır. Dijitalleşme süreci ile birlikte ise, çok çeşitli ve yirmibirinci dünyanın özelliklerini yansıtan dijital oyunlar geliştirilmiştir.

2.2 Oyunun Özellikleri

Oyunu kültürel bir biçim olarak düşünen Huizinga (2013), onun bazı özelliklere sahip olduğunu kabul etmiştir. Huizinga (2013:24-28) oyunun sahip olduğu özellikleri sosyal nitelikteki oyunun ilkel oyundan yani genç hayvanlar ve bebekler tarafından oynanan oyundan bazı kriterlere göre ayrıldığını öngörerek, belirlemiştir. Bu serbest eylem özelliğidir. Oyunun doğasında var olan eğlence karakterini yok edeceği için oyuncu oyun oynamaya zorlanmamakta ancak teşvik edilmektedir. Oyun isteğe bağlı olarak serbest edimle gerçekleşmektedir. Oyuna katılmak ya da katılmamak için bir zorunluluk yoktur. Oyun etkinliğinin bir anlam kazanması diğer katılımcıları gerektirir. Oyunda, bireyler karşılıklı bağımlılık ilişkisindedir. Bununla birlikte oyun fizyolojik bir gereksinim, ahlaki bir görev ya da temel amaç olarak Kabul edilmemektedir. Oyundan vazgeçilebilir veya başka bir zaman oyun oynanmasına karar verilebilir. İkinci özellik, günlük hayattan farklılaşma, sınırlandırmadır. Oyun günlük yaşamda daha alt düzeyde konumlandırılmaktadır. Oyun serbest zaman içinde gerçekleştirilen bir etkinliktir ve yaşamın esas unsuru değildir. Oyun kendine özgür bir alanda gerçekleşmektedir ve bireylere günlük yaşamın gerçekliğinden bir süreliğine uzaklaşma ve esneklik sağlamaktadır. Bir görev olarak görülmeyen oyun, doğrudan maddi menfaatlerin veya yaşamın diğer ihtiyaç ve gerekliliklerinin tatminini amaçlamamakta ve alışılmış veya gerçek yaşama karşılık gelmemekte sadece eğlence için var olduğu kabul edilmektedir. Üçüncü özellik, kurala dayalı olmasıdır. Oyun, oyun süresince geçerli olan norm ve kuralları geçersiz kılan kendi kurallarını ortaya koymakta ve ona tabi olmaktadır. Kurallar, oyuna dahil olan herkes tarafından kabul edilmekte ve kendi yasalarına sahip kapalı bir oyun topluluğu oluşturmaktadır. Dördüncü özellik, yakınlık ve sınırlandırmadır. Uzamsal ve zamansal sınırlama, oyun için bir çerçeve sağlamaktadır. Oyunun gidişatı, bireysel oyun adımlarının sırasını belirlemekte aradaki bağlantı oyun içinde bir düzen oluşturmaktadır.

Bu süreç gerçekleştirildikten sonra, tekrar edilebilmekte ancak her zaman aynı sonucu vermemektedir. Oyun mekan olarak belirli ve özel bir ortamda gerçekleşmektedir ancak zaman açısından bir sınırlandırma yoktur. Herkes için aynı ve eşit olan oyunun başlama ve sona eriş süresi de bellidir. Oyun sürecinde başarıma isteği ve kaybetme kaygısı vardır. Oyunun kurallarına göre oynanması zorunluluğu vardır. Oyunun bir diğer özelliği tekrarlanılabilirliğidir. Oyun düzenli olarak tekrarlanarak, insan yaşamına eşlik etmekte, onu tamamlamakta ve bir unsuru haline gelmektedir. Bunun yanında oyunun oynanması için mutlak bir düzen olmalıdır.

Oyun düzen yaratmaktadır ve hatta düzenin kendisidir. Tüm oyunların kuralı vardır ve bu ona uymak gerekir. Kuralın çiğnenmesi oyunu bitirir. Bununla birlikte oyun sonra kendi düzenini

yeniden kurar. Kurallara uymayan kişi oyun dışı bırakılır. Huizinga (2013) , oyun ve ciddiyetin birbirine zıd olmadığını düşünmektedir. “Ciddiyet, oyunu dışlamaya yönelik olsa da oyun, ciddiyeti içerebilmektedir. Ciddiyet, oyun olmayandır ve başka hiçbir şey değildir. Buna karşılık, oyunun anlamsal ağırlığı ciddi olmayan anlamıyla asla tanımlanamaz ve tüketilemez. Oyunun, oyun olabilmesi için ciddi bir katılım gerekmektedir” Huizinga (2013: 69).

Oyun kavramı üzerine düşünen ve çalışmasında Huizinga’nın (2013) çalışmasından yararlanan bir diğer önemli yazar Callois’dır. Callois (2001:3 v.d.; 9-10), Huizinga’nın (2013) belirlediği sosyal oyun özelliklerini geliştirmeye çalışmıştır. Huizinga’nın sosyal oyununun temel özelliklerine beşinci özellik olarak belirsizlik ve verimsizliği eklemiştir. Çünkü; belirgin bir oyun hedefi olmasına rağmen, oyunun gidişatı ve sonucu belirsizdir. Aynı zamanda oyunun bitiminden sonraki durum başlangıçtaki ile aynıdır. Başka bir deyişle, etkinliğin kendisi verimsiz olarak tanımlanabilir, çünkü oyunun dışında anlamı olan ne mal, ne zenginlik, ne de başka bir yeni öge yaratılmamaktadır. Altıncı özellik ise, kurmacadır. Oyuncu, oyunda sıradan hayatla ilişkisinden bağımsız ikinci bir gerçeklik veya gerçek dışı bir gerçeklik içinde olduğunu farkındadır.

Bu bağlamda oyunların karmaşıklıkça oyuncu tiplerinin de farklılaştığı ve işlevlerinin oyunun amacına ve ortamına, kurallarına göre değiştiği öngörülmektedir.

2.3 Dijital Oyun, Türleri ve Pazarı

İnsanlık tarihi boyunca bireyler arasında ve topluluk içindeki etkileşim ve iletışimde önemli bir rol oynayan oyun, dijital iletışim ve medya teknolojisinin gelişimi ile sanal ortama taşınmıştır. Dijital oyunlar, toplumun her yaş grubundan insanın ilgisini çekmesi ve çeşitli amaçlara göre geliştirilebilme potansiyeli nedeniyle bir oyun endüstrisi yaratmıştır.

2.3.1 Dijitalleşme ve Dijital Oyun Kavramı

1960’lı yılların sonunda İnternet’in icat edilmesi ile belirginleşen dijitalleşme olgusu küreselleşme olgusu ile etkinlik alanını genişletmiştir. İletışim ve medya teknolojisinin ilk önce 1990’lı yıllarda web 1.0 ve 2000’li yılların başında web 2.0 teknolojisine evrilmesi ile birlikte dijitalleşme olgusu iletışim alanında iletışim ve medya pratiklerini etkilemiş ve dönüştürmeye başlamıştır. Dijital teknoloji kuşkusuz sadece iletışim ve medya alanını değil tüm uluslararası ve ulusal finans, ekonomi, kültür, pazarlama, hukuk, mühendislik ve tıp gibi çok farklı alanları da etkilemektedir. Dijitalleşme olgusu çok ilgi çekmektedir. “Dijitalizasyon, dijital bilginin merkezde yer aldığı gelir yaratmak, iş geliştirmek, yalnızca dijitalizeleştirmeyip iş süreçlerini

yapılandırıp dönüştürmek ve dijital iş için bir iklim yaratmak için dijital teknoloji ve (orijinalde dijital ya da dijitize edilmiş) verilerin kullanımı anlamındadır” (Sezen ve Şeneras, 2022:54). Dijitalleşme kavramı özellikle dönüşümle bağlantılı olarak açıklanmaktadır. Bu bağlamda Üzmez ve Büyükeşe (2021:124), dijital dönüşümü, “dijital teknolojileri kullanarak, örgütlerin faaliyetleriyle ilgili olanakların farkına varmaları rekabet avantajlarını fark etmeleri ve avantajları örgüt faaliyetlerinde kullanabilme becerileri olarak” ifade etmektedirler. Bu çerçevede dijital dönüşüm örgütlerde yapılacak işleri ve takip edilecek süreçleri dijital teknolojilerin kullanılması ile gerçekleştirmektir. Geniş bir alana yayılan dijitalleşme olgusu, iletişim ve medya sektöründe de belirgin olarak gözlenmektedir. “Enformasyona erişimin önündeki mekansal problemler aşılmış ve dünyanın muhtelif bölgelerinde yaşayan insanların enformasyona anında erişebileceği, enformasyonu paylaşabileceği ve birlikte üretebileceği kabul görmüştür” (Aktaş, 2014:375). Bu süreçte QR kod teknolojisinin gelişimi de önem kazanmaktadır. “QR kod kullanımıyla beraber etkileşim özelliği kazandırılmış olan matbu gazete, hem içerik üretenlere hem de okurlarına yeni bir gazete deneyimi sunacaktır. Geleneksel gazete okuru, matbu gazetesinden vazgeçmeden de diğer bir deyişle bir iletişim aracını, başka bir iletişim aracına ikame etmeden de çevrimiçi ortamda bulunan ilgili enformasyona erişim sağlayabilecektir. QR kod kullanımı ile beraber artık matbu gazete, hibrid (melez) bir iletişim aracına dönüşmüştür. Dolayısı ile günümüzün geleneksel gazete okuru aynı zamanda da İnternet kullanıcısı olan birey, hem geleneksel gazetelerinde hem de matbu gazetelerinde yer alan haberlere ilişkin daha detaylı enformasyona, çevrimiçi ortamda bulunan video, görüntü, ses ve metin dosyalarına anında, zaman ve mekân kısıtlamalarının da ötesine geçerek ulaşabilecektir” (Aktaş,2013: 125-126). Hem dijital medya alanında hem de sosyal ağlar aracılığıyla iletişim dönüşüme uğramaktadır. Bu bağlamda internet aracılığıyla erişilebilen dijital sosyal ağlar, çok çeşitli iletişim platformlarına ve dijital medyaya erişim imkanı sunmaktadır. Web 2.0 teknolojisi ile birlikte dijital sosyal ağlar, iletimden ziyade etkileşime olanak sağlamakta ve bireyi içerik üreterek, paylaşabilen etkin bir konuma getirmektedir. Dijital sosyal ağlarda çok geniş bir yelpazede bireylerin katılabileceği sanal topluluklar oluşmaktadır.

Toplunun tüm mesleklerini kapsayan ve giderek etkisini arttıran dijitalleşme olgusu oyun alanını da etkilemiştir. Fiziki ortamda gerçekleştirilen oyun oynama eylemleri ve ortaya çıkan etkileşim süreçleri artık dijital ortama taşınmakta ve bu alanda gerçekleştirilmektedir. Tarih boyunca fiziki ortamda gerçekleşmiş olan oyun, çocuklardan yetişkinlere, erkeklerden kadınlara toplumun farklı sosyo-ekonomik özelliklere sahip bireylerinin ilgisini çekerek, artık sanal bir ortama taşınmaktadır. Bu bağlamda önce dijital oyun kavramının açıklanması amaçlanmaktadır.

Teknolojinin gelişimiyle birlikte dijital oyun kavramının da kapsamının genişlediği görülmektedir. “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” (Dijital Oyunlar Raporu, 2020:5). Bunun yanında “dijital oyunlar, fizik, yapay zeka, ses, animasyon ve grafikler gibi bazı temel işlevsellikleri sağlayan bir oyun motor yazılımı tarafından yapılandırılmış” (Rose, 2012: 41) oyunlardır. Dijital oyunlar eğlence içeren medya sunumları olarak görülebilir. Dijital oyunlar medya teknolojisi aracılığıyla medyanın ve oyunun özelliklerini bir araya getirmekte ve sunmaktadır. Çevrimiçi çok kullanıcıların oynadıkları oyunların sayısal bir ortamda oynanması nedeniyle bu tarzdaki oyunların genel olarak “sayısal oyunlar” olarak adlandırılmasını sağlamıştır. İlk video oyun olarak karşımıza çıkan dijital oyunlar, arcade (atari) oyunları, bilgisayar, konsol ve cep telefonları ile oynanan tüm oyunları kapsamaktadır (Binark, 2005: 4; Binark ve Sütçü,2008:43). Bu bağlamda; dijital oyun kavramı, video ve bilgisayar oyunlarını da kapsamaktadır. Dijital oyunlar, hedefleri, etkileşimli yapıları, kurallar, geri bildirim sistemleri, anlatı yapıları ve ortaya çıkan sonuçlarla karakterize edilmektedir (Plass, 2015). Teknolojinin gelişmesi ile birlikte mobil oyunlar da bu kapsama girmiştir. “Dijital oyun araçları günümüze kadar çok fazla gelişerek bir cep telefonunun mobil uygulamalarının yanı sıra son nesil konsollarda ve PC’lerde geniş, kalıcı bir yere sahip olmuştur” (Dijital Oyunlar Raporu, 2020:5). Öyle ki mobil akıllı telefon oyunları, el konsolu ve kişisel dijital asistanda (PDA) oynamayla sıkı rekabet eder duruma gelmiştir.

Dijital oyunun ortaya çıkışı ve gelişim süreci incelendiğinde, teknolojinin gelişimine koşutluk gösterdiği belirlenmektedir. Yirminci yüzyılın ikinci yarısının başında, 1950’nin sonlarına doğru bilgisayar ekranlarında ilk dijital oyun çalışmaları başlamış ve ardından 1970 ve 1980’li yıllarda oyun firmaları kurularak, oyun markaları giderek önem kazanmıştır (Tor ve Irmak,2022:1813). Bu bağlamda Tezel (2016: 11), Thomas T. Goldsmith Jr. ve Estle Ray Mann tarafından geliştirilen, patenti 1947 yılında alınmakla birlikte 1948 yılında yayımlanan ve bir katot ışın tüpü olarak üretilen bir füze simülatörü, dijital oyunlar tarihindeki en eski oyun olarak belirtmektedir. Bunun yanında ilk yazılan bilgisayar oyunu 1952 yılında OXO ve iki kişi ile oynanan İki Kişilik Tenis (Tennis for Two) olarak kabul edilmektedir. Öncü olan bu iki oyunun yanında 1962 yılında MIT’de, Stephen Russel tarafından geliştirilen Spacewar en çok oynanan bilgisayar oyunu olarak bilinmektedir (Bellis, 2020 akt. Kelekçi,2021:55). Spacewar’ın gelişimini izleyen 70’li yıllarda video oyunları giderek önem kazanmış ancak asıl önemli sıçrama 90’lı yıllarda ortaya çıkmıştır.

Bu çerçevede Henry'nin (2002 akt. Kelekçi,2021:55) tespitleri önem kazanmaktadır. Henry, 1973 yılında Spacewar'dan sonra ilk video oyunu olan ve siyah bir arka plan üzerinde beyaz dikdörtgenlerle basit bir konsepte sahip olan eğlence odaklı Pongun yapıldığını belirtmektedir. İzleyen yıllarda yapılan oyunlar, önceki oyunların özelliklerini ödünç alan belirli türlerin örnekleri olma özelliğini göstermektedir. 1977'den 1993'e kadar olan zaman dilinde tek oyunculu oyunlar egemenken, 1980'li yıllarda da çok oyunculu oyunlar kişisel ağ bağlantılarının sınırlı olması nedeniyle önem kazanmamıştır. İzleyen yıllarda metin oyunları, macera ve hazine oyunları üretilmiş ve ilgi çekmiştir. Kişisel bilgisayarların yaygınlaşmasından sonra oyun konsolları 1989 yılında üretime geçmiştir. 1992 yılında ise, üç boyutlu oyunlar kullanıcının deneyimine sunulmuş, Wolfenstein oyunu üretilmiştir. Ayrıca Doom oyunu ve 1994 yılında Sonny tarafından üretilen Playstation oyun konsoluna da vurgu yapmak gerekmektedir.

Oyun tarihinde Atari oyunlarının da belirtilmesi anlamlıdır. İlk önce 1977 yılında Atari 2600'ün üretilmiş ve akabinde üretilen Commodore 64 ve Amiga sistemler ile dijital oyun deneyimi tüm dünyada yaygınlaşmıştır. 1993 yılında PC platformu tüm dünyada tanınmış ve Windows 95'in üretimi ile dijital dünyada giderek yerini sağlamlaştırmıştır (Süngü,2020:19). Yirmibirinci yüzyılın başında ise, bilgisayar oyunlarının yanında konsol üretim ve satışı giderek önem kazanmaya başlamış ve pazar genişlemiştir. Mobil akıllı telefonun gelişimi ise, mobil oyunlara müsaade etmiş ve oyunları çeşitlendirmiştir. Mobil oyunların gelişiminde Nokia cep telefonunun içinde bulunan Snake oyunu etkili olmuştur. Sosyal medyanın gelişimi ile birlikte Farmville günlük oynanan oyun türleri içine girerek kullanıcılara farklı deneyimler sunmuş ve yeni bir pazar oluşmuştur (Kelekçi,2021:55). Mobil akıllı telefon, oyun oynamanın her an gerçekleştirilebilirliğine sağladığı olanak ve hız ile pazarının gelişiminde önemli bir rol oynamıştır.

2.3.2 Dijital Oyunların Tasarımsal Özellikleri

Dijital oyunlar incelenirken, dijital oyun tasarım sürecine de vurgu yapmak gerekmektedir. Dijital teknolojinin gelişiminin sunduğu görsel ve işitsel unsurlar ve grafikler, dijital oyunların çekiciliğinin arttırılmasında önemli bir rol oynamaktadır. “Tasarım süreci özellikle de kavram tasarımından itibaren önem taşımaktadır. Bir oyun geliştirme sürecinde, kavram tasarımından başlayarak, sonuçlanma aşamasına kadar tasarımcıların geliştirilen görsel tasarımların oyunun görünüşü ve duygusuyla uyumlu olmadığına odaklanması gerekmektedir. Görsel tasarımlar oyun için tasarlanan karakterlerin, mekanların ve ara yüzlerin bir bütünü olarak görülmelidir. Karakter, mekan, nesne ve ara yüzlerin kavram tasarımları, oyun tasarımının başlangıcındaki ilk önemli

adımlarından birisidir. Bu aşamada yapılan ilk çizimler oyunun görünüşünün biçimlendirilmesine, kullanıcının karakter ve ara yüzlerle nasıl ve hangi dünyada etkileşim içinde olacağının belirlenmesine yardımcı olmaktadır” (Mitchell, 2012: 81). Oyun tasarımında fikir, tasarım ve geliştirme aşamalarının yanında izlenmesi gereken başka aşamalar da vardır. “Bu aşamalar üretim, satış / pazarlama, yerelleştirme, dağıtım ve destek aşamalarıdır. Oyunun üretim sürecine ilişkin aşamalar, oyunun hangi şartlar altında, hangi amaçla yaratıldığına bağlı olarak farklılık gösterebilmektedir” (Bermanbek, 2009: 117 v.d.).

Oyun fikrinin geliştirilmesi sonrasında üretim ve dağıtım ana süreçler olmaktadır. Bununla birlikte oyunun geniş kitleler tarafından kabul görmesi büyük ölçüde tasarımın başarısına bağlıdır.

Bu çerçevede oyun üretiminde özellikle tasarımın grafik özelliklerinin iyi düşünülerek, gerçekleştirilmesi önem taşımaktadır “Bir oyunun tasarımında en önemli faktörlerden biri etkileyici grafikler kullanarak oyunun oynanabilirliğini arttırmaktır. Bu faktörlerin başında renk, biçim, tipografi vb. birçok grafik eleman gelmektedir. Tasarlanan görseller oyuncunun oyunun başından sonuna kadar ekran içindeki algıladığı grafiklerin bütünüdür. Oyunun logosundan başlangıç ekranına, oyun mekânından, karakter tasarımına, metin yönlendirmeleriyle oyuna dair bütünlük sağlayan tasarımların tamamını içermektedir. Oyun içinde yapılan tasarımlar oyuncunun algılanabilirlik seviyesini artırarak oyunun çehresini değiştirmektedir” (Kelekçi,2021:55 v.d.). Bu bağlamda oyunun anlamlı bir tasarıma sahip olması gibi kullanıcı yönelimli de olması gerekmektedir. Kullanıcının kolay algılamasını öngörmek pazar içinde başarılı olmanın bir kriteridir.

Oyuncunun oyun konusunu ilgi çekici bulmasının yanında rahatlıkla oyuna katılabilmesi ve sürdürebilmesi için gerekli tasarımsal özellikleri içinde barındırması önem taşımaktadır. “Sanal ortamın gerçekçi, inandırıcı, anlaşılır ve oynanabilir olması, oyuncuyu memnun etmesi, oyuncuya sanal ortamda var olduğunu veya bulunduğunu hissettirmesi, oyuncuya özgür seçimler yaparak sanal dünya üzerinde kontrol sahibi olduğunu düşündürmesi gerekmektedir” (Bostan ve Tıngöy, 2015: 8 v.d.). Bu bağlamda Bostan ve Tıngöy’ün (2015: 8- 19), temel kriterlerini daha ayrıntılı ifade etmek yararlı olacaktır.

Bostan ve Tıngöy’ün (2015: 8- 19) belirlediği temel tasarım kriterleri içinde gerçekçilik-inandırıcılık birinci kriter olarak ifade edilebilir. Gerçekçilik algının doğal bir uzantısıdır.

Kişinin sanal dünyadan aldığı fiziksel uyarılar gerçek dünyadan aldığı fiziksel enerjilere ne kadar benziyorsa algı da o kadar gerçekçi olmaktadır. Gerçekçi sanal ortamlar yaratmak için kurulan modeller, teknolojik kısıtlamalardan dolayı, çoğunlukla görme ve işitme duyusu üzerine odaklanmaktadır. İkinci kriter; anlaşılabilirlik – oynanabilirliktir. Anlaşılabilirlik sanal dünyanın oyuncu eylemlerine cevap verme mantığının oyuncular tarafından tahmin edilmesidir. Anlaşılabilirlik ile yakından ilişkili bir diğer kavram olan oynanabilirlik, oyuncunun giriş birimlerini kullanarak sanal dünyaya istediği eylemleri göndermesi ve karşılığında sanal dünyadan arzu ettiği tepkileri almasıdır. Oynanabilirliği etkileyen faktörler hikayenin kalitesi, sistemin tepkiselliği ve kullanılabilirliği, kişiselleştirme seçenekleri, kontrol, etkileşim yoğunluğu, gerçekçilik seviyesi, grafik ve ses kalitesidir (Sánchez v.d., 2012 akt. Bostan ve Tıngöy,2015:12). Üçüncü kriter; memnuniyet – hazdır. Sanal ortamlarda kullanıcı memnuniyeti tasarımıyla ilişkili bir kavramdır. Zorluk ile kolaylık arasında kurulacak denge oyuncu karakteristikleri ile yakından ilişkilidir. Dördüncü kriter var olma – bulunma hissidir. Bilgisayar oyunlarında oyuncular iki fiziksel ortamı aynı anda algılamaktadır. Bunlardan ilki kişinin gerçekten var olduğu fiziksel dünya, diğeri ise iletişim kanalından oyuncuya aktarılan sanal dünyadır. Bulunma hissi veya uzvarlık, kişinin kendisini iletişim kanalından iletilen dünyada hissetmesi ve iletilen dünyada bulunduğuna inanmasıdır. Son kriter özgürlük - kontrol seçim özgürlüğüdür. Oyuncuların kendilerine sunulan birkaç alternatif arasından kendi amaçlarına uygun olanı seçebilmesidir. Alternatiflerin sayısı kadar farklı alternatiflerin oyuncu isteklerini ne kadar karşıladığı da önem kazanmaktadır.

Oyunda tasarlanan sanal ortamın oyuncuya sunması öngörülen bu kriterlere ek olarak, bazı özellikler daha vurgulanabilir. Bu bağlamda; “oyunun nasıl geliştiği, oyun ortamını oluşturmak için metin kullanımı, görsel tabanlı oyunlarda geçişler, karakter tasarımı, ses, müzik, renk, illüstrasyon, animasyon ve video unsurları oyun tasarımında önemli bileşenlerdir. Bu bileşenler, oyuncunun kendini oyun deneyimine kaptırmasına ve oyun içinde sürekliliğin olmasını sağlamaktadır. Oyunların farklı kitlelere hitap etmesiyle grafik stillerinin oyun türlerine göre benzer tarzlarda tasarlanması gerekmektedir” (Kelekçi,2021:56). Bu bağlamda dijital oyunların fikir olarak ortaya konulması ve tasarlanması öncesinde Pazar araştırmaları da küresel firmalar için yol gösterici olmaktadır. Bu araştırmalar, yaş, cinsiyet ve eğitim durumlarına göre beklenti farklılıklarını ortaya koymakta ve fikir geliştirme ve üretim sürecine yardımcı olmaktadır.

2.3.3 Dijital Oyun Türleri

Dijital teknolojinin gelişimiyle birlikte dijital oyunlar çeşitlenmektedir. 2020 yılına ait Dijital Oyunlar Raporunda (6-7), dijital oyunlar; konsol oyunları, masaüstü oyunlar, online oyunlar ve mobil oyunlar olarak kategorize edilmektedir. Bu kategoriler biraz daha ayrıntılı incelenebilir (Dijital Oyunlar Raporu,2020:6-7). Bu bağlamda; konsol oyunları: daha çok video oyun oynamak için özel yapılmış cihazlarda oynanmaktadır. Oyuncular bir kontrol cihazı düğmeleri ve kumanda kolları olan elde tuttukları cihaz ile video oyununu oynayarak etkileşim içindedirler. Video oyunlarında görüntü ve ses, oyuncular tarafından televizyon veya bilgisayar aracılığıyla alınmaktadır. Konsol örnekleri arasında; Microsoft Xbox, Sony Playstation, Nintendo Gamecup ve Nintendo wii oyun konsolları bulunmaktadır. Masaüstü Oyunlar; bilgisayar, dijital devrimin başlaması ile birlikte masaüstü oyunlarının gelişiminde de büyük bir önem kazanmıştır. Masaüstü oyunları oynayabilmek için oyun pazarlarında satılan CD, DVD alınabileceği gibi, internet üzerinden oynanması da mümkündür. Bir diğer tür olan online oyunlar internet üzerinden bir ağa bağlanıp tek veya çoklu oyuncular ile oynanabilen oyunlardır. Bu oyunlar teknolojinin gelişmesi ile birlikte tüm dünyada herkesin oynayabileceği bir oyun türü haline gelmiştir. Oyun türlerine bakılacak olursa daha çok rol yapma ve nişan oyunları, online oyun türünde dikkat çekmiştir. Mobil Oyunlar ise, teknolojinin gelişmesi ile birlikte insanların yanlarında taşıyabildiği, telefon ve tablet gibi cihazların kullanımının artması dijital oyun sektöründe yeni bir devrimin başlamasına neden olmuştur. Eğitici oyunlar kullanıcılar tarafından en çok oynanan oyun türü olmuştur. Bu oyunlar hem online hem de çevrimdışı oynanabilen ücretli ve ücretsiz oyunlardır (Dijital Oyunlar Raporu,2020:6-7).

Bu ayırlamaya benzer ve bazı farklılıklarla birlikte başka oyun sınıflandırmaları daha yapılmaktadır. Yazarlar (Zou vd.2019; Binark ve Bayraktutan-Sütçü,2008) dijital oyun türlerini incelemekte ve sınıflandırmaktadır. Dijital oyun türleri, benzer oyunların geniş kategorilerini temsil eden farklı türler halinde gruplandırılmaktadır. Bu kapsamda eğitici oyun; rol üstlenme oyunu; macera oyunu; eğlenceli dijital kitap; simülasyon oyunu ve strateji oyunu belirtilebilir. Bu türlere ek olarak ticari oyunların da pek çok farklı türü vardır. Bunlar sandbox oyunu, aksiyon oyunu, açık dünya macera oyunu, aksiyon macera oyunu, spor oyunları ve aksiyon rol üstlenme oyunu olarak ifade edilebilir (Zou v.d., 2019). Bunun yanında Binark ve Bayraktutan-Sütçü'nün de dijital oyun sınıflandırması yaptığı görülmektedir. Binark ve Bayraktutan-Sütçü (2008 akt. Sucu, 2021:207-209) tarafından ifade edilen oyun sınıflandırmasının ayrıntılı incelemesi aşağıda yer almaktadır:

Binark ve Bayraktutan-Sütçü (2008 akt. Sucu, 2021:207-209) tarafından ortaya konulan kategorilerin birincisi Aksiyon Oyunlarıdır. Bu oyunlar, aksiyon filmlerine benzer nitelikte özelliklere sahiptir. Hareket ve hız odaklıdır. Oyun içinde savaş ve şiddet unsurları yer almaktadır. Süper Mario ve Half Life oyunları bu çerçevede belirtilebilir. İkinci olarak Macera Oyunlarını ifade etmek gerekmektedir. Bu oyun inceleme ve keşif yapabilmekte ve bulmaca çözebilmektedir. Genellikle hikayeye odaklı bir çeşit video oyun türüdür ve konsol temelli macera oyunları da bu bağlamda ifade edilebilir. Üçüncü kategori Rol Yapma / Canlandırma Oyunlarıdır. Oyuncular belli bir duruma bağlı olarak bir karakterin rolünü üstlenmektedir. Kullanıcılar oyun içinde sahip oldukları bilgileri ve kaynakları mantıklaları ile değerlendirerek, ortaya koydukları karakterin karşılaştığı sorunları çözmeye yönelmektedirler. Diğer kategori Simülasyon Oyunları olarak belirlenmektedir. Simülasyon Oyunları gerçeklik algısına yakındır. Bu Power Matrix, Train Simulator ve Bus Simulator ve oyunları örnek olarak verilebilir. Bu oyunlarında tüm platformlarda cazip simülasyonlar ve strateji oyunlarının yardımıyla çözüme kavuşturulmaya sağlanan sorunlar hakkında gerçek çalışmalardaki uygulamaların oyun hali sunularak, kullanıcılarda gerçekmiş gibi algılar oluşturulması öngörülmektedir. Spor Oyunları kategorisi ise, spor alanlarının taklit edilerek hazırlandığı bir platform özelliğine sahiptir. Oyun içinde sunulan spor türüne yönelik olarak uygulamalar yapılmaktadır. Örnek olarak futbol, basketbol, tenis, yüzme, ralli oyunları gibi pek çok alanda oynanan oyunlar belirtilebilir. Bir diğer kategori Strateji Oyunlarıdır. Strateji Oyunları; gerçek zamanlı strateji oyunları ve sıra tabanlı strateji oyunlarıdır. Sayısal oyunları ifade eden gerçek zamanlı strateji oyunlarında sıra beklenmemektedir. Sıra tabanlı strateji oyunlarında ise, hamle yapabilmek için diğer oyuncu beklenmemektedir. Warcraft, Starcraft, Age of Empires, Dune 2 oyunları bu bağlamda örnek olarak gösterilebilir. Bunun yanında Devasa Çevrimiçi Sayısal Oyunları da belirtmek gerekmektedir. 1978 yılında Mud isimli oyun ilk örneğini oluşturmaktadır. İlk aşamada pek ilgi çekmeyen bu oyunlar sonraları ilgi çekmeye başlamış ve oyuncu kitlesi artmıştır (Binark ve Bayraktutan-Sütçü, 2008 akt. Sucu, 2021:207-209).

Bunun yanında dijital ortamda oynanan ciddi oyunlara da ayrıca vurgu yapmak gerekmektedir. Oyunun dijitalleşmesi ile birlikte bu alana endüstrinin ilgisi büyük ölçüde artmıştır. Bununla birlikte ciddi oyun çalışmaları internetin keşfinden kısa bir süre sonra 1970'li yıllarda ABD'de başlamıştır. Oyununun eğlenme, keyif alma, macera v.b. deneyim sağlama yöneliminin yanında eğitim veya farklı mesleki alanlara yönelik ciddi oyun oluşturma fikri de önem kazanmıştır. Ciddi oyunların kullanıcıyı belirli bir yönde eğlendirerek, eğitime veya beceri ve deneyim kazandırma amacı vardır. Bu bilgi, beceri ve deneyim oyuncuya diğer öznelerle girdiği etkileşim

ve iletişimsel eylem çerçevesinde de kazandırılmaya çalışılmaktadır. İlk ve ortaöğretimin yanında üniversitelerde de oyun ve simülasyon (Juan v.d.; 2017) ve öğrenme aracı olarak ciddi oyunlar ve oyun anlatı ve şekillendirmesinin öğrencilerin performans ve düşüncelerine etkisi üzerine araştırma içeren çalışmalar (Garneli v.d.,2017) yapılmaktadır. Bu çerçevede öğrenmeyi sağlamaya yönelikli ancak eğlenceye odaklı ciddi oyun aracılığıyla yeni bilginin iletilmesi öngörülmekte ve böylece oyunun içeriği, yapısı ve süreci öğretici ilkelere ve motivasyona dayandırılmaktadır.

Dijital oyun türlerinin tercih edilmesinde bireysel yönelim ve ilgi, yaşam öyküsü ve arka planı ve kültürel ve coğrafi konum da etkili olmaktadır.

“Oyunun sahip olduğu kültürel kodlar, firmaların ve çalışanların sahip olduğu değerlerden bağımsız düşünülmemelidir. Bu yüzden dijital oyun kullanımında tercih edilen oyunların içerikleri, bireylerin sahip olduğu değer yargılarına, zevklerine ve hayat tarzlarına göre şekillenmektedir. Tarihsel içeriklere sahip oyunlar olduğu gibi modern ve gelecek temalı oyunlar da vardır. Gerçek ya da kurgusal bir zemin üzerinde kendi hikayesini anlatabilen oyunlar, anlam ve içerik yönünden de çok yönlüdür. İç içe geçen kavramlar, oyuncu topluluklarının çok çeşitli ve boyutlu olarak bir araya gelebildiklerini göstermektedir” (Tor ve Irmak,2022:1815).

Bunun yanında oyun seçimine etki eden faktörler arasında merak, eğlenme arzusu, rekabet ve sosyalleşme de belirtilebilir. Süngü (2020:28), oyunlarda her zaman bir kazanan ve kaybeden olmasa da genel olarak rekabetçi bir ortamın yaratıldığını söylemektedir. Hatta bir çok oyun, doğası gereği rekabetçidir. Rekabet fiziki ve sanal ortamda oynanan oyunların ortak motivasyonudur. Dijital oyun dünyasında oyun mekaniklerinin içerisinde, LAN bağlantısı üzerinden, farklı oyuncularla mücadele edilmektedir. Zaman içerisinde gelişen bu durum, farklı oyunlarda farklı rekabet kulvarlarının açılmasına sebep olmuştur. Rekabetin farklı boyutlarda artışı ve oyun deneyim eden insanların sayısının artması ile birlikte, bugün espor dediğimiz oluşumun da temelleri atılmıştır. Espor en nihayetinde rekabetçi dijital oyucuların, profesyonel oyuncular tarafından deneyim edilmesi ile ortaya çıkmıştır (Süngü,2020:28). Bunun yanında şiddet içerikli savaş gibi oyunların da ilgi çektiği görülmektedir. “En çok tercih edilen oyunlar arasında spor ve şiddet içerikli oyunlar vardır. Özellikle devasa çevrimiçi oyunlarda, çoklu oyuncuyla oynama imkanı sunan ve yenme zaferinin en çok yaşandığı oyunlar da, sıklıkla oynanan dijital oyunlar arasındadır” (Ögel,2017:48).

Dijital oyunlarda oyun türleri gibi oyuncuların çeşitli bileşenleri de önem kazanmaktadır. Bunlar; etkileşimcilik, zamansallık (gerçek zaman, oyun zamanı), oyun dünyası (kurallar, anlatı), oyunun amacı, oyuna ilişkin perspektif (birinci şahıs, yukarıdan aşağıya, üçüncü şahıs), mekansallık ve oyunun görsel-işitsel temsidir (realizm, fantezi, soyut dünyalar) (Bevc, 2007:10). Oyuncuların belirtilen bu bileşenleri bir ölçüde sanal ortamda biraraya gelen toplulukların da bileşenlerini ifade etmektedir.

2.3.4 Dijital Oyun Pazarı

Günümüzde dünya ekonomisi içinde giderek anlamlı bir paya sahip olan dijital oyun pazarının gelişimi 1970’li yıllara kadar uzanmaktadır. 1970 ve 1980’lerde ABD ve İngiltere’nin atari video oyun endüstrisinde itici bir güç olmuştur. İlk zamanlarda oyun salonlarına gidilerek oynanan video oyunları, daha sonra ev ortamında televizyonda oynanabilmıştır. İnternet kullanımının artması, kişisel bilgisayarlara sahip olma, verileri depolayabilmek için yeterli alan, oyun sektörünün gelişimini ve yayılmasına olanak sağlamıştır. Bunun yanında konsollar geliştirilerek oyun sektöründe büyüyen grafik, ses kalitesine uygun oyunlar eklenerek eğlence sektörü evlere taşınmıştır. Farklı firmaların rekabetçi yönleri oyun sektörünün gelişmesini hız kazandırarak farklı bir pazar yaratmıştır. Bu da oyun endüstrisinin gelişimine katkı sağlamıştır. PC ve video oyunları yeni bir platform yaratarak çevrimiçi oynanan popüler oyunlar haline gelmiştir. Konsol ile çevrimiçi oyun oynamaya yönelik girişimlerle özel oyunlar tasarlanmaya başlanmıştır. Rakip şirketlerin geliştirdiği oyunlar, bir önceki model için uyumlu hale getirilerek, mevcut oynanan oyunların sayısı arttırmıştır. Oyun oynayan kişinin konforu sadece konsol, donanım ve sürücülerden oluşmamaktadır. Ses, görüntü kalitesi, grafik, tipografi, renk, ikonlar, butonlar vb. birçok tasarım ürünlerinin bir araya gelmesiyle bu bütünlük ve kalite sağlanmıştır (Kelekçi, 2021:54-55).

Yirmibirinci yüzyılın başında ise, dijital oyun üreticisi en büyük üç ülke Çin, ABD ve Japonya’dır. Türkiye, Avrupa dijital oyun sektöründe giderek, payını arttırmaktadır. Oyun üreticisi küresel çapta faaliyet gösteren firmalar, geliştirdikleri oyunu ulusal ve uluslararası ölçekte dağıtıma sokmaktadırlar. Oyunun geliştirimi ve pazara sunumu birbirini izleyen bir silsile içinde gerçekleşmektedir. İlgili firmalar; programlama, sanat, ses ve tasarım ekibine sahiptir. Yaratıcı ekip, en başında oyunun tasarlanması ve yapılmasından sorumludur. Ekipteki kişi sayısı oyun üreten firmanın ve üretilecek oyunun bütçesine bağlı olarak değişmektedir. Oyunların diğer ülkelere pazarlanması sonucunda; çevirmen, seslendirmen veya oyunu

pazarlanan ülkenin kültürel kodlarına göre yeniden düzenleyen uzmanlar da bu ekibe dahil olabilmektedir (Dijital Oyun Sektörü Raporu, 2017).

Dijital oyunların ilgi çekmesi üzerine dijital oyun pazarı dünyada ve ülkemizde büyüme eğilimi göstermektedir. “Newzoo'nun 2022 Küresel Oyun Pazarı Raporu, 2020’de 2,9 milyar olan oyuncu sayısının 2025’e kadar 3,6 milyara ulaşacağını ve beş yıllık bileşik büyüme oranının +%4,3 seviyesine yükseleceğini öngörmektedir” (Newzoo, Global Games Market Report 2022 akt: Türkiye Oyun Sektörü Raporu (2022:39). Türkiye’nin 2022 yılı dünya oyun pazarı hacmi 330 milyon dolardır. Türkiye’de oyun girişimciliği giderek, önem kazanmakta ve merkezler genellikle büyük şehirlerde toplanmaktadır (Türkiye Oyun Sektörü Raporu, 2022).

İSİM	TÜR	KONUM	OYUN ODAKLI
Animasyon Teknolojileri ve Oyun Geliştirme Merkezi (ATOM)	Ön Kuluçka Merkezi	Ankara	Oyun Odaklı
Dokuz Eylül Üniversitesi DEPARK BAMBU	Dijital Oyun Hızlandırma Programları	İzmir	Oyun Odaklı
Bilgiyi Ticarileştirme Merkezi (BTM)	Kamp, Ön Kuluçka, Kuluçka, Post Kuluçka Programı	İstanbul	
BUG Lab TEKMER	Ön Kuluçka ve Kuluçka Merkezi*	İstanbul	Oyun Odaklı

CrazyHubs İstanbul	Hızlandırma Merkezi**	İstanbul	Oyun Odaklı
Digi Game Startup Studio	Hızlandırma Merkezi	İzmir	Oyun Odaklı
Dijital Animasyon ve Oyun Kümelenme Merkezi (DIGIAGE)	Ön Kuluçka ve Kuluçka Merkezi	Kocaeli	Oyun Odaklı

Game Factory Hub	Kuluçka Merkezi	Çevrim İçi	Oyun Odaklı
GameDev	Hızlandırma Ve Yatırım Programı	İstanbul	Oyun Odaklı
Gameograph	Hızlandırma Merkezi	Çanakkale	Oyun Odaklı

GamersHub	Akademi, Hızlandırıcı ve Tohum Yatırım	İstanbul	Oyun Odaklı
GamesUnited	Hızlandırma ve Kuluçka Merkezi	İstanbul	Oyun Odaklı
Gameventure	Hızlandırma ve Fonlama Merkezi	Çevrim İçi	Oyun Odaklı
Indie Games Accelerator	Hızlandırma Programı	Çevrim İçi	Oyun Odaklı

İstanbul Oyun Girişimciliği Akademisi: 9999in1Space	Hızlandırma Merkezi	İstanbul	Oyun Odaklı
TÜ Çekirdek #GameTech	Ön Kuluçka Merkezi	İstanbul	Oyun Odaklı
Küçükçekmec ve Girişimcilik İnovasyon Merkezi	Ön Kuluçka ve Kuluçka Merkezi	İstanbul	

Next Startup Game	Oyun Giriřimcilięi Yarışması	Çevrim İçi	Oyun Odaklı
oFON	Hızlandırma ve Kuluçka Merkezi	Denizli	Oyun Odaklı
OYGEM Oyun Geliřtirme Merkezi	Kuluçka Merkezi	İzmir	Oyun Odaklı
Oyun Geliřtirme Merkezi (OGEM)	Kuluçka Merkezi	İstanbul	Oyun Odaklı
PikselUp	Hızlandırma Programı	Çevrim içi	Oyun Odaklı
STARTGATE	Hızlandırma Merkezi	İstanbul	Oyun Odaklı
The Game Circle (GC)	Hızlandırma ve Kuluçka Merkezi	Ankara	Oyun Odaklı

Tiplay Çıracılık	Çıracılık Programı	Denizli	Oyun Odaklı
Udo Garage	Hızlandırma Merkezi	Ankara	Oyun Odaklı
YTÜ GamesUp	Hızlandırma ve Kuluçka Merkezi	İstanbul	Oyun Odaklı

Tablo 1. Türkiye'de Oyun Girişimcilik Merkezleri (Kaynak: Gaming in TURKEY | MENA | EU, Türkiye Oyun Sektörü Raporu, 2022).

Türkiye Oyun Sektörü Raporunda (2022), Newzoo Raporuna atıfta bulunularak, 2022 yılında dünyada dijital oyun pazarının hacmi 185 milyar dolar civarında olduğu belirtilmektedir. Pazar hacmi dünyada yaşanan Ukrayna-Rusya Savaşı ve ekonomik bunalımdan etkilenmiştir. Oyun sektörüne yön veren ana etmen mobil araçlar olarak belirlenmiştir. 2022’de total global gelirlerin 92 milyar dolarından fazlası mobil araçlarla oynanan oyunlardan den elde edilmiştir.

Türkiye Oyun Sektörü Raporuna (2022), göre, 2022 yılında dijital oyun dijital sosyal ağların kullanımına bakıldığında; en fazla kullanılan sosyal medya YouTube, Instagram, Facebook, TikTok, Twitter, Facebook Messenger, Snapchat, LinkedIn ve Pinteresttir. Ülkemiz tüm dünyada en fazla sosyal medya kullanan dokuzuncu ülkedir ve nüfusun %78’i sosyal medya kullanmaktadır. Sosyal medyada geçirilen süre ortalama 2 saat 47 dakikadır. Her internet kullanıcısı ortalama 7.8 adet sosyal medya kullanmakta ve %59.4’ü sosyal medya kanallarını takip etmektedir. Sosyal medyanın kullanım amacı %61.4 dolayında bilgi edinme amaçlı video izlemedir. Nüfusun %11.9 dolayında sevilen fenomenlerin ve içerik üreticilerinin takibi olarak ifade edilmektedir.

Türkiye Oyun Sektörü Raporuna (2022), göre, ülkemizde yetişkinlerin %81’i mobil oyun

oynamaktadır. Oyuncuların %51'i erkek, %49'u kadındır. Yaş oranları ise şöyle ifade edilebilir: 14-29 yaş aralığının oranı %37; 30-49 yaş aralığının oranı %44 ve 50-65 yaş aralığının oranı %19'dur. Rapora göre, ankete katılanların /72'si her gün, %22'si haftada birkaç kez mobil oyun oynamaktadır. Ülkemizde mobil oyunlar içinde en çok Subway Surfer, PUBG Mobile, Roblox, 101 Okey Plus, Words Of Wonders, Free Fire, Mobile Legends, Genshin Impact, Kafa Topu 2 ve benzeri oyunlar ilgi çekmektedir. Ayrıca Bilgisayar ve konsol oyunları içinde God Of War Ragnarok, Genshin Impact, PUBG, Lost Ark, VALORANT, LoL, CS: GO, Minecraft, Roblox, Call Of Duty en fazla tercih edilen oyunlar arasında yer almaktadır. Raporda En çok tercih edilen oyun türleri ise şöyle belirtilmektedir:

Puzzle /Trivia/Kelime %54

Kart Oyunları %52

Aksiyon / Macera oyunları %46

Strateji %38

Spor / Yarış %31

Nişancı Oyunları %24

Sosyal amaçlı %19

Rol Yapma Oyunları %13

Parti Oyunları %10

Eğlenceli olması %65

Rahatlık hissi / stresi azaltması %59

Özgür hissettirmesi % 43

İlerleme / gelişme /yaratma hissi %43

Arkadaşlık %33

Türkiye Oyun Sektörü Raporunda (2022), oyunun ücretsiz olması, rahatsız edecek esasta reklam olması, arkadaşlar ile online oynanabilmesi, tek başına çevrim dışı oynanabilmesi, arkadaş edinmek /sohbet, yapımcı firmayı bilmek ve ona güvenmek, sürekli yenilik getirilmesi, rekabet ortamının olması ve bunun iyi gösterilmesinin önem kazandığı belirtilmektedir. Oyuncuların oyun oynarken eşzamanlı etkinlikleri ise şöyle özellik göstermektedir: müzik dinlemek %72,

televizyon izlemek %67, sosyal medya kullanmak %43, film / dizi izlemek %38 ve çevrimiçi video izlemek %24”dür.

Dijital oyun pazarı, dünyada sektöre egemen firmaların üretici ülkelerine göre, toplumsal, ekonomik, politik değerleri, yaşam tarzlarını, duygu ve düşünce yönlendirmesini kültürel ve ideolojik kodlarla birlikte aktarmaktadır. Bu nedenle dijital oyunların içerikleri; dijital oyun endüstrisinin bir popüler kültür ürünü olarak değerlendirilip, diğer kitle iletişim araçlarının içerikleri gibi ekonomik, ideolojik ve kültürel bağlamı içinde yorumlanmalıdır.

2.4 Sanal Topluluklarda Dijital Oyun Aracılığıyla Sosyal Etkileşim Ve İletişimsel Eylem

Dijital oyunlar sanal ortamda ve sanal topluluklar içinde veya topluluklar arasında gerçekleşmektedir. “Sanal topluluklar yeterli sayıda kişinin internet aracılığıyla sanal alemde insani duygulara dayalı, kişisel ilişki ağları oluşturmak üzere, yeterli sürelerde devam ettirdikleri halka açık tartışmalardır” (Rheingold, 2000:xx). Dijital oyun toplulukları ise, eğlenerek, keyif almak, oyunun konusuna göre macera yaşayarak heyecan duymak, rekabet etmek, başarı kazanmak, kendini ifade etmek ve sosyalleşmek gibi amaçlarla sanal ortamda bir araya gelmektedir.

Sanal toplulukların bazı özellikleri vardır. Fuchs (2008:314 v.d.), bu özellikleri analiz etmektedir. Bunlardan biri anonimlik. Sanal topluluklar, isteğe bağlı katılıma açık olması nedeniyle anonimdir. Paylaşılan verilerin kaynağı da anonimdir. Bir diğer özellik, kimlik yapılanmasıdır. Sanal ortamdaki kimlikler çevrimdışı hayata dayanmakta ve onunla ilişkili olmaktadır. Kimliklerin online faaliyetleri sanal ortamla online ortam arasında sürmektedir. Diğer özellik gönüllülüktür. Sanal ortamda etkileşim zorunluluk değil gönüllülük esasına dayanmaktadır. Esnek üyelik özelliği ise, sanal toplulukların üyelerinin, esnek üyeler olmasıdır. Fiziki ortamdan farklı olarak üyeliğin formalitelerinden muaftır ve bağlayıcılığı yoktur. Bu bağlayıcılık duygusal olarak kendini gösterebilir. Uzun-zaman özelliği sanal ortamda iletişim mekansal olarak belirli olmaması ve eşzamanlı ya da eşzamanlı olmadan gerçekleşebilmesidir.

Küresel olma özelliği, sanal ortamın ve toplulukların küresel bir boyutuna vurgu yapmaktadır. Ortak menfaatler ve konular, sanal gruba katılımı bir zorunluluk bulunmaması ve bu nedenle katılımcıların kendi ilgi ve menfaatlerine göre sanal ortamdaki gruplara katılmaktasını ifade etmektedir. İletişim, sanal ortamın üyeleri arasında bir etkileşimin olmasıdır. Bağlamsal ipuçlarının yokluğu; sanal topluluklarda iletişim ve etkileşim fiziki ortamdan daha fazla yanlış

anlamaya müsaitliğini vurgulamaktadır. Etkileyici iletişim; sanal topluluklarda kimliğin de kesin olmaması nedeniyle ortaya çıkan anonimlik ve belirsizliktir ve gerçeğe ilişkin enformasyona ilişkin kuşku etkileyici iletişimi sınırlandırmaktadır. Refleks, sanal toplulukta tepkiler fiziki ortamdan farklı olarak ötelenebilir ve gerginlikten kaçınmayı ifade etmektedir. Sosyalleşmek; sanal ortamdaki topluluklar anonim bir özellik göstermesidir. Sosyalleşmek fiziki ortamdan daha fazla olanak sunmakta ve bu mekandan bağımsız olarak gerçekleşebilmektedir. Anlam; sanal ortamda anlam etkileşim ve iletişim ile oluşmakta ve sosyal pratikler ve etkileşim ile yeniden üretilmektedir. Kurallar; online katılımda sağlanan sanal ortam gruplarında kendine has kurallarına vurgu yapmaktadır. Bunları davranış esasları, tarz, dilin biçimsel ve biçimsel olmayan kullanımında görmek mümkündür. Kural ihlallerine eğilim; sanal topluluklar, iletişimin normatif kurallarının ihlaline fiziki ortamdan daha eğilimli olmayı ifade etmektedir. Hız ise, dijital sosyal ağlar aracılığıyla haber, enformasyon ve içeriğin hızlı bir şekilde paylaşarak, dağıtılabilesini anlatmaktadır.

Sanal topluluklar, tamamen türdeş olmayan bireylerden oluşmaktadır. Dijital oyun gruplarında yer alan bireyler de farklı sosyo-ekonomik ve demografik özellikler göstermektedir. Yeni medya ve iletişim teknolojilerine dayanan dijital oyunların, oyuncular arasında etkileşim kurma ve sürdürme potansiyel yüksektir. Sanal gruplar, çok farklı sosyo-demografik özelliklere sahip oyuncuları kendilerine çekmektedirler. Bununla birlikte dijital oyuncuların ortak özellikleri; eğlenmek, keyif almak, heyecan duymak, varlığını temsil etmek, çok sayıda seçenek arasında özgürce seçim yapabilmek, sanal dünyada kontrol edebilme gücüne sahip olmak, rekabet etmek ve prestij elde etmektir. Oyun yönelimi doğrultusunda oyun grubunun içinde ve oyun grupları arasında etkileşim yaşanmaktadır. Bireyler oyunlarını iletişimsel eylem aracılığıyla gerçekleştirmektedirler. Dijital oyunlar diğer birçok eğlence biçiminden etkileşimli olmaları ile ayrılmaktadır. Birey oyun sürecinde oyuncu aktif bir rol üstlenebilmekte ve etkileşimi şekillendirebilmektedir. Oyuncular sürece aktif olarak müdahale edebilir ve devam eden süreçte kararlar alarak, seyri belirleyebilmektedir. Böylece etkinlik, önceden belirlenmiş bir olaylar dizisini takip etmeyen ve karar verme sürecini geliştiren ve bireyin karar alma potansiyelini ortaya koyan bireysel bir deneyim olmaktadır.

Etkileşim sürecinde oyunun tasarımının da etkili olduğunu ifade etmek gerekmektedir. “Oyun tasarımcısı, kurnazca hazırlanmış karmaşık bir yol ağı oluşturmalıdır. Oyunun içinde sürpriz formüle etme yeteneği, oyuncunun eylemlerini analiz etme becerisi gerektiğinden, beklentileri ön plana çıkararak olay örgüsünü doğrulayıcı ve inandırıcı bir biçimde oluşturması

gerekmektedir. Oyunun nasıl bir şey olduğu ya da değiştiği değil, bunun nasıl değiştiği, neden ve her şeyin birbirine bağlandığı etkisidir. Bu nedenle, en yüksek en eksiksiz temsil biçimi ise etkileşimli temsildir. İnteraktif etkileşim içinde oyun, oynanabilirliğin cazibesini arttırmada önemli bir faktördür” (Kelekçi,2021:56). Dijital oyunların etkileşim sürecine katılımı teşvik etmek için sahip olduğu görsel ve işitsel biçimlendirme unsurları dijital oyunun olumlu özelliklerinin yanında olumsuz özelliklerinin de vurgulanmasını gerektirmektedir.

Dijital oyunların bireye kazandırdığı olumlu özellikler gibi olumsuzluklar hatta birey açısından ortaya çıkan riskler vardır. Dijital oyunun bireye sağladığı olumlu özellikleri göstermek gerekmektedir. Tor ve Irmak, (UK Essays, 2018 akt. 2022:1804-1805), oyunların bireylerin motivasyonunu, odaklanmasını ve plan yapma becerisini artırdığını belirtmektedir. Dijital oyunların bireylerin hızlı düşünebilme, karar verme ve odaklanma becerilerini geliştirmektedir. Ayrıca aksiyon oyunu oynayan bireylerin, diğer bireylere oranla %25 daha hızlı karar verdikleri görülmüştür. Aynı zamanda olaylara karşı daha stratejik bakabilme, yaratıcı fikirler geliştirme ve sorgulama gibi kabiliyetler de oyunlarla birlikte açığa çıkmaktadır. Oyunun verdiği komutlar ile birlikte hikayenin akışı ve verilen kararlar sayesinde hesaplamayı kolaylaştırdığı, matematik becerilerini geliştirdiği de belirtilmektedir. Bu bağlamda daha hızlı çalışan ve yüksek kapasiteli bir hafızanın gelişimi söz konusu olmaktadır. Dijital oyunların olumlu özellikleri Dijital Oyun Bağımlılığı Çalıştayı sonrasında hazırlanan Sonuç Raporunda da (2018:17-18) yer almaktadır. Yukarıda yer alan olumlu özelliklerin yanında şunlar da belirtilebilir: bireylerin saldırgan davranışlarının yerine empati duygusu geliştirebilirler ve iş birliğine yönelebilirler. Bilgi aktarımına ve yeni bilgi kazanımına katkının yanında yabancı dil öğrenimine yönelinebilir, bireylerde merak duygusu harekete geçirilerek araştırma becerisi geliştirilebilir. Öğrenme zorluğu yaşayan bireyler için öğrenmeye katkı sağlayabilir. Bireylerin birçok alana ilgisini çekerek gelişimlerine olumlu etki yapabilir. Oyunlar sayesinde başarı duygusu ihtiyacının karşılanmasına, sorumluluk edinmeye, benlik saygısının artmasına ve özgüvenin şekillenmesine katkı sağlayabilir. Dijital oyunlar sayesinde bireyin kendini ifade edebilme yetisinin gelişmesine olumlu etkileri vardır. Mouse ve klavye kullanımı el-göz koordinasyonunu desteklemekte, ince motor, görsel dikkat becerilerini ve uzamsal yeteneklerini geliştirmektedir. Oyunlar sayesinde edinilen görsel zeka geometri alanında gelişmesini sağlayabilir.

Bunun yanında dijital oyunların birey üzerinde yarattığı olumsuzlukları da vurgulamak gerekmektedir. Dijital Oyun Bağımlılığı Çalıştayı Sonuç Raporuna (2018:20-21) göre, bazı dijital oyunlar, oyun bağımlılığına sebep olmaktadır. Bu bağlamda olumsuz etkiler şöyle

belirlenebilir: günlük yaşam aktivitelerini aksatmakta ve günlük hayata uyumda problem oluşturabilmektedir. Uygunsuz sitelere girme riski oluşturabilmektedir. Uzun süre oyun oynamaya bağlı olarak solunum ve dolaşım sistemiyle ilgili problemlere, obezite, ortopedik rahatsızlıklar, yeme bozuklukları, göz ve görme bozuklukları gibi sağlık sorunlarına neden olabilmektedir. Uyku bozukluklarına ve düzensizliğine neden olabilmektedir. Kişisel hijyenin aksamasına neden olabilmektedir. İletişim kurma ve sürdürme problemlerine, bunun sonucunda da sosyal ilişkilerde başarısızlığa yol açabilmektedir. Oyuna ayrılan sürenin artması nedeniyle okul başarısının düşmesine, çocuğun doğal gelişimini destekleyecek etkinlikleri tercih etmemesine ve başka beceriler geliştirmeye zaman ayıramamasına neden olabilmektedir. Dijital oyun oynamayla ortaya çıkabilecek aşırı dopamin salınımı çocuklar ve ergenlerde beyin gelişimini engelleyebilmektedir. Çocuklarda gerçeği değerlendirme yetisinin kazanılamamasına/bozulmasına neden olabilmektedir. Duygu düzenleme becerisinin gelişmemesine neden olabilmektedir. Yaş düzeyine uygun olmayan bilgi maruziyeti nedeniyle psikolojik travmaya sebep olabilmektedir. Olumsuz kimlik gelişimine, kişilik bozukluklarının ortaya çıkmasına yol açabilmektedir. Yalnızlaşma, yabancılaşma ve toplumsal olaylara karşı duyarsızlaşmaya neden olabilmektedir. Yardım etme, paylaşma, iş birliği yapma, empati kurma, koruma, rahatlama, teselli etme, dâhil etme gibi prososyal davranışların gelişiminin sekteye uğramasına veya gelişmemesine sebep olmaktadır. Başarısızlıkları oyunlarla giderebildiğini görmek oyuna daha fazla vakit ayırmaya ve gerçek hayattaki etkileşimlerden kendini çekmeye neden olabilmektedir. Şiddet içerikli oyunlar şiddete karşı duyarsızlaşmaya neden olabilmektedir. Saldırganlık, heyecan arayışı, sosyal dışlanma gibi olumsuzluklara neden olabilmektedir. Nitelikli zaman algısının bozulmasına sebep olabilmektedir.

Bu olumsuzlukların yanında fiziki ve sanal ortam arasındaki farklılıklardan kaynaklanan olumsuzluklara vurgu yapmak gerekmektedir. Bireylerin fiziki ortamla sanal ortamdaki iletişimleri de aynı olmayabilmekte sanal ortamdan farklı olarak fiziki ortama taşınan iletişimde problemler ortaya çıkabilmektedir. Ayrıca dijital oyunların, zaman ve mekan algısını silikleştirmesi ve gerçekliğin parçalanarak, algının bulanıklaşmasına yol açması önemli bir problem olarak karşımıza çıkmaktadır. “Dijital oyunlar genç yaşlardaki kullanıcılara sunduğu içeriklerle insan duyularını özlerinden farklılaştırmış ve ikame bir kimlik inşa sürecinin oluşmasına katkı sağlamışlardır. Eğlence anlayışından birebir temastan uzak aracı yöntemlerle oyunlar üzerinden sağlanması bir statikleşme ve iyi-kötü ayrımının kaybolmasına neden olmuştur. Kapitalist endüstrinin kar odaklı çıkarıcı işleyiş sistemi insanı “insan yapan”

duyularından ayrılarak onları teknolojik ilerleme süslemesi içerisinde bir ekrana hapsetmesi serüvenini başlatmıştır” (Söğüt,2022:1429).

Tor ve Irmak (2022:1815), kapsayıcı bir bakış açısıyla dijital oyun, türleri, platformları ve topluluklarının bir arada değerlendirilmesi gereken karmaşık bir olgu olduğunu söylemektedir. “Oyunları sadece teknoloji ile doğmuş bir nesil olarak kabul edilen dijital yerlilere, çocuklara, ya da belirli bir zümreye aitmiş gibi etiketlemek, oyunun kendi potansiyelini ve modern insanı kavrayamamaktır. Dünyayı sarmalayan teknoloji ağının gündelik hayatı dijitalleştirilmesiyle yaygınlaşan süreç, bireyleri bağ kuracakları ve tüketecekleri ürünler ile birleştiren bir zaman dilimine dönüşmüştür. Dijital oyunlar ile modern insan, tüketimin hazzını ve gerçeküstü dünyaların hayali ile bütünleşerek kendini gerçekleştirmektedir. Dijital oyunların sahip olduğu teknolojiler, geleceğin dünyasının tasarlanmasında da ilham kaynağı olmaktadır” (Tor ve Irmak, 2022:1815).

Dijital oyunlar etkileşim gibi iletişimsel eylemi de gerektirmektedir. Dijital oyunlar medya ve iletişim teknolojisi aracılığıyla oynanmakta ve bu özelliği ile bir kitle iletişim aracı olmakta ama öbür taraftan kişilerarası, grup içi ve gruplar arası etkileşimin ve iletişimsel eylemin gerçekleşmesine olanak sağlamaktadır. Dijital oyunlar, bireylere tasarlanmış sanal ortamın sembolleri ve göstergeleri ile diğer öznelerle sosyal etkileşim kurma ve sürdürme olanağı sağlamakta ve ayrıca oyunun konusuna göre, yeşil alanın kurulmasına, vergilerin azaltılmasına ya da arttırılmasına karar verme, intikam almak, birlikte savunmaya geçme veya saldırmak gibi iletişimsel eylemini gerçekleştirmesini de mümkün kılmaktadır. Dijital oyun aracılığıyla ilerleme, başarı sağlama, oyunu anlama ile yetkinlik ve oyunun kontrol edilebilirliği ile rakibe karşı üstünlük sağlayabilmektedir. Ayrıca oyunun konusuna göre birey çok çeşitli eylemler aracılığıyla kişisel kimliğinin gelişimini medya ve iletişim teknolojisi temelli dijital oyun aracılığıyla gerçekleştirebilmektedir.

Sanal topluluklarda dijital oyunun sosyal etkileşim ve iletişimsel eyleme ve dönüşümüne etkileri ise şöyle ifade edilebilir: sanal toplulukların en önemli özelliği açık bir platform olarak katılımı yaş, cinsiyet, sınıf v.b. ayırım yaratmadan herkes için olanaklı kılmasıdır. Katılım etkileşimi beraberinde getirmekte ve etkileşim ise, sosyalleşmeyi ve sosyal çevrenin genişletilmesini teşvik etmektedir. Fiziki ortamda ortaya çıkan ifade ve temsil edilme sınırlılık ve zorlukları, sanal ortamın sınırları esnek, çok çeşitli ve zengin seçenekli etkileşim yapısı nedeniyle ortadan kalkmaktadır. Sanal ortam, çok çeşitli iletişim formları nedeniyle etkileşimin rahatlığını ve iletişimsel eylemin gerçekleştirilme sürecini ve iletişimsel eylem yetkinliğinin gelişimini olumlu

etkilemektedir. Bunun yanında etkileşimin kurulması ve sürdürülmesinde önem kazanan empati yeteneğini geliştirilebilmektedir. Ancak günlük yaşamın fiziki ortamında hem aile içinde hem de çevresiyle sosyal etkileşimi zayıflamaktadır. Uzun sürenin sanal ortamda geçirilmesi aile, arkadaş ve diğer sosyal çevreyle iletişim problemleri ortaya çıkmaktadır. Birey sanal ortamda hayali bir kimlik, bir figür oluşturmakta ve kendini kişisel ve sosyal olarak arzuladığı konumda hayali bir kimlikle temsil edebilmektedir. Bireyin sanal ortamdaki tasarladığı benliği, sosyal etkileşimleri, başarılı veya başarısız iletişimsel eylemleri, fiziki ortamla sanal ortam arasında gerçekliğin parçalanması ve denge kurma problemi ortaya çıkmaktadır. Fiziki ortamla sanal ortamın yapı, süreç ve iletişim formları farklıdır. Sanal ortamda geçirilen uzun zaman, fiziki ortamla etkileşim ve iletişim kopukluklarına neden olmakta ve gerçekliğin deforme edilmiş algısının ortaya çıkmasını beraberinde getirerek, etkileşimde aksaklıklara neden olmaktadır. Bunun yanında iletişimsel eylemlerini gerçekleştiren oyuncu açısından fiziki ve sanal ortamda farklı bağlamların dikkate alınması gerekmektedir; çünkü doğru karar verme ve şiddet içerikli eylemlerin kontrolü gibi iletişimsel eylemlerde problemler ortaya çıkabilmektedir.

3-ARAŞTIRMA: SANAL TOPLULUKLARIN DİJİTAL OYUN SOSYAL ETKİLEŞİMLERİNİN VE İLETİŞİMSSEL EYLEMLERİNİN ANALİZİ

3.1 Araştırmanın Amacı

Bu çalışmanın amacı; bireyin diğer öznelerle etkileşiminde önemli bir rol oynayan dijital oyunun bir sosyal etkileşim aracı ve iletişimsel eylem olarak analiz edilmesidir. Bu bağlamda sanal ortamda dijital oyun oynayan topluluk katılımcılarının birbirleri ile etkileşimleri ve iletişimsel eylemleri araştırma kapsamına alınan oyunlar çerçevesinde incelenecektir.

3.2 Araştırmanın Kapsamı

Araştırmanın evreni ve örneklemini şöyle ifade edilebilir. Yapılan araştırma kapsamına sanal oyun topluluklarının ve geliştiricilerinin görsel, işitsel ve yazılı metinler aracılığıyla etkileşim kurmalarına ve dijital oyun oynamalarına olanak sağlayan bir sosyal medya iletişim platform olan Discord alınmıştır. Discord'un seçilme nedeni dijital oyunlarda en çok tercih edilen uygulamalardan biri olmasıdır. Küresel olarak milyonlarca kullanıcısı olan Discord'da, Grand Theft Auto V", "HaxBall:SpaceBounce" ve "Call Of Duty - Modern Warfare 2" adlı dijital oyunları oynayan sanal oyun grupları incelenecektir. Bu üç oyun grubunun beşer üyesi olmak üzere toplam onbeş oyuncu araştırma kapsamına alınacaktır. Oyun grupları üyelerinin farklılık içeren yaş aralığı göz önünde bulundurularak, oyuncuların yaş aralığı 18-40 arası olarak belirlenmiştir. Oyuncu grubu içinde üniversite öğrencileri, yazılım geliştirme uzmanı, mühendis, bilişim uzmanı, avukat, iç mimar, öğretmen v.b. meslek grubundan bireyler yer almaktadır.

Araştırma kapsamına belirtilen oyunların alınması şöyle nedenselleştirilmektedir. "Grand Theft Auto V" adlı oyunun seçilme nedeni, son yirmi yıldır dünyada en popüler olan ve en çok oynanan dijital oyunlar arasında yer almasıdır. Dünyanın en popüler oyun serilerinden biri olan Grand Theft Auto'nun (GTA) son oyunu GTA 5'in satışlarının 180 milyonu aştığı belirtilmektedir (<https://www.cumhuriyet.com.tr/bilim-teknoloji/gta-5-satis-rekoru-kirdi-2083386>). Bu süreçte oyunun game pass sistemi üzerinden daha uygun bir ücretle paylaşılması ve bilgisayarın yanında konsol aracılığıyla erişilebilir olması önemli bir rol oynamaktadır. "HaxBall:SpaceBounce" adlı dijital oyunun araştırma kapsamında yer almasının nedeni ise, küresel ölçekte tarayıcı üzerinden ücretsiz erişim olanağı nedeniyle geniş kitleler tarafından oynanmasıdır. Bu futbol oyununda tüm oyuncular eşit özellikte katılım sağlamak ve oyun içinde adil bir güç dağılımı bulunmaktadır. Bir diğer dijital oyun "Call Of Duty - Modern Warfare

2” oyununun seilme nedeni řöyle ifade edilebilir: Birinci ve İkinci Dünya Savaşı gibi dünya tarihi açısından önemli savaşların tasarlandığı bu dijital oyunda oyuncular, bir devletin ordusunun askeri birliğinin bir bireyi olarak katılım sağlayabilmekte ve kendini bir askerle özedeşleştirebilmekte ve bu yönelim oyuna büyük ilgi uyandırmaktadır. Oyun şirketinin dönemsel olarak sağladığı ücretsiz erişim olanağı dışında ücret politikasının da uygun olması oyunun popüleritesinde bir faktör oluşturmaktadır.

Araştırmamız kapsamına alınan ve dijital oyunların içinde önemli bir yere sahip olan Grand Theft Auto beş serilik bir oyundur. Serinin ortaya çıkış ve içeriği incelendiğinde bazı belirlemeler yapılabilir. Oyun programcısı David Jones ve Mike Dailly, Dan ve Sam Houser kardeşler ile oyun tasarımcısı Zachary Clarke tarafından oluşturulan bir video oyunu serisi olan Grand Theft Auto, ilk olarak Rockstar North tarafından Birleşik Krallık’da geliştirilmiş ve Rockstar Games tarafından yayımlanmıştır. Serinin adı büyük otomobil soygunu anlamına gelmektedir. Serinin içeriği incelendiğinde ise şu tespitler yapılabilir: Seride geçen hayali mekanlar Amerikan şehirlerinden esinlenilerek tasarlanmıştır. Oyuncuların hikayede ilerleyebilmek için görev yapabildikleri, bununla birlikte aksiyon-macera, sürüş, rol yapma, gizlilik ve yarış elementlerini de içeren serbest dünya üzerine odaklanmaktadır. Oyunların konusu suç dünyası içerisinde farklı nedenlerle yükselmeye çalışan farklı ana karakterlere odaklıdır. Yan karakterler genellikle ana karaktere ya da onun örgütüne ihanet eden veya ana karakterin ilerlemesini yavaşlatan karakterlerden oluşmaktadır

(https://en.wikipedia.org/wiki/Grand_Theft_Auto; <https://store.rockstargames.com/game/buy-grand-theft-auto-the-trilogy-the-definitive-edition>).). Dünyanın çok farklı bölgelerinde ve ülkelerinde büyük ilgi çeken bu dijital oyun zaman içinde seri sayısını arttırmış ve içeriğini ilgi çekici haline getirmek için macera ve şiddet içeriğini arttırmıştır.

Bu bağlamda serinin üçüncü oyunu Grand Theft Auto III, üç boyutlu grafikleri seriye kazandırılmış ve bir dönüm noktası olması sebebiyle ilham kaynağı olduğu gibi serbest dünya aksiyon oyunlarının Grand Theft Auto benzeri adlandırılmasını sağlamıştır. Her oyunu oyuncuları büyük bir şehirde taklitçi ya da suça ortak olmayı ve oyunun verdiği yönergeler aracılığıyla organize suç dünyasında yükselmeye çalışan bir birey olmasını sağlamaktadır. Oyuncu yeraltı dünyasındaki önemli kişiler ve büyük idoller tarafından hikayenin ilerleyişine göre çeşitli görevler almaktadır. Seride insan öldürme ve bazı ağır suçlar olağan olarak oyuncunun karşısına çıkmaktadır. Bunun yanında seriye taksit kullanma, sokak yarışı yapma, otobüs kullanma ya da helikopter ve uçak kullanmayı öğrenme gibi aktiviteler de eklenmiştir

(https://en.wikipedia.org/wiki/Grand_Theft_Auto; <https://store.rockstargames.com/game/buy-grand-theft-auto-the-trilogy-the-definitive-edition>) Ülkemizde de ilgi ile oynanan dijital oyun, içeriğini giderek karmaşıktırmakta ve küresel ölçekte uygun ücret politikası ile oyuncu kitlesini korumakta ve geliştirmektedir.

Yeni seri sayısını arttıran firmanın Grand Theft Auto V oyunu aynı zamanda Grand Theft Auto Five, GTA 5, GTA V veya GTAV olarak da bilinmektedir. Rockstar North tarafından geliştirilen ve Rockstar Games tarafından yayımlanan 2013 tarihli açık uçlu aksiyon-macera tarzı bir video oyunudur. Oyun, birinci şahıs veya üçüncü şahıs bakış açısıyla oynanabilmektedir. Açık dünyasında yürüyerek veya araç içinde yolculuk yapılabilir. Oyuncular, tek oyunculu modundayken üç ana karakteri de kontrol edebilmekte ve hem görev sırasında hem de görev dışında aralarında geçiş yapabilmektedir. Hikaye daha çok soygun sekanslarına odaklıdır. Çoğu görevde oyuncuların araç sürmesi ve ateş etmesi gerekmektedir. Yıldız sistemi, kolluk kuvvetlerinin suç işlemiş olan oyunculara göstereceği tepkiyi ifade etmektedir. Oyunun çok oyunculu modu olan Grand Theft Auto Online, oyuncuların açık dünyada dolaşmasına, soygun veya görev gibi iş birliği gerektiren oyun modlarına katılmasına, ölüm karşılaşması veya yarış gibi rekabetçi oyun modlarında rekabet etmesine olanak tanımaktadır

(https://en.wikipedia.org/wiki/Grand_Theft_Auto; <https://store.rockstargames.com/game/buy-grand-theft-auto-the-trilogy-the-definitive-edition>). Bu bağlamda oyuna ilişkin bazı görüntülerden örnekler verilebilir:



Şekil 1. Grand Theft Auto V'den bir görüntü

Kaynak: <https://store.rockstargames.com/game/buy-grand-theft-auto-the-trilogy-the-definitive-edition>



Şekil 2. Şekil-2: Grand Theft Auto V'den bir görüntü (GTA 5 de bir karakter değişimi John Hansen)

Kaynak: <https://store.rockstargames.com/game/buy-grand-theft-auto-the-trilogy-the-definitive-edition>.

Game Pass aboneleri yeniden herhangi bir ek ücret ödmeden GTA 5 oynayabilmektedirler. Ancak oyun daha önce olduğu gibi sadece Xbox One ve Xbox Series X abonelerine sunulmaktadır. Mobil cihazlarda ve PC'lerde ise oyunu Game Pass aboneliğiyle oynamanın tek yolu ise GeForce Now gibi streaming servisleri üzerinden online oynamaktır. Öte yandan GTA 5, Xbox Game Pass'e eklenecek pek çok oyundan sadece biri olmuştur. Bu çerçevede pek çok

oyun Microsoft'un popüler oyun servisine eklenmektedir. Grand Theft Auto serisinin çok sevilen beşinci oyunu, daha önce 2021 yılının Nisan ve Ağustos ayları arasında Game Pass'te oyun severlere sunulmuştur ([https:// www.cnnturk.com/teknoloji/gta-5-uzun-bir-sure-sonragame-passe-geri-dondu](https://www.cnnturk.com/teknoloji/gta-5-uzun-bir-sure-sonragame-passe-geri-dondu)).



Şekil 3. Grand Theft Auto V'den bir görüntü

Kaynak: <https://www.sozcu.com.tr/2020/teknoloji/epic-gamesden-sevindiren-gta-5haberi-gta-5-epic-games-storeda-ucretsiz-nasil-indirilir-5816620/>

Bir diğer dijital oyun olan Haxball ise (www.pcoyunrehber.com), Haxball tarayıcı ile oynanan gerçek zamanlı ve çok kişilik bir futbol oyunudur. İki boyutlu olup 2010 yılından itibaren bu oyun, kuşbakışı açıdan oynanmaktadır. Oyuna girmek için, oyunun websitesine gitmek yeterlidir. Burada, oyuncunun bir rumuz (nickname) belirlemesi gereklidir. Oyuncu, istediği rumuzu seçtikten sonra oyuna girmektedir. Burada, karşısına bağlanabilecekleri odaların (room) listesi, odaların kendisine uzaklığına göre artan şekilde listelenmektedir. Oyunun işleyiş akışı şöyle ifade edilebilir:

Room Name: Odanın adıdır. Odanın kurucusu (admin), istediği adı verebilir.

Players: Odada bulunan oyuncu sayısı ile azami oyuncu sayısını göstermektedir. Bu gösterim şu şekilde olur: X/Y. X, odada o an bulunan oyuncu sayısını, Y ise azami oyuncu sayısını göstermektedir. Admin, odayı kurarken azami oyuncu sayısını da belirlemektedir.

Pass (Password): Odanın, şifreli olup olmadığını göstermektedir. Admin, odayı kurarken isterse bir şifre koyabilir, odaya bağlanırken, oyunculara bu şifre sorulur. Eğer şifre konulmuşsa, bu bölümde Yes, konulmamışsa No yazar. Şifreyi bilen oyuncular, odaya girebilirler.

Distance: Oda yöneticisinin yaşadığı yer ile oyuncunun yaşadığı yer arasındaki tahmini uzaklığı kilometre cinsinden göstermektedir. Oyuncunun, kendisine yakın yerlerde kurulmuş olan odalarda oynaması, oynarken ping, yani gecikmeye dayalı sorunlar yaşama olasılığını azaltmaktadır. Ping ne kadar yüksekse, gecikme o kadar fazladır. Bu da, oyunun oynanmasını zorlaştırmaktadır.



Şekil 4. HaxBall:SpaceBounce'da Saha

Kaynak: www.pcoyunrehber.com

Oda listesinin yan tarafında aşağıda açıklanan komutlar yer almaktadır:

Refresh: Oda listesini yenilemektedir.

Join Room: Seçilen odaya giriş komutudur. Eğer o oda boşsa, yani azami oyuncu limitine ulaşılmamışsa, oyuncu o odaya girebilmektedir.

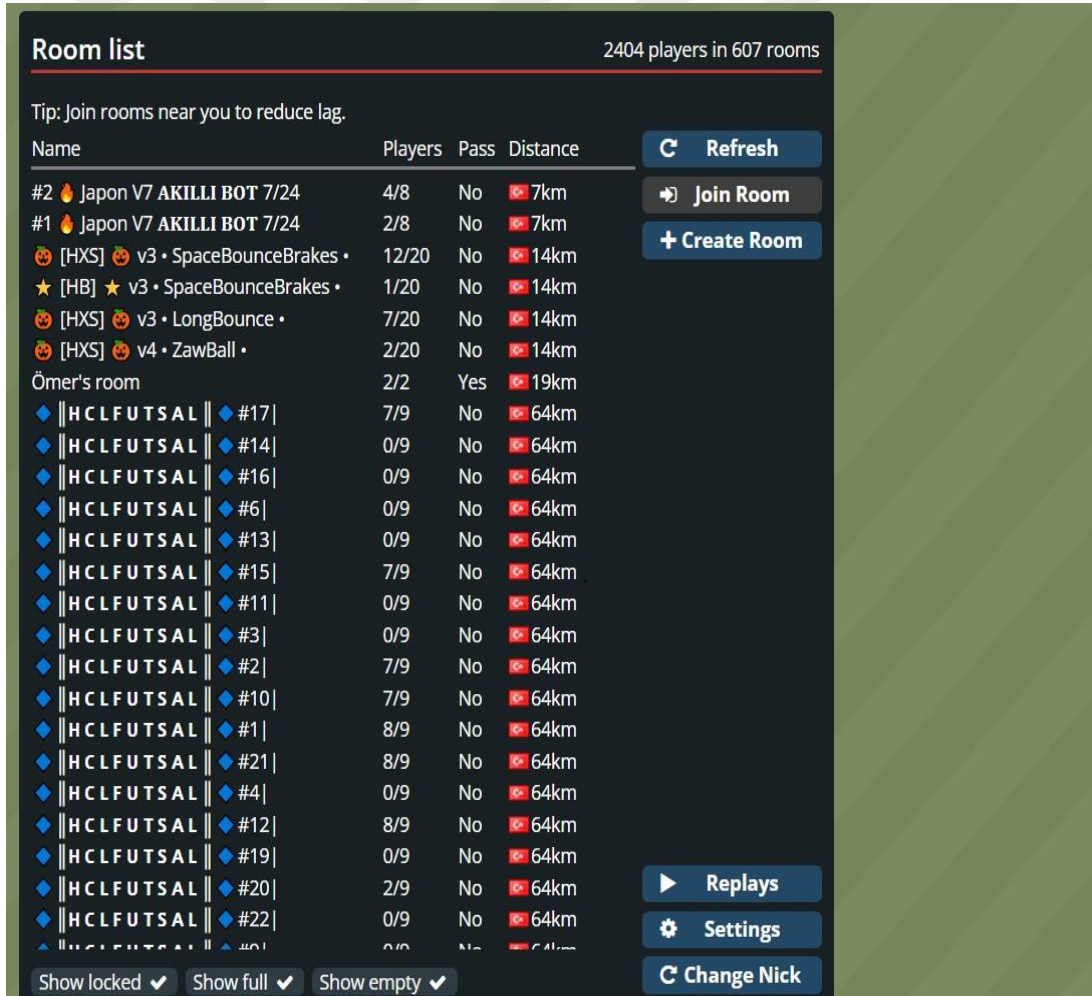
Create Room: Oda kurma. Oyuncu, isterse kendi odasını kurabilmektedir.

Rec: Oyun, maç esnasında kayıt yapma imkânı sunmaktadır. Bu kayıtlar, daha sonradan izlenebilmektedir. Bu komut, kayıtlara ulaşım imkânı sağlamaktadır.

Options: Ayarlar. Buradan, oyunla ilgili bazı ayarlamalar yapılabilmektedir.

Leave: Oyundan çıkış yapılmasını sağlamaktadır.

Ortalama olarak günlük global de günde yaklaşık 80 bin e yakın kişi, ulusal veya diğer ülke oyuncularıyla maç oynabilmektedir.



Şekil 5. HaxBall:SpaceBounce'da Oda Listesi

Kaynak: <https://www.haxball.com/play>

Araştırma kapsamında yer alan Call of Duty oyunu ise, 2003 yılında oyun meraklılarının beğenisine sunulmuştur. Çıktığı dönemde de oldukça büyük bir ses getiren oyun, İkinci Dünya Savaşı'nı diğer ülkelerin askerlerinin gözünden anlatmaktadır. Call of Duty serisinin toplam ondokuz ana oyunu vardır. Call of Duty markası her sene sonbahar aylarında yeni bir oyununu çıkartmaktadır. Her sene başka bir Call of Duty tecrübesi sunmaktadır. Bu özelliği yıllardır devam etmektedir. 2003 yılından günümüze kadar her sene yeni bir Call of Duty oyunu çıkarmayı başarmıştır (https://www.tamindir.com/blog/call-of-duty-serisi_74268/).

Kronolojik olarak Call of Duty Oyunları şöyle ifade edilebilir (https://www.tamindir.com/blog/call-of-duty-serisi_74268/):

- Call of Duty (2003)
- Call of Duty 2 (2005)
- Call of Duty 3 (2006)
- Call of Duty 4: Modern Warfare (2007) • Call of Duty: World at War (2008)
- Call of Duty: Modern Warfare 2 (2009)
- Call of Duty: Black Ops (2010)
- Call of Duty: Modern Warfare 3 (2011)
- Call of Duty: Black Ops II (2012)
- Call of Duty: Ghosts (2013)
- Call of Duty: Advanced Warfare (2014)
- Call of Duty: Black Ops III (2015)
- Call of Duty: Infinite Warfare (2016)
- Call of Duty: WWII (2017)
- Call of Duty: Black Ops 4 (2018)
- Call of Duty: Modern Warfare (2019)

- Call of Duty: Black Ops Cold War (2020)
- Call of Duty: Vanguard (2021)
- Call of Duty: Modern Warfare II (2022)

Call of Duty 4 Modern Warfare çıktığı dönem oyun dünyasında çok büyük bir etki yaratmıştır. Modern FPS'lerin nasıl yapılması gerektiğini öğreten cinsten bir oyundu. Call of Duty 4: Modern Warfare, hikaye anlatımıyla, dönemine göre iyi sayılabilecek grafikleriyle, yan karakterlerin hikayedeki önemi ve etkisi ile FPS oyunlarında yepyeni bir çıkır açmıştır (https://www.tamindir.com/blog/call-of-duty-serisi_74268/).



Şekil. 6. Call of Duty'den bir görüntü

Kaynak: https://www.tamindir.com/blog/call-of-duty-serisi_74268/.



Şekil 7. Call of Duty'den bir görüntü

Kaynak: https://www.tamindir.com/blog/call-of-duty-serisi_74268/

Oyun yapımcısı Activision tarafından yapılan 'Call of Duty: Modern Warfare 2'nin yenilenmiş versiyonu 2022 yılında çıkmıştı. Oyun Activision tarafından kısa süreliğine ücretsiz hale getirilmiş ve PC, PlayStation ve Xbox'da ücretsiz olarak oynanmıştır. Ancak ücretsiz versiyonunda hikaye modu bulunmamaktadır. Call of Duty: Warzone 2.0 adlı yapım 25 milyon oyuncuya ulaştı (<https://www.cumhuriyet.com.tr/bilim-teknoloji/call-of-duty-modern-warfare2-remastered-ucretsiz-oldu-2073633>; <https://www.cnnturk.com/teknoloji/gta-5-uzun-bir-suresonra-game-passe-geri-dondu>).

3.3 Araştırma Yöntemi

Çalışmada nitel araştırma yöntemlerinden biri olan derinlemesine mülakat yöntemi uygulanacaktır. “Nitel araştırma yöntemi, doğal olguları belirleme amacı ve ‘doğal araştırma’, probleme ilişkin araştırmacının öznel görüşlerini barındırması nedeniyle ‘yorumlayıcı

araştırma’ ve bir konuyu belirli bir sosyal ortam içinde derinlemesine incelemesinden dolayı ‘alan araştırması’ olarak da ifade edilmektedir” (Baltacı, 2017:2). Nitel araştırma yöntemi, veri toplamada, tutum ve eylemlere ilişkin ayrıntılı, öznel ve bireysel içgörülerini belirlemeyi amaçlamaktadır. Çalışmada uygulanacak derinlemesine mülakat, “sohbet etmek ya da karşılıklı konuşmaktan farklıdır. Soru sorma ve yanıt alma esasında olmakla birlikte bireyin ya da sosyal grupların inançları, değerleri, kültürel pratikleri, duygu ve deneyimlerini ortaya koymayı amaçlamaktadır. Bunun yanında görüşmede birey ya da farklı sosyal grupların yaş, cinsiyet, etnisite, statü, cinsel yönelim, yaşam tarzı, algı, motivasyon, ahlak yapısı ve toplumsal hafıza gibi farklı özelliklerini de göstermeyi öngörmektedir” (Morris, 2015:5). Bu bağlamda çalışmamızda uygulanacak olan ve açık uçlu soruları içeren derinlemesine mülakatın amacı, seçilen araştırma konusunun derinlemesine incelenmesi için geliştirilen soruları yanıtlayan katılımcıların düşüncelerini ve kişisel deneyimlerini ifade etmelerini sağlamaktır. Derinlemesine mülakat, esnek bir yöntemdir. Bu çalışmada katılımcıların etkileşim motivasyonu, eylem kalıpları ve kişisel bakış açıları hakkında bilgi elde edilmesi amaçlanmaktadır.

Çalışmada derinlemesine mülakat ile elde edilen verilerinin nitel içerik analizi yöntemi ile analiz edilmesi amaçlanmaktadır. İçerik analizi, bir metnin açık kodlarından yararlanarak, açık olmayan kodlarının ve bağlamının araştırılıp, tasarlanan sosyal gerçekliğin ortaya çıkarılmasını amaçlayan bir yöntemdir. “İçerik analizinde gözlem, görüşme ve dokümanlar yoluyla elde edilen nitel araştırma verileri dört aşamada analiz edilmektedir. Bu aşamalar; verilerin kodlanması, temaların bulunması, kodların ve temaların düzenlenmesi ve bulguların tanımlanması ve yorumlanmasıdır” (Yıldırım ve Şimşek, 2013:259 v.d.). Gerçekleştirilecek nitel içerik analizi ile dijital oyuncuların sanal ortamda etkileşimlerinin ve iletişimsel eylemlerinin incelemesi yapılacaktır.

3.4 Bulgu ve Değerlendirme

Çalışmanın bulguları; “Grand Theft Auto V”, “Call Of Duty - Modern Warfare 2” ve “HaxBall:SpaceBounce” adlı üç dijital oyun gruplarında yer alan grupların beşer üyesiyle dolayısıyla toplamda onbeş dijital oyuncuyla yapılan derinlemesine görüşmenin nitel içerik analizini ortaya koymaktadır. Bu bağlamda dijital oyun gruplarının üyelerine sorulan sorular, verdikleri yanıtlar ve nitel içerik analizine ve değerlendirmesine aşağıda yer verilecektir.

Derinlemesine görüşmede sanal toplulukların oyuncularına toplam oniki soru yöneltilmiştir. İstanbul Ticaret Üniversitesi Etik Kurulu tarafından onaylanarak, araştırma kapsamına alınan dijital oyunculara sorulan soru ve verilen yanıtlardan bazı örneklerle aşağıda yer verilecektir. Yanıtlar nitel içerik analizine tabi tutulacaktır.

Soru 1- Fiziki ortamda oyun oynamak sizin için ne ifade ediyor?

B.S: “Çocukluğumda babamla ya da abimle oynadığım, iş hayatı öncesi fiziki mücadele kullandığımız spor oyunları yada bazı masa oyunları aklıma gelmektedir”.

C.N: “Daha çok bedenen el ve ayaklarımızı kullandığımız, mücadele ettiğimiz oyunları tanımlıyor, okulda veya parkourlarda oynanan herhangi bir oyun diyebilirim”.

E.G: “Sokak basketbolu yada türlü koşu oyunları aklıma geliyor”.

T.Y: “Bu bir bowling tarzı bir oyun, bilardo ya da futbol maçı olabilir aslında tam olarak efor sarfedilen herhangi bir oyun aklıma geliyor”.

Sanal topluluğun özellikle otuz yaş üstü olan oyuncuları, fiziki ortamda oynadıkları oyunları, çocuklukları ile ilintili olarak düşünmekte ve daha çok sokakta ve okulda bedensel unsurlarını kullanarak oynadıkları oyunlar olarak ifade etmektedirler. Bu oyunların yelpazesi geniş görülmektedir. Bilardodan, futbola ve basketbola kadar uzanmaktadır. Fiziki oyunların içinde mücadeleye önemli bir vurgu yapıldığı belirlenmektedir.

Soru 2- Sanal ortamda oyun oynamanızın nedeni ve amacı nedir? Hangi dijital oyun türlerini ve neden tercih ediyorsunuz?

B.S: “Terapi ve rahatlatıcı bir etkisi var, stresten de arındırdığını düşünüyorum, en azından zaman problem yoksa iyi ve hızlı vakit geçiridir online ortamdaki oyunlar. Özellikle futbol oyunlarını yoğun olarak oynarım”.

C.N: “Okul dışında kalan zamanlarda vaktim varsa oyun oynamaya zamanımı ayırıyorum. Şehir kurma ve e-spor oyunlarına hakimim. Çok eskiden beri sevdiğim bir aktivitedir. İyi bir e-spor oyuncusu olmak isterim”.

E.G: “Oyun konsollarıyla başlayan bir el alışkanlığı var. Aslında küçükken ilk oynadığımız oyunların daha sonra online sürümlerinin çıkması bu oyun sürecini oluşturuyor. Macera ve spor oyunlarını uzun zamandır yıl yıl serisine göre oynamaktayım”.

İ.K: “Tamamen yeni dünyada alışkanlık haline getirdiğimiz hızlı ve kurulumuz konsollar üzerinden, eskiden zor ulaştığımız bağlantılarla hızlı bir şekilde rekabet edebilme şansının bu kadar gelişmiş olması, beni cezbeden tarafıdır”.

İ.E: “Çok ciddiye almadan uzun süre ekran başında da kalmamaya özen göstererek, genelde yakın çevremın oynadığı oyunlarda onlara karşı oynamak, sonuçtan bağımsız olarak beni mutlu ediyor. Birde global ortamda tanımadığım güçlü , rütbeli kişileri yenmeye çalışmak keyifli, hoş geliyor”.

Sanal toplulukların oyuncularını, oyun oynama gerekçeleri içinde dijital oyunun rahatlatıcı etkisine, yeterli zamanın olması halinde oyun oynayabildiklerine, iyi zaman geçirme özelliğine ve alışkanlıklara vurgu yapmaktadırlar. Bu süreçte bazı oyuncular tarafından rekabet etmek ve farklı sosyal statülerden bireylerle mücadele etmek önsenmektedir. Tercih edilen oyun türleri içinde spor oyunları ağırlık kazanmakta ancak macera oyunlarının yanında şehir kurma oyunlarına da ilgi ifade edilmektedir. Oyunların seri özellikleri tercih sürecine etki etmektedir.

Soru 3- Fiziki ortamda oynadığınız oyunla sanal ortamda oynadığınız oyun arasındaki benzerlikler ve farklılıklar nelerdir?

B.S:“Amaç eğlenmek ise aslında ikiside eğlencelidir diye yorumlamaktayım. Çünkü oyunların asıl amacı zamanı geçirirken keyifli geçmesini sağlamak ve bir sonraki gün gene aynı isteğin devamını sağlamasıdır”.

C.N: “Çok fark var, fiziki oyun belli saatlerden oluşur, online oyunda herhangi bir zaman sınırı yok. Ayrıca fiziki oyunda dünya sıralamasına girip bir oyunda derece yapabilmek imkansız bir durum. Online e-spor maçlarında dünyaca tanınmak ise çok sıradan ve kolay bir olaydır”.

E.G:“Arkadaş çevrem ile oynadığım oyun keyfi aynı eğlenceyi katıyorsa çok ciddi bir fark oluşturmaz, daha önceleri profesyonel basketbol oynadığım için uyum sorunu yaşamam”.

T.Y: “Çok fazla fiziki oyun oynadığım söylenemez, daha çok online oyun onuyorum, ve fiziki oyunlarla online oyun arasında pek bir benzerlik hissetmedim şimdiye kadar”.

İ.K: “Vurdukırdılı itirmeli, temaslı oyundan ziyade daha rahat olması online oyunlarda beni konfora alıştırmış, bu da bir alışkanlık oluşturmuş. İlerleyen zamanda fiziki bir oyun nasıl oynama şansım olur, hiç düşünmedim”.

F.S: “Bir benzerlik göremiyorum, acıcası halı saha da top oynamak ile online futbol oynamak epey farklı. Online ortamda birçok şeyi hesaplayıp yarını da düşünüyorum. Fiziki sadece 1-2 saat etkisinde kalabildiğim bir tür olarak gözüküyor”.

A.I: “Online oyunlarda çok uzun süreler geçirebiliyorum. Fiziki ortamda ise, çok uzun bir süre dikkatli olarak oyun oynayamadığımı söyleyebilirim. Bu tabi fiziki oyunu iyi bir şekilde kurgularsam tolera edilebilir bir süreç aslında. Benzerlik için, oyunların gerçek hayata uyarlanması giderek başarılı bir şekilde benzemesinden kaynaklı olarak bir alternatif oluşturmasını sağlamasıyla oluşuyor, ve bu giderek üstüne koyarak ilerliyor yapımcılar açısından”.

İ.E: “Aslında 1-3 kişi arası oynanan oyun sayısı az, iki ortamda da genelde ekip olarak hareket ediliyor, bazen çok iyi oynasam da team kötüyse doğal olarak ben de kaybediyorum veya tam tersi kazanıyorum. Fizikide de aynı şartlar sunuluyor çoğu oyunda”.

Sanal toplulukların dijital oyuncuları, fiziki ortamda oynanan oyunla sanal ortamda oynanan oyun arasındaki benzerlik ve farklılıkları farklı açıdan değerlendirmektedir. Bazı oyuncular, iki ortamın eğlenceli olmasını ortak özellikleri olarak ifade etmekte ancak bazı oyuncular, dijital oyunda zaman sınırının olmamasına vurgu yapmakta ya da her iki ortam arasında pek bir benzerlik belirleyememektedir. Bununla birlikte bazı oyuncular ise, iki ortam arasında pek bir farklılık görmediğini ifade etmektedir. Bunun yanında bir oyuncu tarafından fiziki ortamda gerçekleşen oyunun temas gerektirmesi, sanal ortamda ise, temasın ve vurdukırdı-ittirme olmaması bir konfor olarak görülmektedir. Ve ileride fiziki oyun oynamaya ilişkin bir istek hissedilmediği belirlenmektedir. Ayrıca fiziki ortamdaki oyunda uzun süre yer alınamadığı ve etkisi kısa süreli etkili olarak düşünülürken, sanal ortamdaki oyun sonraki günler için de planlamayı beraberinde getirmektedir.

Soru 4- Sanal ortamda oyun oynadığınız grup üyelerini fiziki ortamda da tanıyor musunuz?

C.N: “Okul arkadaşlarım dışında online olarak tanıştığım bir oyun grubu bulunmuyor”.

İ.K: “Online ortamdaki arkadaşlarımla Facebook ve Discord üzerinden görüşmekte ve destek olmaktayım”.

T.Y: “Discord üzerinden sohbet yayınlarına katıldığım ve kendi yayın açtığım arkadaşlarım var, ancak birebir hiç oturup konuşmadık”.

F.S: “Hemen hemen 20-25 kişiyle yüzyüzle tanışmış, bir çok sosyal aktivite gerçekleştirmişimdir”.

C.A: “Yarisından fazlasını tanışmışlığım bulunur, tanımadığım ismen tanıdıklarımla da discordtan eklerim”.

A.I: “Deneyimlemediğim bir durum açıkcası. Tanıyor olsam ise, diğer oyuncu arkadaşlara karşı bunu bir pozitif ayrımcılık yada şartlı değişimlere bağlı olarak oyunda bulduğum takımı etkilemezdi diye kendim için yorumlayabilirim”.

Sanal topluluğun oyuncularının bir kısmı dijital oyuncularla fiziki ortamda görüşmediğini söylerken, bir kısmı fiziki ortamda da iletişim içinde olduğunu ifade etmektedir. Bazı oyuncular için ise, fiziki ortamdan tanıyor olmanın sosyal etkileşimi etkileyen bir özelliği bulunmadığı görülmektedir.

Soru 5- Oyun üyelerini fiziki ortamda tanıyor olmanız veya olmamanız sanal ortamdaki sosyal etkileşiminizi değiştiriyor veya ona etki ediyor mu?

B.S: “Genellikle oyunları çok ciddiye almıyorum, her ne kadar tanıdığım bir birey bir etki yaratsada kiminle oynasam oynayayım odağım eğlenmek olduğu için sürecin devamını sağlamaya çalışıyorum”.

N.C: “Nick olarak tanıdığım kişilerin oyunlarını hatırlarsam nasıl oynadıklarına dair bir plan uygulayabiliyorum. Onun dışında üzerimde ciddi bir etkisi olmaz”.

E.G: “Önyargılı yaklaşmamayı profesyonel oyun kültüründe öğrendim, adil bir şekilde tanıyıp ya da tanımadığım kişiyle oyun oynarım, benim için bir problem teşkil etmez”.

T.Y: “Genellikle beni etkileyen oyunlar hakkındaki sitelerdeki puanlama ve yorumlamadır, oyun içi gruplarda fikirleşmeye pek dikkat etmiyorum”.

İ.K: “Hiç dikkate almadığım bir unsur olur, oradaki karakterler üzerinde herhangi bir varsayımda şimdiye kadar bulunmadım. Genel olarak forumlarda kişilerden bağımsız sosyal olaylarda destek olurum”.

F.S: “Tanıdığım kişilere oda yönetirken bazı çatışmalarda veya kavgalarda daha toleranslı davranabiliyorum ancak bu kuralların zorlanmadığı ve diğer kişilerin huzurunu bozmadığı sürece devam edebilir”.

Sanal toplulukların oyuncularının önemli bir bölümü, oyun üyelerini fiziki ortamda tanıyor veya tanımıyor olmanın sanal ortamdaki sosyal etkileşimlerini pek etkilemediğini ve değiştirmedığını ifade etmektedirler. Oyun sürecinde eğlenme ve mücadele ve bunun yanında uyum faktörü önem kazanmaktadır.

Soru 6- Sanal ortamda dijital oyun oynadığınız grupla sosyal etkileşiminizi nasıl ifade edersiniz? Fiziki ortamdaki sosyal etkileşimlerinize benzerlikleri ve farklılıkları var mıdır, hangi açılarından benzer ve farklıdır?

B.S: “Bir yazılımcı gözüyle bakarsak bir çok oyun, aslında karakterleri kullanıcıya giydirmek için bir elbise diker, kullanıcı yani oyuncuda bu elbisenin en iyi şekilde üzerinde durmasını sağlar. Bu yönden kişilerin karakterleri oyun karakterlerini yansıtmaya meyilli olarak bana gelmektedir. Haliyle discordta da bu karakterlerin yansımaları görürüz”.

C.N: “Bazı spor oyunları ve şehir kurma oyunları gerçek dünya ile neredeyse birebir aynı olarak kuruluyor, Bu oda oyunlarının günümüzde gerçeğe ne kadar yakınlaştığını gösteriyor. Oyundaki kişilerle gerçek hayatta yapılabilecek bir çok şeyi yapabiliyoruz, fiziki oyunda elimizdeki imkanlar çok sınırlı ve yetersiz kalır”.

İ.K: “Belli gruplarda grup üyeliğim aktiftir. Fiziki olarak ise yıllardır görüşmüş olduğum arkadaşlarım vardır, kişilik tanıma olarak sanal ortamda bir çalışmada bulunmadım. Direkt olarak grupta kişilerle bir iletişimim pek mümkün olmuyor. Online arkadaşlığın çok ele alınabilecek bir yanı olduğunu düşünmüyorum”.

A. E: “Bazen birbirimizin başka oyun gruplarıyla oynadığını görünce içerliyoruz ama genel olarak yılların getirdiği bir birlik var. Online ortam da fiziki ortam da benim için çok yakın seyrederek hayatımda”.

İ.E: “Genelde tanıdığım insanlarla beraber oynuyorum, haliyle güldüğümüz ve sevdiğimiz şeyler birbirine benzerlik gösteriyor, ya da bir konu hakkında ortak hareket etmekte zorlanmıyoruz”.

Sanal toplulukların oyuncularının sanal ve fiziki ortamlardaki sosyal etkileşimlerini farklı açılardan değerlendirdikleri belirlenmektedir. Bazı dijital oyuncular, sanal ortamda özellikle şehir kurma gibi oyunların fiziki ortama göre çok daha fazla olanak sunduğuna dikkat çekmekte ve oyuncu arkadaşlarıyla fiziki ortama göre çok daha fazla şeyi birlikte yapabildiklerini ifade etmektedir. Bazı oyuncular tanıdığı bireylerle oyun oynadıklarına vurgu yapmakta ve birlikte daha rahat hareket ettiklerini söylemektedir. Bazı oyuncular ise, online ortamın oyuncularına bir güvensizlik ifade ederken, diğer oyuncular, her iki ortamın da sosyal yaşamlarında etkisini vurgulamaktadırlar.

Soru 7- Sanal ortamda oyun oynamanın fiziki ortamda oyun oynamaya göre, sosyal etkileşimi kolaylaştırdığını ya da zorlaştırdığını düşünüyor musunuz? Bunun nedenleri ve sonuçları nedir?

C.N: “Global olarak da yurtdışında bir çok gamer arkadaşım var, Dünyada bir çok iyi oyuncu arkadaşımın oluşmasında onlinein getirdiği imkanlar önemli bir rol oynamaktadır”.

E.G: “Eğer süreç açısından çok dar bir vakitte kurguyu kuracaksam, onlineda bunu daha hızlı başarırım. Fizikide arkadaşlarımın bir araya gelmesi daha önce haberleşmeyle mümkün olabilir”.

İ.K: “Mutlak kolay bir şekilde havuzda oyun bulabilmek, oyuncu bulmak çok rahat gerçekleşiyor. Bugün bir halı saha yapmaya kalksak belki iki hafta önceden ayarlamak gerekecek. Burda tabi bazı oyunların getirdiği günlük bağımlılıkta önemli faktör, ulaşım ve getiri önemli”.

A.E: “Net olarak daha kolay ve zahmetsiz. İşim gereği başka şehirden de ekibimi yönetebiliyorum”.

C.A: “Official online teamlarda çok başarılıyım. Bu da reytingden dolayı benim nickime arkadaşlık isteği olarak geri dönüyor aslında”.

I: “İki oyun türü için de çevre oluşturmak aslında olağan bir süreç. Fiziki için de sanal oyun türü için de oyun alanı neresi ise o alanlarda toplanmak genel olarak işe yarıyor, bir grupta benimsenmek yada tanınmak zamanla gerçekleşiyor”.

İ.E: “Bir space odasına girmek istiyorsam ya da bir etkinlik veya turnuvaya katılmak istiyosam bunu dc den yada face app grupları üzerinden gerçekleştirmem kolay bir süreç. Fizikide de oynayan arkadaşlarım aktifse ve şartlar müsaitse toplanabiliyoruz. Ancak fiziki bir oyun için tanımadığım kişileri ikna etmek daha zor olabilir gibi”.

Elde edilen bulgular; ağırlıklı olarak sanal topluluk oyuncularının, sanal ortamda oyun oynamanın fiziki ortamda oyun oynamaya göre, sosyal etkileşimi daha kolaylaştırdığını ve hızlandırdığını düşünmektedir. Bu süreçte dijital teknolojinin sunduğu olanaklar, çevrenin global olarak genişleme olanağı, hız ve zamandan kazanma önemli bir faktör olarak belirlenmektedir. Bununla birlikte iki ortam arasında gerçekleşen sosyal etkileşim arasında anlamlı bir fark olmadığını düşünen oyuncular bulunmaktadır.

Soru 8 - Sanal ortamda grubunuzla dijital oyun oynarken, sözlü ifadelerin yanında mimikler ve beden dili sosyal etkileşime etki ediyor mu? Etki ediyorsa ne bağlamda ve nasıl etki ediyor?

E.G: “Sadece bazı sessiz sevinç hareketlerim var. Bunun dışında saygılı olarak mücadeleye devam ederim”.

T.Y: “Oyunların içlerindeki yazılı ve görsel metin veya sembolleri atarım, örneğin wp sembollerine benzer smileyler ya da kısa kahkaha metinlerini paylaşıyorum, kendim fiziken bir ifade kullanmıyorum diye hatırlıyorum”.

F.S: “Genelde çok bağırdığımı söyleyenler oldu ancak bunun oyunun kırılma anlarında yaşanan adrenaliden kaynaklı olduğunu net olarak ifade edebilirim. Bunun dışında normal bir maç izlerken, yaşanan tepkilerin benzeri yaşanabilir benim için”.

A.E: “Bende kahkaha çok sesli çıkıyor. Malesef kendimi dizginleyemiyorum. Bunun dışında kırma dökme eğilimim bulunmuyor”.

C.A: “Ben yerinde pek durabilen biri değilim. İllaki farkından olmadan bir yerlere ah çekip vuruyor olabilirim”.

Sanal topluluğun oyuncularını, oyun oynarken, sözlü ve sözsüz ifadelerinin yanında mimikler ve beden dili ile de sosyal etkileşime girdiklerini ifade etmektedirler. Etkileşim sürecinde sanal ortamın görsel ve tasarımsal unsurlarından da yararlandıklarını belirtmektedirler. Bu süreçte bedensel eylemlerin aşırı olabileceğini ifade eden oyuncular da belirlenmektedir.

Soru 9- Sanal ortamda grubunuzla dijital oyun oynarken, oyunla ilgili enformasyon, düşünce ve duygularınızı karşı tarafa rahatlıkla iletebiliyor ve sizce karşı taraf bunun anlamını doğru yorumlayabiliyor mu? Siz oyun grubunun üyelerinin enformasyon, düşünce ve duygularını doğru anlayabiliyor ve yorumlayabiliyor musunuz? Eğer enformasyon, düşünce ve duyguları doğru anlamak ve yorumlamakta sorun çıkıyorsa, sizce bu sorun neden kaynaklanıyor ve sosyal etkileşim sürecini nasıl etkiliyor?

B.S: “Discordu çok yoğun kullanırım hem APP olarak hem Win üzerinden. O yüzden bir çok konuda açılmış oyun gruplarında net ifade problemleri görebildiğim kadar bir konu hakkında doğru teşhis konusunda da birlik olduğunu herkes görebilir. Fikir ayrılığından ziyade oyun çıkarı söz konusu ise tartışma ortamının kaçınılmaz olduğunu belirtelim”.

T.Y: “Turnuvalara katılmak, oyuncularla iletişimde olmak için bir araya geldiğimiz gruplarda hayata dair her konunun konuşulduğunu görebiliyoruz. Kişilerin yorumlarından da neyi ifade ettiklerini ve benimsediklerini anlamak zor değil. Ben açıkcası daha çok yorum okuyucusuyum. Çok kısa cevaplar dışında genel herhangi bir konu hakkında yorum yapmıyorum. Bu basit bir futbol maçı da olsa fanatizm ağır basabilir ve karşıdaki kişi veya arkadaşım bir tartışma haline sokmak isteyebilir. Bu şekilde gruplarda oluşan popüler konulardan da genellikle uzak dururum”.

İ.K: “Her konuda bir çok unsurun kapalı ya da açık bir şekilde ifade edildiğini görmekteyim. Bilgi ve cümlelerin doğruluğunu teyit etmek veya sorgulamanın online bir yapıda bana göre olduğunu sanmıyorum. Kişileri tanımak sözlü chat altyapısından konuşarak analiz yapmanın da pek doğru olduğunu sanmıyorum. Bu konuya odaklanmak için ciddi bir süreci incelemem gerekir. Sanal ortamda herhangi bir çubuk kraker adam ifadesi bile birçok etkileşim alabiliyor”.

A.E: “Yalan söylenmeler ve haksız transferler etkiler, özellikle transfer sezonu direkt banned sebebi olabiliyor, neticede verilen sözlerin tutulmaması bir oyun dahi olsa kurguyu etkiliyor. Ben buna net olarak karşıyım, çünkü her oyunun kuralı varsa oyuncularında olmalıdır. Uymayanlarla

ilgili tartışmalara kendimi kapadığımdan beri discordtaki ekip üyelerininde daha verimli hareket ettiğini gözlemledim”.

C.A: “Ben açıkcası bireysel olarak oynuyorum, çok fazla tartışma konularında özellikle versuslarda kıyaslamalarda devreye girmiyorum. Bir kere haksız kere banlandığında iki ay odalara giremiyosun”.

Sanal topluluğun oyuncularını, ağırlıklı olarak oyunla ilgili enformasyon, düşünce ve duyguların iletimi ve yorumunda bir birlik oluştuğunu düşünmektedirler. Bununla birlikte bazı oyuncular bilinçli olarak tartışmadan kaçındığını belirtirken bazıları oyunun kurallarının belirli olmasının bu sürece katkı sağlayacağını düşünmektedir. Bazı oyuncular ise, açık ve kapalı ifadelerin çözümünün ve yorumunun daha ayrıntılı bir inceleme gerektiğini düşünmektedir. Elde edilen bulgular sanal ortamın tasarımsal yapısının ve kullanılan sembollerin, görsel ve işitsel unsurların etkileşim sürecinde bir anlaşmazlığa ya da yanlış anlamaya yol açacak esasta bir gürültü faktörü yaratmadığı ve etkileşim sürecini olumsuz etkilemediği görülmektedir.

Soru 10- Sanal ortamda oyun oynarken, kendi amaçlarınızı takip etmekten ziyade ortak bir anlayışa ulaşmaya ve grubun eylemlerini makul tartışma ve işbirliği yoluyla gerçekleştirmeye çalışıyor musunuz?

E.G: “Spor oyunları hem online da hem fiziki ortamda ekip oyunudur, uyumlu ve verimli bir çevreyle bir e-spor dalında başarılı bir mücadeleye katılmak imkansız bir olay değildir. Oyun planıyla ilgili tartışma yoksa o takımında problem var demektir, fikirlerimizi paylaşmalıyız”.

İ.K: “Bu şekilde bir oyuncu hedefim açıkcası bulunmuyor, kontrol edilemez bu yapılarda ciddi münazaraların yapılacağına ihtimal vermiyorum”.

F.S: “Genellikle oyunlar işbirliği ve gruplandırmaya yönlendirmektedir. Bu mümkündür”.

A.E: “Çok momentum kaybı yaşadığımız anlar oldu, ama birlik halinde çoğu gereksiz tartışmayı bitirmeden de hareket etmiyoruz”.

C.A: “Hiç bulaşmamaya çalışırım. Gruplaşmalara dahil olmanın iyi bir şey olmadığını düşünüyorum. Aktif oyun grubundaki arkadaşlarım sağolsunlar bu karakterden uzaklar”.

Elde edilen bulgular; sanal oyun topluluğunun üyelerinin oyun oynarken, kendi amaçlarını takip etmelerinin yanında çatışmadan kaçınarak, ortak bir anlayışa ulaşmaya ve grubun eylemlerini

makul tartışma ve işbirliği yoluyla gerçekleştirmeye çalışmak için çaba sarf ettiğini göstermektedir.

Soru 11- Sanal ortamda oyun oynarken, iletişiminiz oyun oynama esasları ve seyri konusunda bir fikir birliği yaratabiliyor mu?

C.N: “En iyilerin videosunu mutlaka izliyorum, kendim yapamadığım ne varsa hızlıca öğreniyorum, oyun türüne göre arkadaşlarıma da yardım ediyorum”.

T.Y: “Bilmediğim yeni bir şey varsa ya da çözemediğim bir chapter da herkesten destek alabilirim, kesinlikle çekinmem”.

İ.K: “Bazı oyun alanları şifreli ve tecrübe gerektirir. Oyun sektöründe de tecrübe yaştan bağımsız ve oyun yılı ve rütbeyle belirleniyor, yetişemediğim yerde ihtiyaç halinde herkesten destek alabilir, zorlu bir aşamayı geçebilirim”.

F.S: “Çok fazla diğer kişilerin oyun tarzından etkilenen biri değilim. Oyun üzerinde deneyimi kendi bilincimle oluşturmaktan yanayım”.

A.E: “Oyun kurallarına uymayan oyuncuyu uyarmak ve ortamın düzgün bir şekilde çalışmasını sağlamak çok önemli. Kazanmak yada kaybetmekten ziyade düzeni korumanın gereğini düşünürüm”.

Sanal topluluğun oyuncularının bazıları bireysel çabayla oyun oynama esaslarını ve seyrini yönlendirmeye çalışırken önemli bir bölümü iletişim kurarak, daha deneyimli oyuncularından destek alabildiklerini veya destek verdiklerini ifade etmektedirler. Bununla birlikte çatışmadan kaçınmak, uyum ve işbirliği sağlamak için oyunun kurallarına ve düzenin sağlanmasına vurgu yapıldığı da belirlenmektedir.

Soru 12- Sanal ortamda oyun oynarken, sizin ve diğer oyun katılımcılarının kişisel yaşam öyküleri ve yaşamlarındaki olaylar ifade ediliyor mu? Eğer ifade ediliyorsa, farklı yaşam dünyalarınızın arasında bir örtüşme olduğunu gözlemliyor musunuz? Oyun grubuna özgü bir “iç dünya”nın yaratıldığını düşünüyor musunuz? Eğer bir “iç dünya”nın yaratıldığını düşünüyorsanız, “grubun iç dünyası” hangi iletişimsel eylemlerle ve nasıl oluşuyor?

B.S:“Yazılımcı olarak oyun türlerinde arayüzlerinde bazı küçük android app oyunlarında çalışmalarım oldu, Bu çalışmalar esnasında kullanıcı deneyimine ve toplu oyun gruplarıyla

beraber destek olan arkadaşlarımız oldu, Açıkcası bu platformlarda çok ciddi zaman geçiren insanlar olduğu gibi tamamen bambaşka biri olarak da kendini ifade eden insanlar var. Bu sosyal alanları belli şartlar içerisinde biraraya gelmiş benzer olan ya da benzemeyen insanlar olarak tanımak daha mantıklı olabilir”.

C.N: “Aslında birisini tam olarak bu gruplarda tanıyabileceğime inanmıyorum. Kendi karakterimi de tamamen gruplarda ve oyunlarda yansıtmıyorum. Diğer kişilerin de bu şekilde davrandığını düşündüğüm için fikir sormak yada almak dışında hemen güvenmiyorum. Gerçek hayata benziyor ama gerçek hayattaki doğru ve yanlışlar onlineadaki gibi hızlı değişemeyebilir. O yüzden online dünyaya tam olarak güvenmek doğru olmayabilir”.

E.G: “Ortalama 30-40 kişiyi tanıyorum. Online gruplarda yakından tanıdığım 5-6 kişiyi net olarak söyleyebilirim. İyi anlaştığımız için bir çok ortak payda da buluşabiliyoruz, genel olarak diğer arkadaşlarımın özel hayatları konusunda fazla yorumda bulunmuyorum çok fazla da dikkatimi çeken bir durum değildir”.

A.E: “Burda bir aile gibi anılarımızı ve sırlarımızı paylaştığımız zamanlar oldu. Bu beni geleneklere çok bağlı biri olmasam da etkiler. Bu oyun düzenindeki kişiler normal arkadaşımıdır, bir eksik veya fazlaları olduğunu birey olarak düşünmüyorum”.

C.A: “Benim adıma açılmış tüm hesapları, okul adlarımı, nicklerimi ve serüven bilgimi tüm online arkadaşlarım biliyor. Ben de çok yakın arkadaşlarımı tanıyorum. Bunun aslında oyunların bizi zamanla birbirimize tanıtmamasından kaynaklı olduğunu düşünüyorum”.

A.I: “Sanal nickim uzun zamandır platformda gözüküyor o yüzden eskilerden sayılıyorum gruplarda. Ancak kişisel hayatımı tamamen döktüğüm söylenemez, sosyal konularda destek olabildiğim konularda mutlaka yardım eli olmaya özen gösteriyorum. Bu da aslında grup içinde bir saygı unsuru oluşturuyor. Benim için böyle olunca da düzenli olarak sohbetleri takip etmek bir haz duygusu yaratıyor”.

İ.E: “Okuldaki arkadaşlarımdan ailece tanıdığımız dostlarım da bulunuyor. Genel olarak pek ilgi çekici olmasa da diğer kişilerin hayat hikayelerinde benzer veya farklı noktalar, olumlu bir şey katabileceksem ilgimi çekiyor. Onun dışında burdaki ortamın da bir okul bölümü yada sınıftan çokta farklı değil. İlgi alanlarına göre insanlar biraraya geliyor”.

Sanal topluluk oyuncularının oyun oynarken, zaman zaman kendi ve diğer oyuncuların katılımcılarının kişisel yaşam öyküleri ve yaşamlarındaki olaylara atıfta bulunduğu ve ilgi gösterdiği belirlenmektedir. Bununla birlikte sanal ortamda karşılıklı tanınmanın bir süreç içinde gerçekleştiği ifade edilmektedir. Oyuncuların bir bölümü iletişime ve ortak paylaşıma zaman içinde olumlu bakarken bir kısmı sanal ortama ve oyunculara mesafeli yaklaşmakta ve güven duymadığını ifade etmektedir.

Elde edilen bulgular; araştırma kapsamına alınan her üç dijital oyun topluluklarında da sosyal etkileşim ve iletişimsel eylemin önemli bir rol oynadığını göstermektedir. Mekana bağlı olmama ve zamansal esneklik ve bazen sıfır ya da düşük ücret dijital oyunu karakterize eden önemli unsurlar olmaktadır. Dijital sosyal ağlarda yer alan sanal toplulukların oyunu, yüzyüze iletişimden farklı olarak anonimlik, noksan kişisel bilgiler ve bedenin fiziki olarak oyunda bulunmaması ve tasarlanmış kimlikler ile gerçekleşmektedir. Dijital oyunda etkileşim sözlü ve sözsüz iletişim ve görsel semboller aracılığıyla gerçekleşmektedir ve bireylerin etkileşim eylemleri bir anlama sahip bulunmaktadır. Oyuncular, oyunun konusuna göre karşılıklı olarak farklı roller üstlenmekte ve rolün gereğini yapmaktadırlar. Rol yalnızca oynanmamakta aynı zamanda kişilik ve kimliğin durumsal bir ifadesi olmaktadır. Birey, sanal ortamda farklı roller ve deneyim boyutları üstlenmektedir. Sanal oyun ortamları, farklı etkileşim formlarında yeni deneyim alanları, oyun boyunca yeni, bilinmeyen ve tabu konularla ilgilenme ve bu konularda yapılan tartışmalara fiziki mekanda yer almadan, sanal ortamda katılma ve tartışma olanağı sunmaktadır. Oyuncular, rollerini gerçekleştirirken, deneyim ve bilgilerinden de yararlanmaktadırlar. Oyun, günlük yaşamın bir parçası olmaktadır. Oyun, günlük etkileşimin bir parçası ve iletişimsel eylemlerinden biridir. Oyun etkileşimi ve iletişimsel eylemi, günlük yaşamın sıkı bir parçası olmakla birlikte fiziki ortamdan farklı olarak bir medya olarak kabul gören dijital oyun aracılığıyla gerçekleşmektedir.

Dijital oyunların incelemesinde öncelikle oyunun fikir üreticisi ve tasarımcısının semboller aracılığıyla oyuncuyu oyun oynamaya davet ettiğini vurgulamak gerekmektedir. Sanal toplulukların oyuncuları, oyun içeriğine ve tasarımına yüklü olan bu sembolleri diğer oyuncularla girdikleri etkileşim sürecinde anlamlandırmakta ve yorumlamaktadırlar. Ortak etkileşimden oyuna ilişkin ortak anlamlar doğmakta ve oyuncular anlamlandırma ve sembolleri seçme esaslarına göre, oyun sürecine iletişimsel eylemleri ile tepki göstermektedirler. Semboller, tasarlanan dijital oyun ortamında yer alan grafiklerden, görsel ve işitsel unsurlara kadar uzanmaktadır. Büyüyen dijital oyun sektörü insanların eylem alanlarını ilgilendirmekte ve

daha fazla anlam iletileri vermekte ve algılamının yapılanmasına hizmet etmektedir. Oyuncular, sanal ortamda yer alan oyuncularla etkileşim süreçlerinde verdikleri karar ile iletişimsel eylemlerini de gerçekleştirmiş olmaktadır. Sanal oyun topluluklarda iletişimsel eylem, diğer oyunculara karşı geliştirilen eylemdir. İletişimsel eylemler; saldırı, bombalama, savunma, bir şehrin yeniden yapılanması sürecinde yeşil alanların genişletilmesi, vergilere ilişkin alınan kararlar, rakibiyle ilişkiler bağlamında intikam ya da affetme, onu beğendiğini ifade etme gibi eylemleri içermektedir. Dijital futbol oyunlarda ise, oyuncuların oyun planı kurmaları ve yöneticinin aldığı kararlar, iletişimsel eylem olarak değerlendirilmektedir. Bunun yanında karşılıklı anlayış, uzlaşma ve işbirliği de önem kazanmaktadır.

Bu bağlamda; dijital iletişim ve medya teknolojsinin gelişimi ile yaşamın pek çok alanında gözlenen dijital alana taşınma dijital ortamda oyunla da gerçekleşmektedir. Geleneksel oyundaki etkileşim ve iletişimsel eylemin yapı, süreç ve formları sanal ortama taşınmakta ve oyunun yapı ve kurallarına göre yeni yapı, süreç ve formlar ortaya çıkmaktadır. Durumsal ya da bağlamsal eylem içinde sanal ve fiziki ortamın iletişimsel eylem kalıpları içiçe geçmektedir.

SONUÇ

Bu çalışmanın kuramsal temelleri Sembolik Etkileşimciliğe (Mead,1967; Blumer, 1969), ve İletişimsel Eylem Kuramına (Habermas, (2001) dayandırılmaktadır. Sembolik Etkileşimciliğin kurucuları Mead (1967) ve Blumer (1969), insan etkileşimini çözümlemeye çalışmışlar ve insan davranışlarını sembolik olarak iletilmiş etkileşim olarak belirlemişlerdir. Bireyler arasında etkileşim, semboller aracılığıyla iletilmekte ve etkileşim aracılığıyla da sosyal gerçeklik oluşmaktadır. Bireylerin sosyal davranışı, belirli anlam içeren semboller ve insan yaşamının durumlarının anlamını aldığı sözlü veya sözlü olmayan jestler aracılığıyla gerçekleştirmektedir. Habermas'ın (2001;1998) İletişimsel Eylem Kuramı ise, iletişimsel eylemi, iletişim partnerleri arasındaki eylemleri koordine etmeye yönelik bir eylem türü olarak kavramaktadır. Habermas, iletişimsel eylemi, aktörlerin ortak bir anlayışa ulaşmaya ve grup eylemlerini makul tartışma, fikir birliği ve işbirliği yoluyla koordine etmeye çalıştıkları sosyal eylemi tanımlamak için kullanmaktadır. İletişim yoluyla konuşma ve hareket etme yeteneğine sahip kişilerin eylemlerini birbirleriyle koordine etmesiyle, birbirlerini anlamaya yönelik bir ilişki kurulmaya çalışılmaktadır. Etkileşim ilişkileri kapsamındaki tüm dilsel ve dil dışı simgesel anlatımlar iletişimsel eylem kapsamında yer almaktadır.

Tezimizde; Sembolik Etkileşimciliğin sanal ortamda ve topluluklarda oynanan dijital oyunun etkileşimleri çözümleme ve anlamlandırma esasları gösterilmeye çalışılmıştır. Dijital sosyal ağlar, mikro ölçekli sosyal etkileşim için olanaklar, yapı ve form sunmakta ve kişilerarası ve grup iletişimin yeni yapı, kural ve formlarını beraberinde getirmektedir. Dijital sosyal ağlar, yeni bireysel ve grup iletişimi platformları sunmakta ve burada çeşitli sanal oyun grupları yer almaktadır. Bu bağlamda Sembolik Etkileşimciliğin, sanal ortam topluluklarında gerçekleşen dijital oyun oynama etkinliği sırasında ortaya çıkan etkileşimi açıklayabildiği görülmektedir. Oyun, oyun oynama eylemi aracılığıyla insanın öz farkındalığını sağlamaktadır. Sanal ortam oyun gruplarında katılımcı oyuncular, semboller aracılığıyla etkileşime girmekte onları bu süreçte birlikte anlamlandırmakta ve yorumlamaktadırlar. Sanal ortam oyunculara farklı bir kimlik ve rol üstlenme ve deneyimleme olanağı sunmaktadır.

Dijital sosyal ağlarda yer alan sanal oyun toplulukları, yeni oyun ve oyuncu tiplerinin ortaya çıkışına olanak sağlamaktadır. Oyunun sosyal etkileşim formu değişmekte ve sosyalleşmenin yeni formlarını geliştirmektedir. Bunun yanında iletişimsel eylemin kuralları değişmekte ve yeni

iletişimsel eylem biçimleri ortaya çıkmaktadır. Oyun konusuna göre yeni etkileşim ve ilişki biçimlerinin kurulmasını gerektirmekte yeni anlam bağlantıları ortaya çıkmaktadır. Bunun yanında, fiziki ortamla sanal ortam etkileşimini bir araya getirmektedir. Bu süreçte kimliğin de tasarımı ve temsili değişmekte kurgu kimliklerle etkileşim ve iletişimsel eylem gerçekleşmektedir.

Tarihsel süreçte oyun, yaşanan dönemin kültürel ve teknolojik özelliklerinden etkilenerek, değişim göstermiştir. Oyun, kültürden önce ve kültürün bir parçası olarak gelişim göstermiştir. Tarih boyunca oyun, toplumsal ve kültürel yapının yanında zamanın teknolojik olanaklarına bağlı olarak hayatı kolaylaştırmaya yönelik olarak oynanmıştır ve oynanmaya devam etmektedir. Oyunun kültürel süreçleri başlatma, etkileme ve sürdürme gücü vardır. Oyun aracılığıyla çevresel, toplumsal ve kültürel olgular keşfedilebilmekte, tanımlanabilmekte, açıklanmakta ve olasılıklar ortaya konmaktadır. Oyun eğlenme, sosyalleşme aracı olduğu gibi günlük yaşamın problemlerinden uzaklaşmak için başvurulmuş bir araç da olmaktadır. Oyun, medya kültürünün doğasına ilişkin bir bakış açısı sunmaktadır. Buna çok çeşitli toplumsal, kültürel, politik ve ayrıca yapay zeka ve metaversin gelişimiyle insan-makine ilişkisine dair yeni olanaklar ve riskler de eklenebilir.

Bu çalışmada; sanal ortamda yer alan dijital oyun topluluk üyelerinin dijital oyunlar aracılığıyla etkileşime girme ve etkileşimlerini oyun süresince sürdürme esasları ve iletişimsel eylemleri incelenmiştir. Dijital oyun bireyler arasında ve topluluklarda fiziki ortamda varolan etkileşimi sürdürmekle birlikte sanal ortamın gereği olarak farklı bir etkileşim ve iletişimsel eylem formuna da yol açmaktadır. Bu yeni etkileşim ve iletişimsel eylem formunun gelecekte toplumun etkileşim yapısı, süreç ve formunu daha geniş bir esasta etkileme potansiyeli bulunmaktadır. Sanal oyun topluluklarının katılıma açık yapısı, etkileşim süreçleri ve iletişimsel eylem için çeşitli olanak biçimleri fiziki yaşama göre katılımı çok çeşitli tasarımsal unsurlarla, görsel ve işitsel öğelerle biçimlendirerek, daha esnek ve cazip hale getirmekte ve fiziki ortama göre demokratikleştirmektedir. Dijital sosyal ağlarda sanal oyun toplulukları küresel firmaların sahipliğinde faaliyet göstermektedir. Dijital oyunlar, küresel çapta çok geniş ekonomik hacme sahip olan oyun endüstrisi tarafından tasarlanmakta, üretilmekte ve yönlendirilmektedir. Yapı, içerik ve sınırlılık bu firmalar tarafından ortaya konulmaktadır. Bu yapı hem kültür endüstrisinin bir parçası olmakta, belirli bir ideoloji, değer ve kültürel yapı öngörmektedir. Bununla birlikte sanal toplulukların genellikle açık yapı, etkileşim süreçleri ve iletişimsel eylem formları için katılım esaslı bir demokratikleşme potansiyelini de barındırmaktadır.

KAYNAKÇA

Aktaş, C. (2013). Medya Yakınsaması: Hızlı Yanıt Veren Kod Aracılığıyla Geleneksel Gazetenin, Çevrimiçi Gazete İle Artan Rekabet Potansiyeli Üzerine Bir Tartışma. *Selçuk İletişim*, 7 (4), 118-128. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/josc/issue/19027/200553> (Erişim Tarihi: 30.06.2023).

Aktaş, C. (2014). Yeni Enformasyon ve İletişim Teknolojileri Neye Hizmet Ediyor: QR Kodlar Üzwerinden Bir Tartışma. *I. Uluslararası İletişim Bilimi ve Medya Araştırmaları Kongresi Bildiri Kitabı* içinde (ss.374-385). 12-15 Mayıs. Kocaeli Üniversitesi İletişim Fakültesi. Kocaeli: Volga Yayıncılık.

Akkol, M.L. (2019). Jürgen Habermas'ın İletişimsel Eylem Kuramı ve Kamusal Alan Kavramının Analizi. *Pamukkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 37, 171-180.

Alver, F. (2006). Medya Yetkinliğinin Kuramsal Temelleri. *Kocaeli Üniversitesi İletişim Araştırmaları Dergisi*, 7, 9-26.

Alver, F. (2011). *Gazetecilik Bilimi ve Kuramları. Gazetecilik Kuram Tasarımlarını Türkiye'deki Gazetecilik Sistemi ve Uygulamalarıyla Sınama Denemesi*. İstanbul: Kalkeodon Yayınları.

Alver, F. (2016). Eleştirel Eylem Teorisi, Sembolik Etkileşimcilik Ve Kültürel Çalışmalar Perspektifinden, Dijital Sosyal Ağların İletişim Pratiklerini Dönüştürme Ve Demokratikleştirme Potansiyelinin Belirlenmesi Üzerine Bir Deneme. *II. Uluslararası Medya Çalışmaları Kongresi* içinde: (ss.801-818). 20-23 Nisan. Akdeniz Üniversitesi, Kocaeli Üniversitesi ve Berlin Beucht Hochschule Medya ve Enformatik Bölümü. Antalya.

Alver, F. (2020). Etkileşimin Ve İletişim Pratiklerinin Analizinde Sembolik Etkileşimcilik, Kültürel Çalışmalar Ve Medyatikleşme Konseptinin Sınırlılıkları Ve Potansiyelleri. İçinde Selma Koç Akgül; Betül Pazarbaşı (Ed.). *Dijital(İn) Ritmi. İletişim, Medya Ve Kültür Alanlarında Yeni Perspektifler* (ss.13-43). İstanbul: Hiper Yayınları.

Alver, F. (2021). Transformation of the Subject on the Coordinates of the Opportunities and

Limitations of Digital Social Networks. In: Enes Emre Başar; Pınar Bacaksız (Ed.). *New Paradigms within the Communication Sciences*. (pp. 18-37). Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing.

Alver, F. ; Çağlar, Ş. (2015). The Impact Of Symbolic Interactionism On Research Studies About Communication Science. *International Conference for Social Sciences and Humanities*. In (pp.479–484). CD-ROM. ISSN: 1944-6934: 08(07). Las Vegas. 16-20 March.
<http://universitypublications.net/ijas/0807/html/toc.html>. (Erişim Tarihi: 03.03.2023).

Aron, R. (2010). *Sosyolojik Düşüncenin Evreleri*. Korkmaz Alemdar (Çev.). İstanbul: Kırmızı Yayınları.

Arslantürk, Z. ; Amman, T. (1999). *Sosyoloji, Kavramlar, Kurumlar, Süreçler, Teoriler*. İstanbul: Marmara Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Vakfı Yayınları.

Baltacı, A. (2017). Nitel veri analizinde Miles-Huberman modeli. *Ahi Evran Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 3(1), 1-15.

Bellis, M. (2020). *The History of Spacewar: The First Computer Game*. <https://www.thoughtco.com/history-of-spacewar-1992412> (Erişim Tarihi: 27.05.2023)

Bermanbek, B. (2009). Dijital Oyun Tasarımı. Mutlu Binark; Günseli Bayraktutan-Sütçü, I. B. Fidaner (Ed.). *Dijital Oyun Rehberi* (ss.95- 124). İstanbul: Kalkedon.

Bevc, T. (2007). *Computerspiele und Politik. Zur Konstruktion von Politik und Gesellschaft in Computerspielen*. Berlin: LIT Verlag.

Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu (2020). *Dijital Oyunlar Raporu*. <https://www.guvenlioyuna.org.tr/haber-detay/btk-2020>. (Erişim Tarihi: 16.06.2023).

Binark, M. (2005). Sanal Uzamda Oyun Kültürü: Dijital Oyunlar. <http://inettr.org.tr/inetconf11/bildiri/89.pdf> (Erişim Tarihi:12.06.2022).

Binark, M. (2007). Dijital Oyunlar: Sektör-İçerik ve Oyuncular. *Folklor/Edebiyat*, 50 (13), 11-23.

Binark, M.; Bayraktutan-Sütçü, G. (2008). *Kültür Endüstrisi Olarak Dijital Oyun*. İstanbul:

Kalkedon Yayınları.

Blumer, H. (1969). *Symbolic interactionism. Perspective and Method*. Berkeley and Los Angeles, California: University of California Press.

Bostan, B. ; Tıngöy, Ö. (2015). Dijital Oyunlar: Tasarım Gereksinimleri ve Oyuncu Psikolojisi. *AJIT-e: Academic Journal of Information Technology*, 6 (19), 7-21. DOI: 10.5824/13091581.2015.2.001.x

Bozkurt, V. (2006). *Değişen Dünyada Sosyoloji*. Bursa: Ekin Yayınları.

Burke, P.; Briggs, A. (2005). *Medyanın Toplumsal Tarihi*. İbrahim Şener (Çev.). İstanbul: İzdüşüm Yayınları.

Caillois, R. (2001). *Man, Games and Play*. Meyer Barash (Çev.). Urbana, Chicago: University of Illinois Press.

Coser, L. A. (2015). *Sosyolojik Düşüncenin Ustaları: Tarihsel ve Toplumsal Bağlamlarında Fikirler*. Himmet Hülür, Serhat Toker, İbrahim Mazman (Çev.). Ankara: De Ki Yayınları.

Cote, J.F. (2015). *George Herbert Mead's Concept of Society. A Critical Reconstruction*. New York: Routledge.

Dijital Oyun Sektörü Raporu (2017). <http://www.ankaraka.org.tr/tr/files/yayinlar/ankarakadijital-oyun-sektoru.pdf> (Erişim Tarihi: 16.06.2023).

Dongers, P.; Leonarz, M.; Meier ve A.W. (2005). Theorien und Theoretische Perspektiven". Heinz Bofadelli; Otfried Jarren; Gabriele Siebert (Ed.). *Einführung in die Publizistikwissenschaft* (pp. 105- 146). Bern, Stuttgart, Wien: Haupt Verlag.

Erdem, H. Subhi (2010). İnsan Şahsiyetinin Gelişimine Holistik Bakış: Felsefi Perspektiften Davranışçı ve Bilişselci Ekolün Eleştirisi. *İnönü Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi*, 1(1), 179-194.

Erdoğan, İ.; Alemdar, K. (2002). *Öteki Kuram: Kitle İletişim Kuram ve Araştırmalarının Tarihsel ve Eleştirel Bir Değerlendirmesi*. Ankara: Erk Yayınları

UK Essays, (2018). Positive Effects Of Video Games Children And Young People Essay.

<https://www.ukessays.com/essays/young-people/positive-effects-of-video-games-childrenandyoung-people-essay.php?vref=1> > (Eriřim Tarihi: 08.06.2023).

Fuchs, C. (2008). *Internet and Society Social Theory in the Information Age*. NewYork: Routledge.

Garneli, V.; Giannakos, M. ve Chorianopoulos, K. (2017). Serious games as a malleable learning medium: The effects of narrative, gameplay, and making on students performance and attitudes. *British Journal of Educational Technology*, 48(3),842– 859.

Gökulu, G.(2019). Sembolik Etkileřimci Teorinin Gündelik Yařam Sosyolojisine Katkıları. *EKEV Akademi Dergisi*, 0 (80), 173-190. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/sosekev/issue/72143/1160996> (Eriřim Tarihi: 22.05.2023).

Habermas, J. (1998). *Sosyal Bilimlerin Mantığı Üzerine*. Mustafa Tüzel (Çev.). İstanbul: Kabalcı Yayınevi.

Habermas, J. (2001). *İletişimsel Eylem Kuramı*. Mustafa Tüzel (Çev.). İstanbul: Kabalcı Yayınevi.

Habermas, J. (2018). *Philosophical Introductions: Five Approaches to Communicative Reason*. Ciaran Cronin (Çev.). Cambridge: Polity Press.

Lowood, H. (2002). *Shall We Play a Game: Thoughts on the Computer Game Archive of the Future*. California: Stanford University.

<https://www.cumhuriyet.com.tr/bilim-teknoloji/gta-5-satis-rekoru-kirdi-2083386> (Eriřim Tarihi:18.08.2023).

<https://www.cumhuriyet.com.tr/bilim-teknoloji/call-of-duty-modern-warfare-2-remastereducretsiz-2073633> (Eriřim Tarihi:18.08.2023).

<https://www.haxball.com/play> (Eriřim Tarihi:13.08.2023). <https://www.pcoyunrehber.com> (Eriřim Tarihi: 09.07.2003).

<https://www.sozcu.com.tr/2020/teknoloji/epic-gamesden-sevindiren-gta-5-haberi-gta-5-epic-games-storeda-ucretsiz-nasil-indirilir-5816620> / (Eriřim Tarihi:11.08.2023).

<https://store.rockstargames.com/game/buy-grand-theft-auto-the-trilogy-the-definitive-edition>

(Eriřim Tarihi: 09.07.2003) https://www.tamindir.com/blog/call-of-duty-serisi_74268/

(Eriřim Tarihi: 09.07.2023). [https://technotoday.com.tr/call-of-duty-warzone-2-](https://technotoday.com.tr/call-of-duty-warzone-2-oyuncu-sayisi/)

[oyuncu-sayisi/](https://technotoday.com.tr/call-of-duty-warzone-2-oyuncu-sayisi/) (Eriřim Tarihi: 19.06.2023).

https://en.wikipedia.org/wiki/Grand_Theft_Auto (Eriřim Tarihi: 09.07.2023)

Huizinga, J.(2013). *Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*. Mehmet A. Kılıçbay (Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

İlal, E. (1989). *İletişim, Yıgınsal İletim Araçları ve Toplum*. İstanbul: Der Yayınevi.

Juan, A. A.; Loch, B.; Daradoumis, T. ve Ventura, S. (2017). Games and simulation in higher education. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 14 (37). <https://doi.org/10.1186/s41239-017-0075-9>. (Eriřim Tarihi: 24.05.2023).

Kankaanranta, M.; Neittaanmäki, P. (2008). Design and Use Of Serious Games. *Intelligent Systems, Control, and Automation: Science and Engineering*, 37. Springer. <http://dx.doi.org/10.1007/978-1-4020-9496-5> (Eriřim Tarihi: 20.06.2023).

Kelekçi, M. (2021). Dijital oyunlarda tipografinin tasarıma etkisi. *Yıldız Journal of Art and Design*, 8,2. 53-61. <https://yjad.yildiz.edu.tr> DOI: 10.47481/yjad.1000614. (Eriřim Tarihi: 14.05.2023).

Kihlström, A. (2020). *Communicative Legitimacy: Habermas and Democratic Welfare Work*. Cham: Palgrave Macmillan.

Klikauer, T. (2008). *Management Communication: Communicative Ethics and Action*. New York: Palgrave Macmillan.

- Mead, G.H. (1967). *Mind, Self, and Society from the Standpoint of a Social Behaviorist*. Charles W. Morris (Ed.). *Works of George Herbert Mead*, 1. Chicago: The University of Chicago Press.
- Mitchell, L. B. (2012). *Game Design Essentials*. Indiana: John Wiley & Sons.
- Morris, A. (2015). *A Practical Introduction to In-depth Interviewing*. Sydney: SAGE Publications Ltd.
- Murray, H. J. R. (1951). *A History of Board-Games Other than Chess*. Oxford: Oxford University Press.
- Nicolopoulou, A. (2004). Oyun, Bilişsel Gelişim ve Toplumsal Dünya: Piaget, Vygotsky ve Sonrası. Melike Türkân Bağlı (Çev.). *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 37(2), 137-169.
- Ögel, K. (2017). *İnternet Bağımlılığı. İnternetin Psikolojisini Anlamak ve Bağımlılıkla Başa Çıkmak*. İstanbul: İş Bankası Kültür Yayınları.
- Parsons, T. (2015). *Toplumsal Eylemin Yapısı. Max Weber*. Nur Nirven; Adem Bölükbaşı (Çev.). Sakarya: Sakarya Üniversitesi Kültür Yayınları.
- Piaget, J. (1962). *Play, dreams and imitation in childhood*. New York: Norton.
- Plass, J.; Bruce, D.H. ve Kinzer, Charles K. (2015). Foundations of Game-Based Learning. *Educational Psychologist*, 50, 258-283. <https://doi.org/10.1080/00461520.2015.1122533>. (Erişim,Tarihi: 12.05.2023).
- Polama, M. M. (1993). *Çağdaş Sosyoloji Kuramları*. Hayriye Erbaş (Çev.). Ankara: Gündoğan Yayınları.
- Rheingold, H. (2000). *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*. Cambridge: MIT Press.
- Ritzer, G.; Stepnisky, J. (2014). *Klasik Sosyoloji Kuramları*. Himmet Hülür (Çev.). Ankara: De Ki Yayınları.
- Rose, F. (2012). *The Art of Immersion: How The Digital Generation is Remaking Hollywood, Madison Avenue, and the Way We Tell Stories*. New York, London: W.W. Norton & Company.

Russel, M. (2019). *Habermas and Politics. A Critical Introduction*. Edinburgh: Edinburgh University Press.

Sağlık Bakanlığı (2018). *Dijital Oyun Bağımlılığı Çalıştayı Sonuç Raporu*. <https://sggm.saglik.gov.tr/Eklenti/30051/0/yenidijitalpdf.pdf> (Erişim Tarihi: 16.06.2023).

Sánchez, J.; L. G; Vela, F. L. G.; Simarro, F.M. ve Padilla-Zea, Natalia (2012) Playability: analysing user experience in video games. *Behaviour & Information Technology*, 31. DOI:10.1080/0144929X.2012.710648. <http://dx.doi.org/10.1080/0144929X.2012.710648>. (Erişim Tarihi: 26.06.2023)

Sandstrom, K. L.; Martin, D. D. Ve Fine, G. A. (2001). Symbolic Interactionism at the end of the Century. George Ritzer; Barry Smart (Ed.). *Handbook of Social Theory* (pp. 217-231). London: Sage Publication.

Sezen, H.K.; Eren Şerinas A. (2022). Dijitizasyon, Dijitalizasyon, Dijital Dönüşüm Kavramlarına İlişkin Bir Değerlendirme. *Pamukkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 51, 49-59.

Sezgin, S.(2016). İnsan Ve Oyun: Oyunların Dünyası, Bugünü, Yarını. *International Congress of Educational Research*, 16 May. <https://www.researchgate.net/publication/313445032>. (Erişim Tarihi: 21.06.2023).

Slaterry, M. (2007). *Sosyolojide Temel Fikirler*. Ümit Tatlıcan; Gülhan Demiriz (Çev.). Bursa: Sentez Yayınlar.

Sucu, İ. (2021). Gerçekliğin Yeni Dünyası ve İletişim Alanı Olarak Sanal Sayısal Oyunlar. *İstanbul Gelişim Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 8 (1), 204-215.

Suits, B. (1980). *The Grasshopper: Games, Life and Utopia*. Toronto: University of Toronto Press.

Söğüt, Y. (2022). Medya Emperyalizminin Yansıma Alanları Dijital Oyunlarda Kültür ve Birey İlişkisine Bir Eleştiri. *Turkish Studies*, 17(6), 1421-1441. <https://dx.doi.org/10.7827/TurkishStudies.64584>. (Erişim Tarihi: 07.06.2023).

Süngü, E. (2020). Oyunlarda Tek Tipleşme ve Türkiye'deki Oyuncu Kültürüne Etkileri. Ertuğrul Süngü; Barbaros Bostan (Ed.). (ss. 17-38). *Türkiye’de ve Türkiye’den Oyun Çalışmaları*. Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.

Şenol, D. (2017). *Sembolik Etkileşim*. Ankara: Net Kitaplık.

Tezel, Y. (2016). *Bilgisayar Oyunları Tarihi*. İstanbul: Sokak Kitapları Yayınları.

Topses, G. (2012). Davranışçı Ve Varoluşçu–Hümanistik Psikolojik Danışma Kuramlarının Ayırtedici Ve Örtüşen Nitelikleri. *International Journal of New Trends in Arts, Sports & Science Education*, 1 (3), 67-75.

Tor, H. ; Irmak, T. Y. (2022). Dijital Oyun Fenomeninin Sosyolojisi. *Sosyal, Beşeri ve İdari Bilimler Dergisi*, 5(12), 1798-1817.

Turan R.; Kırpık G. (2007) Selçuklu Dönemi Türklerde Sosyal ve Ekonomik Hayat. Hakkı Acun (Ed.). *Anadolu Selçuklu Dönemi Kervansarayları* (ss. 19-47). Ankara: T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı.

Türkiye Oyun Sektörü Raporu (2022). <https://www.gaminginturkey.com/tr/turkiye-oyunsektoru-raporlari> (Erişim Tarihi: 29.05.2023).

Üzmez, S.S.; Büyükbese, T. (2021). Dijitalleşme Sürecinde Bilgi Yönetiminin İşletmelerin Teknoloji Uyumuna Etkileri. *Bilgi Ekonomisi ve Yönetimi Dergisi*, 16(2), 117-127. Doi: 10.54860/beyder.1028117.

Vygotsky, L.S. (1967). Play and its role in the mental development of the child. *Soviet Psychology*, 5 (3), 6-18.

Wallace, R. ; Wolf, A. (2012). *Çağdaş Sosyoloji Kuramları: Klasik Gelenegın Geliştirilmesi*. Mehmet Rami Ayas; Leyla Elburuz (Çev.). Ankara: Doğu Batı Yayınları.

Weber, M.(2023). *Sosyolojinin Temel Kavramları*. M. Nuri Demirli (Ed.). Medeni Beyaztaş (Çev.). İstanbul: Runik Kitap.

Yıldırım, A.; Şimşek, H. (2013). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Seçkin Yayınları.

Yikebali, M. (2018). *Sembolik Etkileşimcilik Ve Çağdaş Sosyal Teori: Topluma Yeni Bakışlar*. İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sosyoloji Anabilim Dalı. Yayınlanmamış Doktora Tezi.

Zou, D.; Huang, Y. ve Xie, H. (2019) Digital game-based vocabulary learning: where are we and where are we going? *Computer Assisted Language Learning*, 34, 751-777. <https://doi.org/10.1080/09588221.2019.1640745> (Erişim Tarihi:17.05.2023).



EKLER

1) Bilgilendirilmiş Onam Formu

Değerli Katılımcı,

Bu çalışma, Prof.Dr.Celalettin Aktaş danışmanlığında; İstanbul Ticaret Üniversitesi İletişim Bilimi ve İnternet Enstitüsü Medya ve İletişim Çalışmaları Tezli Yüksek Lisans Programı öğrencisi Uğur Boyalı tarafından yürütülen ‘Dijital Sosyal Ağlarda Sanal Toplulukların Dijital Oyun Sosyal Etkileşimlerinin Ve İletişimsel Eylemlerinin Analizi ‘ isimli bir tez çalışmasıdır.

Çalışmanın amacı, Sanal Toplulukların Dijital Oyun Etkileşimlerinin Ve İletişimsel Eylemlerinin arasındaki ilişkinin incelenmesidir.

Araştırmaya katılımınız tamamen gönüllülük esasına dayanmaktadır. Araştırma sırasında sizden alınan bilgiler grup halinde değerlendirileceğinden, sizden kimlik belirleyici bilgiler istenmeyecektir. Cevaplarınız gizli tutulacak ve sadece araştırmacı tarafından bilimsel çalışmalarda kullanılacaktır. Bu anlamda, araştırma sonuçlarından sağlıklı bilgiler edinilebilmesi için soruların samimi bir şekilde doldurulması ve soruların boş bırakılmaması oldukça önemlidir. Bu çalışma genel olarak kişisel rahatsızlık teşkil edecek soruları içermemektedir. Ancak araştırma sırasında herhangi bir nedenden dolayı rahatsızlık hissederseniz, katılımınızı sonlandırabilirsiniz. Çalışma sırasında sizden istenilen, çalışmada yer alan maddeleri ve/veya soruları boş bırakmamaya özen göstererek samimi bir şekilde doldurmanızdır. Çalışmaya katılım yaklaşık 45 dakika sürecektir. Çalışma hakkında daha fazla bilgi almak için Prof.Dr.Celalettin Aktaş, () ve Uğur Boyalı () üzerinden ulaşabilirsiniz. Katılımınız için şimdiden teşekkür ederiz.

Bu çalışmaya tamamen gönüllü olarak katılıyorum ve istediğim zaman katılımımı sonlandırabileceğimi biliyorum. Verdiğim bilgilerin bilimsel amaçlı kullanımını kabul ediyorum. Evet () Hayır ()

Öğrenci Adı ve Numarası: Uğur BOYALI. 200016929

Medya ve İletişim Çalışmaları Yüksek Lisans Programı. İletişim Bilimi ve İnternet stitüsü.

Danışman: Prof.Dr. Celalettin AKTAŞ

Tez Başlığı: Dijital Sosyal Ağlarda Sanal Toplulukların Dijital Oyun Sosyal Etkileşimlerinin Ve İletişimsel Eylemlerinin Analizi

Bu çalışmanın problematiği, sanal ortamda gerçekleşen dijital oyun etkileşim ve iletişimsel eylemlerinin yüz yüze bir ortamda gerçekleşmemesi, oyuncuların birbirlerini her zaman fiziki olarak tanımamış olmaları, teknik arıza gibi gürültü faktörlerinin neden olduğu sınırlılıklardır.

Çalışmanın amacı; bireyin diğer öznelerle etkileşiminde önemli bir rol oynayan dijital oyunun bir sosyal etkileşim aracı ve iletişimsel eylem olarak incelenmesidir.

Araştırmanın evreni ve örnekleme şöyle ifade edilebilir: Araştırma evreni sanal ortamda oyun oynayan dijital oyun gruplarıdır. Örneklem ise, sanal ortamda yer alan “Grand Theft Auto V”, “Call Of Duty - Modern Warfare 2” ve “HaxBall:SpaceBounce” adlı dijital oyun gruplarıdır. Bu üç oyun grubunun beşer üyesi olmak üzere toplam onbeş oyuncu araştırma kapsamına alınacaktır. Oyun grupları üyelerinin farklılık içeren yaş aralığı göz önünde bulundurularak, oyuncuların yaş aralığı 18-40 arası olarak belirlenmiştir.

Çalışmanın yöntemi ise, nitel araştırma yöntemlerinden biri olan mülakat yöntemidir. Nitel araştırma yöntemi, veri toplamada, tutum ve eylemlere ilişkin ayrıntılı, öznel ve bireysel içgörülerini belirlemeyi amaçlamaktadır. Açık uçlu soruları içeren mülakatın amacı, seçilen araştırma konusunun derinlemesine incelenmesi için geliştirilen soruları yanıtlayan katılımcıların etkileşim motivasyonu, eylem kalıpları ve kişisel bakış açıları hakkında bilgi elde etmektir. Ayrıca mülakat ile edilen verilerin nitel içerik analizi yöntemi ile analiz edilmesi amaçlanmaktadır. İçerik analizi, bir metnin açık içeriksel kodlarından yararlanarak, açık olmayan kodlarının ve bağlamının araştırılıp, sosyal gerçekliğin ortaya çıkarılmasını amaçlayan bir yöntemdir.

2) Mülakat Soruları

1. Fiziki ortamda oyun oynamak sizin için ne ifade ediyor?
2. Sanal ortamda oyun oynamanızın nedeni ve amacı nedir? Hangi dijital oyun türlerini ve neden tercih ediyorsunuz?
3. Fiziki ortamda oynadığınız oyunla sanal ortamda oynadığınız oyun arasındaki benzerlikler ve farklılıklar nelerdir?
4. Sanal ortamda oyun oynadığınız grup üyelerini fiziki ortamda da tanıyor musunuz?
5. Oyun üyelerini fiziki ortamda tanıyor olmanız veya olmamanız sanal ortamdaki sosyal etkileşiminizi değiştiriyor veya ona etki ediyor mu?
6. Sanal ortamda dijital oyun oynadığınız grupla sosyal etkileşiminizi nasıl ifade edersiniz? Fiziki ortamdaki sosyal etkileşimlerinize benzerlikleri ve farklılıkları var mıdır, hangi açılardan benzer ve farklıdır?
7. Sanal ortamda oyun oynamanın fiziki ortamda oyun oynamaya göre, sosyal etkileşimi kolaylaştırdığını ya da zorlaştırdığını düşünüyor musunuz? Bunun nedenleri ve sonuçları nedir?
8. Sanal ortamda grubunuzla dijital oyun oynarken, sözlü ifadelerin yanında mimikler ve beden dili sosyal etkileşime etki ediyor mu? Etki ediyorsa ne bağlamda ve nasıl etki ediyor?
9. Sanal ortamda grubunuzla dijital oyun oynarken, oyunla ilgili enformasyon, düşünce ve duygularınızı karşı tarafa rahatlıkla iletebiliyor ve sizce karşı taraf bunun anlamını doğru yorumlayabiliyor mu? Siz oyun grubunun üyelerinin enformasyon, düşünce ve duygularını doğru anlayabiliyor ve yorumlayabiliyor musunuz? Eğer enformasyon, düşünce ve duyguları doğru anlamak ve yorumlamakta sorun çıkıyorsa, sizce bu sorun neden kaynaklanıyor ve sosyal etkileşim sürecini nasıl etkiliyor?
10. Sanal ortamda oyun oynarken, kendi amaçlarınızı takip etmekten ziyade ortak bir anlayışa ulaşmaya ve grubun eylemlerini makul tartışma ve işbirliği yoluyla gerçekleştirmeye çalışıyor musunuz?

11. Sanal ortamda oyun oynarken, iletiřiminiz oyun oynama esasları ve seyri konusunda bir fikir birlięi yaratabiliyor mu?

12.Sanal ortamda oyun oynarken, sizin ve dięer oyun katılımcılarının kiřisel yařam öyküleri ve yařamlarındaki olaylar ifade ediliyor mu? Eęer ifade ediliyorsa, farklı yařam dünyalarınızın arasında bir örtüřme olduęunu gözlemliyor musunuz? Oyun grubuna özgü bir “iç dünya” nın yaratıldığını düşünüyor musunuz? Eęer bir “iç dünya” nın yaratıldığını düşünüyorsanız, “grubun iç dünyası” hangi iletiřimsel eylemlerle ve nasıl oluyor?



