



**OYUNUN TOPLUMSAL VE KÜLTÜREL
İŞLEVİNİ YİTİRİŞİ: GELENEKSELDEN
DİJİTALE OYUN KAVRAMININ
YAPISAL DÖNÜŞÜMÜ**

Gülsemin MISIRLI

**Yüksek Lisans Tezi
Prof. Dr. Hüseyin KÖSE
Gazetecilik Anabilim Dalı**

2018

Her Hakkı Saklıdır

T.C.
ATATÜRK ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
GAZETECİLİK ANABİLİM DALI

Gülsemin MISIRLI

**OYUNUN TOPLUMSAL VE KÜLTÜREL İŞLEVİNİ YİTİRİŞİ:
GELENEKSELDEN DİJİTALE OYUN KAVRAMININ YAPISAL
DÖNÜŞÜMÜ**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

TEZ YÖNETİCİSİ
Prof. Dr. Hüseyin KÖSE

ERZURUM- 2018



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



17/07/2018

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE

BİLDİRİM

Atatürk Üniversitesi Lisansüstü Eğitim ve Öğretim Uygulama Esaslarının ilgili maddelerine göre hazırlamış olduğum **“OYUNUN TOPLUMSAL VE KÜLTÜREL İŞLEVİNİ YİTİRİŞİ: GELENEKSELDEN DİJİTALE OYUN KAVRAMININ YAPISAL DÖNÜŞÜMÜ”** adlı tezin/raporun tamamen kendi çalışmam olduğunu ve her alıntıya kaynak gösterdiğimi taahhüt eder, tezimin/raporumun kâğıt ve elektronik kopyalarının Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü arşivlerinde aşağıda belirttiğim koşullarda saklanmasına izin verdiğimi onaylarım:

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

- ☒ Tezimin/Raporumun tamamı her yerden erişime açılabilir.
- ☐ Tezimin/Raporumun makale için **altı ay**, patent için **iki yıl** süreyle erişiminin ertelenmesini istiyorum.

17.07.2018

Gülsemin MISIRLI

* LİSANSÜSTÜ TEZLERİN ELEKTRONİK ORTAMDA TOPLANMASI, DÜZENLENMESİ VE ERİŞİME AÇILMASINA İLİŞKİN YÖNERGE

.....
ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

Çeşitli ve Son Hükmeler

Lisansüstü tezlerin erişime açılmasının ertelenmesi MADDE 6– (1) Lisansüstü teze ilgili patent başvurusu yapılması veya patent alma sürecinin devam etmesi durumunda, tez danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulu iki yıl süre ile tezin erişime açılmasının ertelenmesine karar verebilir.

(2) Yeni teknik, materyal ve metotların kullanıldığı, henüz makaleye dönüşmemiş veya patent gibi yöntemlerle korunmamış ve internetten paylaşılması durumunda 3. şahıslara veya kurumlara haksız kazanç imkanı oluşturabilecek bilgi ve bulguları içeren tezler hakkında tez danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulunun gerekçeli kararı ile altı ayı aşmamak üzere tezin erişime açılması engellenebilir.

Gizlilik dereceli tezler MADDE 7– (1) Ulusal çıkarları veya güvenliği ilgilendiren, emniyet, istihbarat, savunma ve güvenlik, sağlık vb. konulara ilişkin lisansüstü tezlerle ilgili gizlilik kararı, tezin yapıldığı kurum tarafından verilir. Kurum ve kuruluşlarla yapılan işbirliği protokolü çerçevesinde hazırlanan lisansüstü tezlere ilişkin gizlilik kararı ise, ilgili kurum ve kuruluşun önerisi ile enstitü veya fakültenin uygun görüşü üzerine üniversite yönetim kurulu tarafından verilir. Gizlilik kararı verilen tezler Yükseköğretim Kuruluna bildirilir.

(2) Gizlilik kararı verilen tezler gizlilik süresince enstitü veya fakülte tarafından gizlilik kuralları çerçevesinde muhafaza edilir, gizlilik kararının kaldırılması halinde Tez Otomasyon Sistemine yüklenir.



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



TEZ KABUL TUTANAĞI

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE

Prof. Dr. Hüseyin KÖSE danışmanlığında, Gülsemin MISIRLI tarafından hazırlanan bu çalışma 17/ 07/ 2018 tarihinde aşağıdaki jüri tarafından Gazetecilik Anabilim Dalı'nda Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

Başkan : Prof. Dr. Hüseyin KÖSE İmza:

Jüri Üyesi : Doç. Dr. Besim YILDIRIM İmza:

Jüri Üyesi : Doç. Dr. Gülsüm ÇALIŞIR İmza:

Yukarıdaki imzalar adı geçen öğretim üyelerine aittir. / /

Prof. Dr. Mehmet TÖRENEK
Enstitü Müdürü

F-85/01/21.10.2016

İÇİNDEKİLER

ÖZET.....	IV
ABSTRACT	V
GÖRSELLER DİZİNİ.....	VI
ÖNSÖZ.....	VII
GİRİŞ	1

BİRİNCİ BÖLÜM

OYUN GÜDÜSÜ, GELENEKSEL OYUN KAVRAMI ve BELİRLEYİCİLERİ

1.1. GELENEKSEL OYUN KAVRAMI.....	8
1.1.1. Geleneksel Oyun Kavramı ve Özellikleri	11
1.1.2. Oyunun Kökeni ve Oyun Güdüsü	14
1.1.3. Oyun Kavramının Kısa Tarihsel Serüveni	17
1.2. KLASİK OYUN KURAMLARI.....	20
1.3. ÇAĞDAŞ OYUN KURAMLARI	23
1.4. GELENEKSEL OYUN TÜRLERİ	25
1.4.1. Materyale Dayalı Oyunlar	27
1.4.2. Materyalsiz Oyunlar	37
1.5. GELENEKSEL OYUNUN İŞLEVLERİ	41
1.5.1. Toplumsal İşlevler	42
1.5.2. Kültürel İşlevler.....	44
1.5.3. Pedagojik İşlevler	46
1.6. GELENEKSEL OYUN ve İLETİŞİM/ETKİLEŞİM-RİTÜEL İLİŞKİSİ	48
1.7. KENDİNİ GERÇEKLEŞTİRME ORTAMI/BİÇİMİ OLARAK OYUN	53
1.8. GELENEKSEL OYUN ve BOŞ ZAMAN İLİŞKİSİ	56
1.9. GELENEKSEL OYUNLAR ve YARATICILIK İLİŞKİSİ	58
1.10. GELENEKSEL OYUNLAR ve SOKAĞIN GÜCÜ.....	60

İKİNCİ BÖLÜM

GELENEKSEL OYUNUN DEĞİŞEN DOĞASI VE DİJİTALLEŞEN OYUN KAVRAMI

2.1. OYUN KAVRAMININ ENDÜSTRİYEL HALE GELİŞİ.....	66
---	----

2.1.1. 80'li Yıllarda Oyun: Atari Salonlarının Yükselişi	68
2.1.2. 90'li Yıllarda Oyun: Tetris ve Benzeri Mekanik Oyun Türleri.....	70
2.1.3. 2000'li Yıllarda Oyun: Bilgisayar ve Diğer Dijital Oyun Konsolları	73
2.2. OYUN ve KÜLTÜR ENDÜSTRİSİ	75
2.3. DİJİTAL OYUNLARIN İDEOLOJİSİ	78
2.4. DİJİTAL KÜLTÜRÜN BİR BOYUTU OLARAK BİLGİSAYAR OYUNLARI ve KULLANICILARA ETKİLERİ.....	81
2.4.1. Yarışmacılık, Rekabet ve Ödüllendirme	82
2.5. KRİMİNAL BİR ALAN OLARAK DİJİTAL OYUNLAR.....	87
2.6. DİJİTAL OYUNLAR ve EGEMEN OYUNCU PROFİLİ	91
2.7. MODERN MEDYA KÜLTÜRÜ ve OYUN İÇERİKLİ PROGRAMLAR	93

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

ANALİTİK BİR UYGULAMA: DİJİTAL OYUN KULLANICILARI İLE GÖRÜŞME

3.1. ARAŞTIRMANIN AMACI.....	96
3.2. EVREN VE ÖRNEKLEM	96
3.3. ARAŞTIRMA YÖNTEMİ	96
3.4. VERİ TOPLAMA TEKNİĞİ.....	97
3.5. VERİLERİN TOPLANMASI ve DEĞERLENDİRİLMESİ.....	97
3.6. BULGULAR VE YORUMLANMASI.....	98
3.6.1. Dijital Oyun Kullanıcılarının Oyun Kavramını İfade Etme Biçimleri.....	98
3.6.2. Dijital Oyun Kullanıcılarının Oyuna Harcadıkları Zaman.....	99
3.6.3. Dijital Oyun Kullanıcılarının En Çok Tercih Ettiği Oyun Türleri ve Oyun Oynama Sebepleri	101
3.6.4. Dijital Oyun Kullanıcılarının Gözünden Geleneksel Oyunlara Bakmak	104
3.6.5. Sanal Dünyadan Bilinçaltına Transfer.....	108
3.6.6. Dijital Oyuncuların Oyundaki Diğer Oyuncularla İlişkisi	112
3.6.7. Dijital Oyun Kullanıcılarının Oyun Oynarken Hissettiği Şeyler	116
3.6.8. Dijital Oyun Kullanıcılarının Oyun Oynamadıkları Dönemdeki Hisleri	117
3.6.9. Dijital Oyun Kullanıcıları İçin Dijital Oyunun Diğer Aktiviteler İçindeki Yeri.....	118

SONUÇ VE ÖNERİLER.....	121
KAYNAKÇA	124
EKLER.....	139
EK 1. Yarı Yapılandırılmış Görüşme Formu	139
ÖZGEÇMİŞ.....	141



ÖZET

YÜKSEK LİSANS TEZİ

**OYUNUN TOPLUMSAL VE KÜLTÜREL İŞLEVİNİ YİTİRİŞİ:
GELENEKSELDEN DİJİTALE OYUN KAVRAMININ YAPISAL DÖNÜŞÜMÜ**

Gülsemin MISIRLI

Tez Danışmanı: Prof. Dr. Hüseyin KÖSE

2018, 141 sayfa

Jüri: Prof. Dr. Hüseyin KÖSE

Doç. Dr. Besim YILDIRIM

Doç. Dr. Gülsüm ÇALIŞIR

Teknolojik alanındaki gelişmelere bağlı olarak, insan yaşamında da bazı değişim ve dönüşümler olmaktadır. Oyun kavramı da, bu dönüşüme koşut olarak değişmektedir. Eskiden sokaklarda oynanan oyunların yerini, günümüzde elektronik cihazlar için tasarlanan oyun programları almıştır. Bu çalışmanın amacı oyunun psikolojik, toplumsal ve kültürel işlevlerindeki radikal dönüşümün bireylerin sosyalleşmesi, dayanışması, anlam ve ilişki bölüşümleri ile yaratıcı kimlik yapısına yaptığı etkilerin incelenmesidir. Bu açıdan çalışmada ilk önce geleneksel oyun kavramı ve belirleyicileri üzerinde durulmuştur. Daha sonra oyunun değişen doğasıyla birlikte meydana gelen dijital oyun kültürünün, birey ve toplum üzerindeki etkilerine odaklanılmıştır. Günümüzde, dijital oyun sektörü hızla yaygınlaşmaktadır. Her geçen gün büyüyen bu sektör, özellikle genç kitle tarafından yakından takip edilmektedir. Böylece dijital oyun kullanıcılarının oyun konusundaki inanç, eğilim ve tutumlarını irdelemek amacıyla derinlemesine mülakatlar yapılmıştır. Araştırma, Atatürk Üniversitesinde öğrenim gören 40 öğrenci üzerinde gerçekleştirilmiştir. Araştırma sonunda, dijital oyun kullanıcılarının zamanlarının büyük çoğunluğunu oyunlara ayırdıkları ve günlük yaşamlarının oyunlardan etkilendiği sonucuna varılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Oyun, Dijital Oyun, Yapısal Dönüşüm, Toplumsal ve Kültürel İşlevler.

ABSTRACT**MASTER’S THESIS****THE LOSS OF SOCIAL AND CULTURAL FUNCTION OF GAME: THE
STRUCTURAL TRANSFORMATION OF CONCEPT OF THE GAME FROM
THE TRADITION TO DIGITAL****Gülsemin MISIRLI****Advisor: Prof. Dr. Hüseyin KÖSE****2018, Page 141****Jury: Prof. Dr. Hüseyin KÖSE****Assoc. Prof. Dr. Besim YILDIRIM****Assoc. Prof. Dr. Gülsüm ÇALIŞIR**

Depending on the developments in the technological field, there are also some changes and transformations in human life. The concept of game also changes in parallel with this transformation. In the past, games played on the streets were replaced by play programs designed for electronic devices today. The aim of this study is to analyse of the effects of radical transformation in psychological, social and cultural functions of the game on the socialization of individuals, solidarity, meaning and relationship divisions and creative identity structure of individuals. In this respect, the study first was focused on the concept and determinants of traditional games. Later, the effect on the individual and the society of the digital game cultures that brings about with the changing nature of the game was focused on. Today, the digital game industry is rapidly expanding. This sector, which grows day by day, is closely followed by young people in particular. Thus, in-depth interviews were carried out to analyse the beliefs, tendencies and attitudes of digital game users about the game. The study was carried out on 40 students that have been educating at Atatürk University. At the end of the study, it was concluded that digital game users are devoted a great deal of their time to the games and their daily lives is affected by the games.

Keywords: Game, Digital Game, Structural Transformation, Social and Cultural Functions.

GÖRSELLER DİZİNİ

Görsel 2.1. Space Invaders Adlı Oyundan Bir Görüntü	69
Görsel 2.2. Pac- Man Oyunundan Bir Görüntü	69
Görsel 2.3. Meşhur Tetris Oyunundan Bir Kare	72
Görsel 2.4. Doom Oyunundan Bir Kare	73
Görsel 2.5. America's Army Oyunundan Bir Kare	79
Görsel 2.6. Special Force Oyunundan Bir Sahne	80
Görsel 2.7. Age of Empires Oyunundan Bir Sahne	84
Görsel 2.8. Super Mario Oyunundan Bir Sahne	84
Görsel 2.9. Dota 2 Oyunundan Bir Kare	84



ÖNSÖZ

Yüksek lisans eğitimime başladığım günden itibaren sürekli yanımda olan, kapısını her çaldığımda engin bilgi ve tecrübesiyle bana yol gösteren, tez konumun belirlenip tamamlanmasına kadar bütün süreçlerde desteğini benden esirgemeyen, daima daha iyisini yapmam konusunda beni cesaretlendirip motive eden danışman hocam sayın Prof. Dr. Hüseyin Köse'ye teşekkürü borç bilirim.

Lisans hayatım boyunca kendilerinden çok şey öğrendiğim Erciyes Üniversitesi İletişim Fakültesi hocalarına ve yüksek lisans eğitimim süresince tanımaktan ve derslerini almaktan mutluluk duyduğum Atatürk Üniversitesi İletişim Fakültesi hocalarına teşekkürlerimi sunarım.

En özel teşekkürlerim ise ablalarım Türkan ve Yasemin'e... Burada yazamayacağım kadar çok fazla şey için...

Tez yazım sürecinin sancılı geçtiği dönemlerde desteklerini her daim kalbimde hissettiğim dostlarım... İyi ki bu süreçte benimleydiniz...

(...) ve elbette sevgili ailem, özellikle babacığım. Bu çalışmada olduğu gibi yaptığım her şeyde benimle birlikte heyecanlandığınız, sevginizi ve duanızı benden bir an olsun esirgemediğiniz için sonsuz teşekkür ve saygılarımla...

GİRİŞ

Atalarımız, “oynamayan tay, at olmaz” sözüyle; oyunun canlıların yaşamı için ne kadar gerekli olduğunu özlü bir biçimde dile getirmişlerdir. Gerçekten de oyun asırlar boyunca tüm canlılar tarafından icra edilen yaşamsal pratiklerden biri olmuştur. Kendiliğinden gelişen ve bu yüzden doğal bir etkinlik biçimi olan oyun olgusu, gerçek yaşamın mekân ve zaman gibi sınırlarından arınmış, görece serbest ve özgür bir dilimini ifade etmektedir.

Çocuk için dünyayı anlamlandırma, çevreyi tanıma gibi manalar içeren oyun, yetişkin için eğlenme, dinlenme ve boş zamanları değerlendirme aracıdır. İnsanın sosyal karakterinin oluşması ve gelişiminde de etkin rol oynayan oyun, bireye çocukluğundan itibaren kazanma-kaybetme, mutluluk, acı, dayanışma, vb. gibi duyguları tatma olanağı vermektedir. Tüm bunların yanında oyun toplumdaki bireyleri bir araya getiren, kaynaştıran, oluşturduğu değerleri kuşaktan kuşağa aktaran önemli bir mekanizma işlevi görmektedir.

Oyun bütün canlılar için bu kadar önemli olmasına karşın Hollandalı Tarihçi Johan Huizinga’ya kadar oyun kavramı üzerine ciddi çalışmalar sunulmamıştır. Huizinga, *Homo Ludens* (2015) adlı eserinde, oyunun; yaşamın diğer olgularından sonra gelen önemsiz bir faaliyet olduğu görüşünü değiştirmiştir. Hakikaten de oyun yalnızca çocuk etkinliği değildir. Beşeri yaşamın temel yapı taşlarından biri ve tüm dünyada var olan evrensel bir değerdir.

Oyun kavramı bulunduğu dönemin şartlarına göre şekillenmiş ve her çağda farklılık göstermiştir. Oyun önceleri ilkelerin kendilerini vahşi doğaya karşı korudukları ritüellerin bir parçası iken, zamanla eğlence aracı haline dönüşmüştür. Oyun, aşırı tüketimci pratiklerle bir süre sonra toplumları etkisi altına almış, insanların bütün zamanını çalan bir faaliyete dönüşmüş ve bir süre sonra da oyuna yönelik çeşitli yasaklar getirilmiştir. Daha sonra eğitim açısından önemli olabileceği gündeme gelmiş ve eğitimin vazgeçilmez öğelerinden biri olarak toplumda yer etmiştir.

Sanayi sonrası modern topluma geçişle birlikte çok daha farklı bir evreye ulaşan oyun olgusu, bugün eğlencenin yanı sıra endüstriyel bir işlev de görmektedir. Bu noktada bir sosyal ilişki biçimi olan oyunun kutsallıktan eğlenceye; eğlenceden endüstrileşmeye doğru bir evrim geçirdiğini söylemek mümkündür. Bu tez çalışmasının

asal konularından birisi de oyun kavramının geleneksel endüstriyele doğru olan tarihsel gelişimine tanıklık etmekten ibarettir. Nitekim söz konusu dönüşüm, aynı zamanda oyun kavramına eklemlenen başarı, kazanç, rekabet, bireycilik ve bencillik gibi göstergelere ışık tutmayı gerektirmektedir.

Özgünlüğü yitirilen her değer, bir nesne haline dönüşmekte ve alınıp satılan bir metaya dönüşmektedir. Kapitalist pazarın gelişmesiyle birlikte doğal yapısından koparılan oyun kavramı gitgide sıradanlaşmaya ve tektipleşmeye başlamıştır. Toplumdaki diğer bireylerle iletişim kurma, etkileşim içinde olma ve işbirliğine yönelme gibi insan yaşamını olumlu yönde etkileyen birçok özelliğe sahip olan geleneksel oyun kültürü tüketim kültürünün her şeyi metalaştıran yapısı içinde dönüşüme uğramıştır.

Kapitalist pazar tarafından içeriği değiştirilen oyun, artık bireylerin yaratıcılıklarını, tecrübelerini katarak oluşturdukları oyunun o büyülü yapısını bozmuştur. Buna bağlı olarak, toplu oynanan oyunlar yerini bireysel oyunlara, sokakta oynanan oyunlar ise yerini oyun salonlarına bırakmıştır. Böylece bireyler yalnızca açık hava oyunlarına değil sokak kültürüne de uzak kalmışlardır. Diğer taraftan, seyirlik halk oyunlarının yerini ücretli tiyatrolar, meddahın yerini ise stand up almıştır. Yalnızca eğlenmek için ya da çok küçük bir iddia için oynanan basit bahis oyunları da yerlerini büyük çaplı kumarhanelere terk etmiştir.

Bu çalışmanın temel problematiği, geleneksel oyun kavramının tarihsel kökeni, ontolojik statüsü, tarihsel süreçte dönüşen kültürel ve toplumsal işlevlerinin incelenerek yeni medyanın dijital oyun kavramıyla karşılaştırmalı bir analizinin yapılmasıdır. Oyunun psikolojik, toplumsal ve kültürel işlevlerindeki radikal dönüşümün bireylerin sosyalleşmesi, dayanışması, anlam ve ilişki bölüşümleri ile yaratıcı kimlik yapılarına yaptığı etkiler çalışmanın ana konularıdır. Geleneksel oyun kavramındaki yapısal dönüşümler, oyunun daha önce sahip olduğu amaç ve bazı verili işlevlerini de dönüştürmüştür. Daha somut bir ifadeyle, oyunun ticari ilişkilere aracı olması, rekabeti kısıktıcı bir nitelik kazanması, hareketli toplumsallaşmayı peyderpey yok etmesi ve yaşama etkin katılım ve bölüşüm ilişkilerinin çehresini değiştirmesi üzerinde durulması gereken bir sorun alanıdır. Dijital oyun uygulamalarıyla birlikte, bireycilik, eylemsizlik, hareketsiz toplumsallaşma, yalnızlaşma ve yalıtılma, ortaklık duygusunun yitimi, vb.

yeni tutum ve davranışlar eleştirel bir incelemeye tabi tutulmak zorundadır. Oyun kavramının dönüşümü, son olarak, oyun oynayan insanın ontolojik statüsünde de önemli kırılmalar yaratmıştır. Artık eskinin mevcudiyet metafiziğine sahip insanını yerini “posthuman” (insan-ötesi) kavramı almıştır. Dolayısıyla çalışma, oyunun değişen doğasıyla birlikte, aslında bir yönüyle insanın da değişen ontolojik niteliğine odaklanmaktadır denilebilir.

Geleneksel oyun ile ilgili geniş çaplı bir literatür bulunmaktadır. Bu konuda önemli çalışmalardan biri Metin And’ın *Oyun ve Bügü* adlı eseridir. And, bu çalışmada Türk kültüründe oyun kavramını enine boyuna ele alıp tartışmıştır. Bu kapsamda oyunun Türk kültüründeki yerine, önemine değinmesinin yanı sıra, hem yetişkinlerin, hem de çocukların oynadığı birçok geleneksel oyunu incelemiştir. Çalışmada ayrıca oyunun büyüsel ve dinsel kökenine dikkat çekilmiştir.

Arslan ve Bulgu (2009) *Oyunla Toplumsallaşma* adlı çalışmalarında toplumsallaşma ve oyun arasında güçlü bir ilişki olduğuna değinmişlerdir. Bu amaçla, oyun ve toplumsallaşma olgularının yapısı ve değerlendirilmesine yönelik literatürü incelemişler ve oyunun toplumsallaşma üzerine etkilerini yazılı kaynaklarda yer alan çalışmalar çerçevesinde özetlemişlerdir.

Kayar, 2008 yılında yaptığı *Van’ın Geleneksel Çocuk Oyunları ve Bu Oyunların Eğitsel Yönden İncelenmesi* adlı çalışmasında geleneksel oyunların insan hayatındaki yerini ve önemini tespit etmek amacıyla pek çok oyun çeşidi araştırıp incelenmiştir. Sonuç olarak, bu oyunların birçoğunun unutulmaya yüz tuttuğu görüşüne ulaşılmıştır.

Razon (1985) *Okul Öncesi Eğitimde Oyunun, Oyunda Yetişkinin Önemi* adlı çalışmasında, insan yaşamının ilk beş-altı yılının “sihirli yıllar” olduğuna değinerek, geleneksel oyunların bu yıllarda çocuğun yaşamında mutlaka bulundurulması gerektiğine dikkat çekmiştir. Ayrıca, oyunun bireyin sosyal-duygusal gelişim alanında da rolünün büyük olduğu sonucuna ulaşmıştır.

Elkind (2011) *Oyunun Gücü* adlı kitabında programlanmamış, düşsel oyunun çocukları akademik ve toplumsal başarıya hazırlamada iyi bir yol olduğuna değinmiştir. Oyunun sadece sağlıklı zihinsel ve toplumsal gelişimi desteklemekle kalmadığına, aynı zamanda öğrenme için önemli bir evre olduğuna da vurgu yapmaktadır. Elkind ayrıca,

oyunun çocukların evdeki, okuldaki ve topluluk içindeki yaşamlarında oynadığı zorunlu ve önemli rolün doğru bir rotaya nasıl sokulabileceğini anlatmaktadır.

Özdemir (1997), *Türk Çocuk Oyunları* adlı çalışmasında geleneksel çocuk oyunlarını, kültür biliminin yöntem ve yaklaşımlarından yararlanarak disiplinler arası ve bütüncül bir bakış açısıyla incelemektedir. Çalışmada, Türk çocuk oyunlarının “kural, sayısmaca, oyun aracı” gibi yapısal unsurları ile “fizikî, tarihî, sosyokültürel ve teknolojik” yaratılma ve oynanma ortamlarının ve işlemlerinin belirlenmesi, açıklanması ve yorumlanması ortaya konulmaktadır.

Sümbüllü ve Altınışik (2016), *Geleneksel Çocuk Oyunlarının Değerler Eğitimi Açısından Önemi* adlı çalışmalarında geleneksel çocuk oyunlarının kişisel gelişim sürecinde, değerler eğitimi açısından katkısı üzerinde durmuşlardır. Geleneksel çocuk oyunlarının duyuşsal ve bilişsel alanda icra ettiği işlevleri altı geleneksel çocuk oyunu üzerinden irdelemişler ve bu oyunların genel kuralları, oynanma tarzı ve özellikle de bu oyunların değer kazanımları açısından yerine getirdiği işlevlere dikkat çekmişlerdir.

Dijital oyunların her geçen gün etkisini daha fazla hissettirmesi nedeniyle bu oyunlara yönelik çalışmaların sayısında da son yıllarda artış yaşanmıştır. Dolayısıyla dijital oyun konusunda da geniş bir literatürün varlığından söz edilebilir. Toksöz 1999 yılında yaptığı *Yeni Etkileşimli Bilgisayar Oyunları* adlı çalışmasında, bilgisayar oyunlarının en temel üç özelliğine; ikonik, anlatısal ve interaktif olması gibi özelliklere dikkat çekerek bu özelliklerin bu türü benzersiz kıldığına değinmiştir. Ayrıca bilgisayar oyunlarının üç özelliği nedeniyle, duygusal düzeye hitap ettiği, ideolojiyi bu düzeyde aktardığı saptamasından hareket etmekte, bu etki mekanizmalarını ortaya çıkarmaya çalışmaktadır.

Binark ve Bayraktutan-Sütçü tarafından hazırlanan *Kültür Endüstrisi Olarak Dijital Oyun* (2008) adlı çalışmada ise, hem “kültür endüstrisi ürünü olarak dijital oyun nedir? Bileşenleri nelerdir?” gibi soruların yanıtları aranmış, hem de Türkiye’de dijital oyun endüstrisinin kısa tarihçesi ile mevcut durumu ve sorunlarına ışık tutulmuştur. Çalışmada dijital oyun üretiminin çeşitli aşamaları, bu aşamaları etkileyen bileşenleri özellikle Türkiye örneği üzerinden irdelenerek, kültür endüstrisi ürünü olarak dijital oyun üretimi sürecine belli kavramlar izleğinde bakılmıştır.

Dönmez (2012), *Savaş Temalı Dijital Oyunlarda Egemen İdeolojinin Temsili* adlı çalışmasında, dijital oyunların, ideolojik anlamda bireylerin düşünsel dünyaları üzerinde etkileri olduğu savından yola çıkmıştır. Bu kapsamda dijital oyunların bireylerin toplumsal rolleri ve fikir dünyaları üzerindeki potansiyel etkilerine yönelik egemen ideolojiye dair hangi mesajları taşımakta oldukları ortaya konmaya çalışılmıştır.

Çavuş ve arkadaşları, *Bilgisayar Oyunları ve Bağımlılık: Üniversite Öğrencileri Üzerine Bir Alan Araştırması* (2016) adlı çalışmalarında üniversite gençliğinin bilgisayar oyun bağımlılıklarını incelemek amacıyla, Aksaray Üniversitesi öğrencileri üzerinde anket yapmışlardır. Sonuç olarak her 5 öğrenciden 1'inin oyun bağımlılığı tehdidi altında bulunduğu belirlenmiştir. Bununla birlikte, erkek öğrencilerin bağımlılık düzeyinin kızlardan daha yüksek olduğu, anne eğitim düzeyi ve aile gelir seviyesi arttıkça bağımlılık düzeyinin arttığı tespit edilmiştir.

Sezen, *Bilgisayar Oyunlarında Politik Etkiler* (2004) adlı çalışmasında bilgisayar oyunlarının oyuncularını şiddete yöneltmesi gibi olgular ele alınırken, bu tür bir etkinin propaganda amaçlı kullanılıp kullanılmayacağı ve oyunların propaganda amaçlı üretilip üretilmeyeceği konusunu tartışmıştır. Sonuç olarak bilgisayar oyunlarında politik etkilerin yoğun bir şekilde var olduğu sonucuna ulaşmıştır.

Yıldız, *Homo Sapiens'in Boş Zamanı- Homo Ludens'in Sanal Kariyeri* (2009) adlı çalışmasında Johan Huizinga'nın oyunun toplumsal işlevleri ile Bernard Suits'in oyunun öğeleri ile ilgili kuramsal tartışmalardan yararlanarak, MMORPG oyun kültürü ve oyuncunun oyun dünyasında verili kurallar çerçevesinde gerçekleştirdiği sanal kariyer yaratımını incelemiştir. Çalışmanın sonucunda, sanal dünyadaki bir oyunun, boş ve hoş zaman vafından çıkarak gerçek dünyadaki verili ve belli kimlikleri dolaşıma soktuğu ve kapitalist çalışma etiğini yeniden ürettiğini saptamıştır.

Son olarak, Yeşilyurt (2012) ise, *Ergenlerin Çevrim İçi Oyunlardaki Deneyimleri ve Oyuna İlişkin Tutumlarının İncelenmesi* adlı çalışmasında, ergenlerin çevrimiçi oyunlarına yönelik deneyim ve tutumlarını incelemiştir. Bu kapsamda, çevrim içi oyunların hem sanal ortamda hem de gerçek yaşamda ergenlerin sosyalleşmesine katkı sağladığı sonucuna ulaşmıştır. Yeşilyurt, ayrıca, en yüksek düzeydeki çevrim içi oyun oynama motivasyonunun kaçış boyutu, en düşük düzeydeki çevrim içi oyun oynama motivasyonunun ise sosyal ilişkiler boyutu olduğunu tespit etmiştir.

Konuyla ilgili yapılan tüm bu çalışmalar göz önünde tutulduğunda dijital oyunu geleneksel oyundan tam olarak ayıran, karşılaştırmalı analizini ortaya koyan ve bunu birey-toplum üzerinden irdeleyen bir çalışmanın olmadığı göze çarpmaktadır. Çalışmanın önemi ise, sadece geleneksel oyun-dijital oyun karşılaştırmasının daha önce ayrıntılı bir şekilde analiz edilip ortaya konulmamış olması değil, aynı zamanda dijital oyun kullanıcılarının oyun hakkındaki görüşlerine başvurularak güncel verilerin de elde edilmeye çalışılmasıdır denebilir. Çalışma, bu yönüyle alanında yapılan diğer çalışmalardan ayrılmaktadır.

Çalışma üç bölümden meydana gelmektedir. Birinci bölümde, geleneksel oyun kavramı, geleneksel oyunun özellikleri, geleneksel oyun türleri, geleneksel oyunun işlevleri gibi başlıklardan yola çıkılarak geleneksel oyun olgusu tüm yönleriyle birlikte ortaya konulmaya çalışılmıştır. Geleneksel oyun bireylerin hayatı deneyimleyerek kendi kendilerine öğrenmelerini sağlayan, esnek kuralları olan ve bireylerdeki yaratıcılığı geliştiren önemli bir faaliyettir. Geleneksel oyun, toplumsal dokulardan beslenmektedir. Dolayısıyla toplumdaki bütün bilgi, tecrübe ve birikimi gelecek nesillere aktaran önemli bir köprü görevi üstlenmektedir. Ayrıca toplumdaki bireyler arasında dayanışma sağlayan, toplumun birlik ve beraberliğini arttıran ve toplumun kurallarını çocuk yaşta bireye öğretmesi bakımından da önemlidir.

İkinci bölümde, oyunun değişen doğasına ışık tutularak dijital oyun kavramı ve dijital oyunun birey-toplum ilişkileri üzerindeki etkileri incelenmiştir. Dijital oyunlar insanların yaşamlarına henüz girmiş olmasına karşın günümüzde birçok kişinin yaşamını esir almış durumdadır. Dijital oyun toplumdaki bireylere rekabet, hırs, yarışma, şiddet, vb. birçok olumsuz özellik aşılamaktadır. Dijital oyunlar ayrıca oyunun doğasında var olan kazanmak için kazanmak ilkesini güç, statü ve para için kazanmaya çevirmiştir. Böylece daha güçlü olmak için yarışan bireyler yaşamdan her geçen gün kopmakta ve deyim yerindeyse sonunda bilgisayarların arayüzlerine hapsolmaktadırlar.

Üçüncü ve son bölümde ise, dijital oyun kullanıcılarının oyun konusundaki düşünce ve değer algılarını ölçmek için 40 kişi ile derinlemesine mülakat yapılmıştır. Bu noktada boş vakitlerini bizzatıhi dijital oyunlarla geçiren üniversite öğrencileri ile görüşülerek elde edilen bulgular çalışma kapsamında değerlendirilerek bir sonuca varılmaya çalışılmıştır

BİRİNCİ BÖLÜM

OYUN GÜDÜSÜ, GELENEKSEL OYUN KAVRAMI ve BELİRLEYİCİLERİ

Oyun oynama insan doğasında var olan doğal bir özelliktir. Henüz anne karnındayken hareket etmeye başlayan bebek dünyaya geldiği ilk andan itibaren bu devinimini sürdürür. Önceleri yakalama, emme, arama gibi yeni doğan dönemine ait refleksler ilerleyen zamanlarda istemli hareketlere dönüşür (Kantarıcı, 2015: 1303). Bu hareketler devamlı tekrar edilir ve bir süre sonra oyun şeklini alır. Dolayısıyla yaşam, oyunla başlayıp yine oyunla son bulmaktadır. Nasıl ki bebekler emmekte oldukları memeyi oyuncak zannedip oynuyorlarsa, yaşlılar da torunları ile öyle oynamaktadırlar.

Atalarımız, çevrelerinde gördüklerini taklit ederek, yaptıklarını hareketlerle birbirlerine anlatarak bilinçsiz bir şekilde oyunu yaratmışlardır. Bu tür oyunlar, çocuklar tarafından kuşaktan kuşağa aktarılmış ve bugünkü oyunların oluşmasını sağlamıştır (MEGEP, 2014: 5- 6). Asırlar boyunca dünyanın her yerinde, her çağda çeşitli oyunlar oynanmıştır. Bu oyunların bazıları günümüze kadar olduğu gibi ulaşmış, bazıları değişime uğramış, bazıları da tamamen yok olup gitmiştir.

Bireyin içinde yaşadığı kültürden beslenen geleneksel oyunlar, milletlerin kültür ve medeniyetinin inşasında büyük rol oynamıştır. Geleneksel oyunlar, iletişim ve etkileşimin yoğun olarak yaşandığı, fiziksel aktiviteye ve yaratıcılığa dayanan oyunlardır. Bu oyunlar daha çok sokaklarda oynanmakta ve oyuncular oyunun kuralına, oyuncu sayısına müdahale edebilmektedir. Geleneksel oyunlar bu yönüyle yaratıcılık gelişimini de olumlu yönde etkilemektedir.

Geleneksel oyunlar tüm bireylerin boş zamanlarını doldurdukları önemli etkinliklerden biridir. Dolayısıyla bu oyunlarla yalnızca çocuklar değil yetişkinler de vakit geçirmektedir. Metin And'ın (1997: 399), “Anadolu'nun kırsal kesimindeki tüm oyunların en azından yarısı, hem çocukların hem yetişkinlerin oynadıkları oyunlardır” sözü de bu durumu desteklemektedir.

Çalışmanın bu ilk bölümünde oyun kavramı, oyun güdüsü ve oyunun tarihsel kökenine değinilmesi düşünülmekte olup, daha ziyade geleneksel oyun kültürüne odaklanılacaktır.

1.1. GELENEKSEL OYUN KAVRAMI

Oyun kavramı dilimizde eğlence adı altında gerçekleştirilen birçok faaliyeti kapsamaktadır. Oyun kavramı, anlam bagajı çok geniş sözcüklerden biridir. Birçok biçimi olduğu gibi birçok boyutu vardır. Türk Dil Kurumu (TDK) Türkçe Sözlüğü'nde oyunun on farklı tanımı bulunmaktadır. Bunlar:

“Yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence; tiyatro veya sinemada sanatçının rolünü yorumlama biçimi; müzik eşliğinde yapılan hareketlerin bütünü; seslendirilmek veya sahnede oynanmak için hazırlanmış eser temsil, piyes; bedence ve kafaca yetenekleri geliştirmek amacıyla yapılan, çevikliğe dayanan her türlü yarışma; şaşkınlık uyandırıcı hüner; kumar; güreşte rakibini yenmek için yapılan türlü biçimlerde şaşırtıcı hareket; teniste, tavlada taraflardan birinin belirli sayı kazanmasıyla elde edilen sonuç; hile, düzen, desise, entrika.” (TDK, 2011: 1830).

Farklı dillerde de oyunun birden fazla anlam içerdiği görülmektedir. Japoncada isim kökünden gelen asobi ifadesi ile asobu fiili şu anlamları kapsamaktadır: Oyun, oyalanma, zar oyunu, mola, eğlence, boş zamanı değerlendirme, gezinti, sefahat, boş gezmek, işsizlik, aylaklık (Sümbül, 1995: 15).

Çince oyunda wan; Çocuk oyunları, alay etmek, bir işle meşgul olmak, boş işlerle zaman öldürmek ve eğlenmek gibi anlamlara sahiptir (Huizinga, 2015: 54).

Arapçada, Osmanlıcada sık kullanılan la'b kökü, oyun, gülme ve alay etme anlamlarına gelmektedir. Osmanlıcada mel'ab oyun ve eğlence mekânı gibi anlamlar içermektedir (And, 2016: 33).

Latincede oyun kavramı ludus sözcüğü ile karşılanmaktadır. Ludus; çocuk oyunları, yarış, tiyatro, ayinsel tören ve şans oyunlarını temsil etmektedir (Sümbül, 1995: 15).

Yunancada “-inda” eki çocuk oyunlarını ifade etmek için kullanılmaktadır. Helkustinda ip, spharinda top, basilinda küçük kral oyunlarını, streptinda da çelik çomak oyunlarını belirten kelimelerdir. Bunlara ilave olarak paidia terimi de oyun yerine kullanılmaktadır. Üstelik bu kelime çocuk oyunlarından çok daha fazlasını kapsamaktadır. Oyuncak, oynamak, mutlu, sevinçli, kaygısız gibi nüanslar da bu kelimeye dâhil edilmektedir. Yarışları ve müsabakaları kapsayan agon kelimesi de çok sık kullanılan sözcüklerden biridir. Agon, ister Yunan kültürü bağlamında ister tüm

dünya kültüründe ele alınsın, oyunun bütün biçimsel özelliklerini taşımaktadır (Huizinga, 2015: 51- 52).

İngilizcede hem game hem de play sözcükleri oyun anlamına gelmektedir. Game, belirli kuralları, oyuncularını olan ve amacı önceden belirlenmiş oyunları kapsamaktadır. Play sözcüğü ise, herhangi bir sınır ve kural olmaksızın oynanan oyunları ifade etmektedir (Yılmaz, 2017: 19). Öte yandan, play ve to play; oyun, oynamak, hızlı hareket, jest, el sıkışması, alkışlama, bir enstrüman çalmak gibi anlamlar içermektedir (Huizinga, 2015: 62).

Oyunun tanımlanmasının zorluğu da buradan gelmektedir. Çeşitli dillerden örneklerde de görüldüğü üzere, oyun kavramını karşılayan çok fazla tanım ve kullanım bulunmaktadır. Dolayısıyla tarihsel süreç içerisinde oyun kavramını tanımlamak için birçok düşünür tarafından çeşitli oyun yaklaşımları ortaya konulmuştur. Oyunun hala kabul görmüş belli bir tanımı olmasa da tüm bu yaklaşımların ortak noktası, oyunun insan yaşamı için ne kadar gerekli ve ehemmiyetli olduğudur.

Oyun ile ilgili çok sayıda fikir beyan edilmiş olup, bunların bazıları şöyledir:

Heraklit (M.Ö. 535- M.Ö. 475); “oyun olmasaydı dünyanın sonu gelirdi” diyerek oyun kavramının önemini ilk vurgulayanlardan biri olmuştur (Kurt, 2015:104).

Gazali (1058- 1111), oyunun çocuk eğitiminde önemli bir yeri olduğunu belirtir. Ona göre oyun; çocuğun belleğini yeniler, öğrenme gücünü artırır ve çocuğu dinlendirir. Ayrıca, çocuğun zinde kalması ve enerjisini yenilemesi için de oyun oldukça gereklidir (Akandere, 2003:7).

Oyunla ilgili makale, kitap, tez veya herhangi bir yazı okurken, Hollandalı tarihçi Huizinga ile karşılaşmamak pek mümkün değildir. Huizinga oyunu, “özgürce razı olunan, ama tamamen emredici kurallara uygun olarak belirli zaman ve mekân sınırları içinde gerçekleştirilen, bizzatihi bir amaca sahip olan, bir gerilim ve sevinç duygusu ile ‘alışılmış hayat’tan ‘başka türlü olmak’ bilincinin eşlik ettiği, iradi bir eylem veya faaliyet” şeklinde tanımlamaktadır (2015: 50).

Ünlü Fransız folklorcusu Roger Caillois da (1958) oyunu şu şekilde tanımlar: “Oyun serbestçe kabul edilmiş fakat bağlayıcı olan kurallara göre belli bir alan ve zaman süreci içinde sürdürülen, gerilim ve eğlence duygularını içeren, gerçek hayattan

farklı olduğu bilinci ile yapılan gönüllü hareket ya da faaliyettir” (Baykoç-Dönmez, 1992: 12).

Elkind’in oyun tanımı ise şöyledir: Oyun; öğrenme, merak, imgelem ve düşünme için çocukların doğuştan getirdikleri yatkınlıktır. Oyun dünyaya uyum sağlamamızı ve yeni öğrenme yaşantıları yaratmamızı sağlayan gereksinimimizdir (2011: 9,17).

Bir başka oyun tanımı da ünlü Türk halk bilimci Pertev Naili Boratav’a aittir. Boratav’a göre oyun; genellikle çocukların az da olsa büyüklerin günlük yaşam telaşlarından arta kalan zamanlarda herhangi bir üretim çabası içinde olmadan yalnızca eğlenme yoluyla dinlenmelerini sağlayan eylemdir (1973: 283).

Oyunu hayatın doğal bir parçası olarak değerlendiren Çoban ve Nacar ise oyunu şöyle nitelerler; belli bir alanda belirli bir zaman zarfı içinde yapılan, çocuğun yaratıcılığını ortaya çıkaran, beceri kazandıran ve aynı zamanda eğlendiren bir çeşit yarışmadır (2006: 17).

Doğrudan oyun tanımı vermek yerine oyun oynamak tanımını vermeyi tercih eden Suits’e göre de: “*Oyun oynamak, belli bir duruma (prelusorik amaca), yalnızca kuralların izin verdiği araç ve yöntemlerin (lusorik olanların) kullanılmasıyla varılmaya çalışıldığı; kuralların, daha etkisiz araç ve yöntemler lehine daha etkili olanları yasakladığı (kurucu kurallar) ve kuralların salt o etkinliği olanaklı kıldığı için benimsendiği (lusovrik tavır) bir uğraştır*” (2012: 56).

Görüldüğü üzere Suits’in tanımı konuyla ilgili en özgün yaklaşımlardan birini oluşturmaktadır. Zira Suits’e göre oyun oynamak, bir hedefe ulaşmak için yetersiz araç ve yöntemlerin bile isteye seçildiği gönüllü bir faaliyettir. Örneğin, koşu yarışında kişi kestirmeden bitiş yerine gitmek yerine (ki akla uygun olan budur) oyun kurallarının izin verdiği yerleri dolandır.

Suits’in, Çekirge: Oyun Yaşam Ütopya adlı kitabında ana karakter, Ezop masalında çalışmadığı için cezalandırılmaya mahkûm olan Çekirge’dir. Suits, bu kitapta Çekirge’yi “en yaşanmaya değer yaşam biçiminin örneği ve -açık sözlü savunucusu-” şeklinde tanımlamaktadır. Çekirge, hayatı anlaşılır kılan şeyin oyun oynamak olduğunu ifade etmektedir. Hatta ona göre oyun oynamak varoluş idealinin tamamıdır (2016: 9, 212).

Son olarak, Cengiz, oyun hakkında bu kadar çok görüş bulunmasına rağmen hala kavramın doyurucu bir tanımının olmadığını belirtmekte ve bunun nedeninin, “oyunun insan tarafından sürekli yeniden üretilmesi ve bu süreçte oyunun sürekli yenilenmesi” olduğunu ifade etmektedir (1997: 54).

Tüm bu tanımlar dikkate alındığında geleneksel oyun kavramının nitelikleri ile ilgili şunlar söylenebilir:

- Doğal yaşamın bir parçası,
- Gönüllü bir etkinlik,
- Hayal gücünün gelişimine destekçi,
- Eğitimin vazgeçilmez bir ögesi,
- Hoşça vakit geçirmeyi ve eğlenmeyi sağlayan araç.

Geleneksel oyun kavramı üzerine yapılan bu tanımlar ve açıklamalardan sonra geleneksel oyun olgusunu tam anlamıyla anlayabilmek ve derinlemesine irdeleyebilmek için geleneksel oyunun özellikleri üzerinde durmak yerinde olacaktır.

1.1.1. Geleneksel Oyun Kavramı ve Özellikleri

Tarihin başlangıcından günümüze kadar tüm insanlar benzer biçimlerde oyun oynamışlardır. Oyun oynamak, toplumun tüm üyeleri tarafından zevk almak amacıyla gerçekleştirilen gönüllü bir faaliyettir (Özdemir, 2006: 21).

Huizinga Homo Ludens (2015: 24- 29) adlı eserinde oyunun özelliklerini şöyle ortaya koymuştur:

- Oyun, her şeyden önce gönüllü bir faaliyettir. Emirlerle bağlı olan oyun, oyun değildir.
- Oyun, keyfe kederdir. Kişi istediği zaman oyunu erteleyebilir ya da ihmal edebilir.
- Oyun, gündelik ya da asıl hayattan farklıdır. Oyun asıl hayattan kaçarak kendine özgü eğilimleri olan geçici bir etkinliğe sığınmadır. Dolayısıyla oyun gerçek hayattan yalıtılmıştır ve sınırlıdır.
- Oyun her an tekrarlanabilir. Bu tekrarlanabilme olanağı sadece ele alınan oyuna değil ayrıca oyunun içyapısına da uygulanabilir. Hemen hemen tüm

gelişmiş oyun biçimlerinde nakarat, tekrar ve birbiri yerine geçen çeşitlemeler mevcuttur.

- İster maddi, ister hayali olsun her oyun önceden belirlenmiş kendi mekânsal alanının sınırları içinde gerçekleşir.
- Her oyun, içinde kendi kurallarını barındırır.

Huizinga'ya göre (2015: 29), kurallara karşı çıkan ya da kuralları ihlal eden oyuncu, oyunbozandır. Oyunbozan, sözde oyuncudan bütünü farklıdır. Sözde oyuncu oyunu oynuyormuş gibi yapmaktadır. Dolayısıyla dışarıdan bakıldığında bu oyuncu oyunun büyüsü içindedir. Oyuncular onu, oyunbozana göre daha kolay affeder. Çünkü oyunbozan oyun evrenini tahrip etmektedir.

Roger Caillois da (1994), oyunun altı temel özelliğinden bahsetmektedir:

Özgürlük: Oyuncunun oyuna katılma mecburiyeti yoktur.

Ayrılmış olma: Mekân ve zaman sınırları önceden belirlenmiş ve kesin olarak sınırlandırılmıştır.

Belirsiz olma: Oyunun sonunda ne olacağı belli değildir. Yenilikler zorunlu olarak oyuncunun inisiyatifine bırakılır.

Üretken olmayan: Oyun, oyuncuların kendi aralarındaki zenginliğin yer değiştirmesinden başka ne değer, ne zenginlik, ne de yeni bir şey üretir.

Kurallara bağlı: O an için mevcut yasaları yok sayar. Sadece o oyuna özgü kurallar oluşturulur ve o kurallara tabi olunur.

Uydurulmuş/Hayali oyun: Asıl hayata karşı olarak özgür davranma ve doğaçlama yapma durumu.

Birbirinden farklı bu özellikler tamamen biçimseldir. Oyunların içeriği konusunda önyargılı değildir (Caillois, 1994: 41).

Hurwitz (2002: 101) ise, oyunu diğer etkinliklerden ayıran beş temel özellik üzerinde durmuştur:

- Oyun bir süreçten ibarettir. Sonuç, sürecin kendisi kadar mühim değildir.
- Oyunu başlatan çocuktur. Etkinlik çocuğun yapmak istediğinin dışında bir nedenle yapılır.

- Oyuncu, oyunda olmak istediği her şey olabilir.
- Oyun mantıklı ve mantıksız kuralların birlikte olduğu bir yerdir. Kurallar, oyun içerisinde özgürce ortaya çıkar ve daha sonra kaybolur. Oyunda rolün kuralı, “kural” olur. Örneğin; çocuklar evcilik oynarken genellikle birinin diğerine “sen bebek ol” şeklinde direktif vererek rol atması yaptığı görülür.
- Eğer birey oyun sırasında derinlere dalmışsa, istendiğinde oyunu durdurmanın zor olduğunu görebilirsiniz. Oyun, bireyin keşfetme, inceleme, sorgulama vb. gibi aktif zihin süreçlerini kapsamaktadır.

Sevinç’in (2009: 29) oyuna ilişkin sıraladığı özellikleri de şu şekilde özetlemek mümkündür:

- Oyun yaratıcı, dinamik ve esnek bir ortamdır.
- Oyun içten güdümlü bir olgudur.
- Oyun bazı durumlarda yoğun dikkat gerektirmektedir. Oyun içinde olan bireye dışarıdan bir müdahale geldiğinde doğaçlama süreç kesintiye uğramaktadır.
- Oyun, özgür bir ortam teşkil etmektedir.
- Oyun dışarıdan yönlendirilen bir faaliyet değildir.
- Oyun deney ve araştırma içermektedir.
- Oyunda her şey mümkündür. Gerçek veya gerçek dışı diye bir ayrım yapılmaz.
- Oyun doğaçlama olarak gelişir.

Aksoy da (2014: 3) oyun kavramının aşağıda sıralanan özellikler içerdiğini ifade etmiştir:

- Oyun zoraki değildir: Oyun dışarıdan gelen beklentilere ve isteklere cevap vermek için oynanmaz. Dolayısıyla çoğunlukla oynayanları memnun etmeye yöneliktir. Örneğin; beraber oyun oynamaya karar veren üç çocuk, oyun içindeki rollerinin ne olacağına kendileri karar verir.
- Oyun sembolik, anlamlı ve değişime açıktır: Oyun bireylerin geçmiş tecrübelerini şu anla birleştirmelerine yardımcı olur. Oyun bireylere farklı durumlara girip çıktıkça, başkalarının rollerine girebilme fırsatı sunar.

Diğerleri gibi davranırken, “...olsam ben ne yapardım” ve “farz edeyim ki... yim” tavrı geliştirir.

- Oyuncular oyunda aktif rol alırlar: Birey oyun sırasında nesneleri keşfetme şansı bulur, araştırır ve sorgular.
- Oyunun kuralları vardır: Birey oyun sırasında gizli ya da belirlenmiş kurallar tarafından yönlendirilir.
- Oyun zevklidir: Birey oyunu, dışarıdan verebilecek bir ödül için değil, beraberinde getirdiği zevk için oynar.

Tüm bunlara ek olarak geleneksel oyunun özellikleri hakkında şunlar da söylenebilir: Geleneksel oyunlar daha çok açık alanda ve çoğunlukla kalabalık gruplar halinde oynanmaktadır. Geleneksel oyunlar, oyunu oynayan kişilerin denetimi altındadır. Dolayısıyla oyun içindeki herkes kabul ettiği sürece oyunun kuralları değişebilmektedir. Geleneksel oyunlar bu yönüyle daha esnek bir ortam oluşturmaktadır. Geleneksel oyunlarda, aynı takımda olan kişiler arasında yakın bir bağ kurulmaktadır. Hatta kurulan bu bağ oyun bittikten sonra bile devam etmekte, kişiler kendilerini aynı grubun üyesi gibi hissetmektedir.

1.1.2. Oyunun Kökeni ve Oyun Güdüsü

Arkaik dönemlerde her şey dinle bağdaştırılmıştır. İlkel insanlar için “dindışı” diye bir kavram yoktur. Avlanma, balıkçılık, tarım, oyunlar, çatışmalar, cinsellik vb. belli bir anlam ifade eden bütün faaliyetler kutsal sayılmaktadır (Eliade, 1994: 41).

İlkel insan topluluklarını araştırmalarıyla tanınan L. Henry Morgan, Eski Toplum adlı iki ciltlik eserinde ilkel insanların yaşam tarzlarını ortaya koyarken Amerikan Kızılderililerinin hayatlarından yola çıkmıştır.

Kızılderililer, yılın belli dönemlerinde ayinler düzenlemekte, bu ayinlerde tapınmalar, çeşitli danslar ve oyunlar yer almaktadır. Dans, Kızılderililerin dinsel yaşamında bir tapınma biçimidir (Morgan, 1994: 212- 213).

Araştırmacılar, Kızılderililer ile diğer ilkel toplulukları kıyasladığında Kızılderililerin daha dindar olduğu görüşünü saptamışlardır (Morgan, 1994: 212). Elbette böyle bir saptamada, Kızılderililerin yaşamında oyunların ve dansların yoğun bir şekilde varlığı etkili olmuştur.

Platon, insanın ideal yaşayış biçiminden bahsederken, onun birtakım oyunlar oynayarak, kurban keserek, şarkı söyleyerek, dans ederek yaşaması gerektiğini belirtir. Platon'a göre insan ancak bu şekilde yaşarsa, tanrıları kendi tarafına çekebilir, düşmanları püskürtebilir ve onları savaşta yenebilir (1998: 280).

Tanrıların gönlünü almak için yapılan bu törenler zamanla tek tanrıya dönüşmüş, insanlar tören alışkanlıklarını terk edememiş ve onlara farklı görevler yükleyerek devam ettirmişlerdir. Oyun, arkaik dönemlerdeki bu tapınma törenlerinin günümüze ulaşmış halidir (Sümbül, 1995: 23).

Bugün oyun görünümünde karşımıza çıkan gösterilerin birçoğu eski törenlere, oyun tekerlemelerinin birçoğu da büyüyle ilgili sözlere çıkmaktadır. Bunlar; dinlerin, inanışların değişmesiyle birlikte ciddiliklerini yitirerek bir eğlence aracına dönüşmüşlerdir (Boratav, 1973: 302).

Kısacası, ilkel insan için oyun, ritüellerin içinde yer almakta ve doğrudan kutsalı çağrıştırmaktadır. Boratav'ın da belirttiği gibi, dinlerin, inançların değişmesiyle birlikte oyunun yapısında da değişimler meydana gelmiştir. Oyun kutsallıktan eğlenceye doğru evrilmiştir. Bu evrilme, arkaik insanla modern insanın oyunu anlamlandırma biçimini de değiştirmiştir.

Oyun; antropoloji, fizyoloji, psikoloji, pedagoji ve iletişim bilimleri gibi pek çok bilim dalının ilgi alanına girmektedir. Bu bilim dalları oyunun doğasını anlamaya ve hayattakinin yerini tespit etmeye uğraşmaktadır. Dolayısıyla oyunun işlevlerini açıklamaya yönelik çok sayıda girişim bulunmaktadır.

Bazıları oyun güdüsünü, fazla enerjinin boşaltılması veya hayata hazırlık biçiminde tanımlamaktadır. Kimileri ise, kişinin kendi üstünlüğünü denemek ve göstermek için toplumun diğer üyeleri ile yarışmak olarak nitelendirmektedir. (Oskay, 2010: 146). Daha farklı yaklaşımlar da oyun güdüsünü, insanın benliğine sahip çıkmasını sağlayan bir araç olarak adlandırmaktadır.

İngiliz psikolog Holt McDougall da, "oyunu merkezden gelip kanallara taşan bir enerji fazlalığı" olarak tanımlamaktadır (Akt. Ormanlıoğlu, 2013: 53).

Alman dram yazarı Friedrich Schiller ise, "kişide akılla bağlantılı olarak akıl güdüsü, duyu dünyasıyla bağlantılı olarak maddi güdü, oyunla bağlantılı olarak da oyun

güdüğü vardır” demektedir. Ona göre oyun güdüğü, insanı hem fiziki bakımdan hem de ahlakça özğürleştiren önemli bir etmendir (1965: 67- 68).

Oyun güdüğünü açıklamaya çalışan Tekin ise konuya şöyle bir yorum getirmektedir: *“Oyun güdüğü bazı kimyasal süreçlerin bir yan ürünüdür. Bu düşünce, oyunun bazı fizyolojik temellerinin olduğu, hormonlarla ilgili bir şifre veya genetik bir programın oyun oynama arzusunu doğurduğunu ileri sürülmektedir. Küçük hayvanların beyinlerinin belli bölümleri alındığında oyun oynamayı bırakmaları, bir kanıt olarak ileri sürülmektedir”* (2016: 51).

Yine de tüm bunlar oyun güdüğünü açıklamaya yetmemektedir. Oyunun zevkli yanı nedir? Bebek niçin zevkten bağırır? Oyuncunun niçin hırstan gözü döner? Kalabalık futbol maçlarında binlerce kişi neden çılgınlığa varan heyecanlar yaşar? Oyunun özü hiçbir biyolojik çözümleme tarafından tam olarak ortaya konulmamıştır (Huizinga, 2015: 18).

Öte yandan oyunu yalnızca insanların gerçekleştirdiği bir faaliyet olarak nitelendirmek doğru olmayacaktır. Çünkü hayvanlar da yaradılışlarından itibaren oyunu kendi öz yapılarına uygun olarak oynamışlardır. Hatta Huizinga’ya göre, insanlar genel oyun kavramına hiçbir özellik katmamıştır. Ona göre, oyunun tüm temel çizgileri hayvan oyunlarında çoktan gerçekleştirilmiş durumdadır. Huizinga bu duruma kanıt olarak ise, yavru köpeklerin sevinç içinde oynaşmalarını gösterir (2015: 16). Kedi-köpek yavruları aynı zamanda küçük çocukların ilk oyun arkadaşını oluşturmaktadır. Çocuklar onlarla uyum içinde oynamakta ve oyun sırasında dışarıdan bir desteğe ihtiyaç duymamaktadırlar. Bu durum oyunun tüm canlılarda içgüdüsel olmasına ayrıca bir delil olarak gösterilebilir.

Son olarak, oyun her yaştan canlı tarafından oynanmasına rağmen oyunun genellikle yalnızca genç canlılara özgü olduğu düşünülmektedir. Ancak yetişkin hayvanlar da stres altında değillerse ve yapacak bir işleri yoksa oyun benzeri faaliyetler sergilemektedirler. Ayrıca yetişkin insanların da oynadığı tavla, dama, tombala, yüzük, aşık oyunu, vb. gibi oyunlar oyunun sadece genç canlılar tarafından oynanmadığına işaret etmektedir.

1.1.3. Oyun Kavramının Kısa Tarihsel Serüveni

Oyunun ne zaman keşfedildiği ya da ilk kez ne zaman oyun oynandığı hakkında kesin bir tarih bulunmamaktadır. Ancak oyunun varlığının insanın tarihi kadar eski olduğu kabul edilir.

Arkeolojik araştırmalar ve yazılı belgeler günümüzde oynanan oyunların kökenini 2000 yıl öncesine dayandırmaktadır (Poyraz, 2003: 7). Yapılan araştırmalar tavlının erken versiyonlarının Perslerde, satrancın erken versiyonlarının ise Hindistan'da oynandığını ortaya koymuştur (T. Sezen ve D. Sezen, 2011: 251).

Antikçağa dair birçok konuda yazılı bir kaynak oluşturan Homeros, *Odyseia*'da oyunlara ilişkin bilgiler vermektedir. Odysseus'un Skheria adasında Phaiakların yanında geçirdiği zaman içerisinde, iki ayrı top oyununa şahit olunmaktadır. Bunlardan birincisi, bir grup genç kızın katıldığı oyundur. İkinci oyun ise, iki erkek arasındadır. Diğerlerinden farklı olarak, bu defa oyuncular sadece kendi kendilerine hoşça vakit geçirmek için değil, aynı zamanda izleyenleri de eğlendirmek için oyun oynamaktadır (Delemen, 2013: 9- 10).

Eski Türklerde de şu oyunların oynandığı bilinmektedir:

- Kaçma-Kovalama niteliğinde olan Gök-Börü, Kız-Börü ve Beyge oyunları,
- Çögen adı verilen atlı hokey (Polo) oyunu,
- At üzerinde oynanan oyunlar (cirit, binicilik oyunu, vs.),
- Ok atma oyunları (Alpman, 1972: 45- 55).

Bu listeden hareketle şöyle bir sonuca varılabilir: Eski Türklerde oyunun amacı savaş gücünü arttırma, geliştirme ve olası bir mücadeleye karşı hazırlıklı olmaktır.

Eski İranlılar vücut kültürüne önem vermekle beraber, beden eğitimi faaliyetlerini belli amaçlar için kullanmışlardır. Tarihçi Herodot'a göre İranlılar oğullarına beş yaşından itibaren ata binmeyi ve ok atmayı öğretmektedirler. Ayrıca, Firdevsî'nin *Şehnamesi*'nde İranlıların atlı top oyunlarında çok becerikli oldukları ifade edilmektedir. İranlılar bu oyunu *Çevgân* olarak nitelendirmişlerdir (Sel, 1955: 5).

Mısırlılarda öteki milletlerde olduğu gibi başlı başına oyun niteliği taşıyan etkinliklere yer verilmemiştir. Fakat Mısırlıların tapınaklarında görülen ve mezarların duvarları üstüne yapılan inceleme ve araştırmalardan:

- Boks ve güreş gibi mücadele sporlarına önem verildiği,
- İçi kepek veya yosun kurusuna benzeyen nesnelerle doldurulan toplarla atma-tutma ve fırlatmalar gibi alıştırma yapıldığı,
- Nil nehri kenarında yüzme sporlarına önem verildiği, ince uzun kayıklarla yarışmalar düzenlendiği,
- Dini törenlerde tanrıya yaklaşmak için lirik, dramatik danslarla meşgul olduğu tespit edilmiştir (Sel, 1976: 12- 13).

Eski Yunanlılar da ip, top gibi çeşitli materyallerle oyun oynamışlardır. Eski Yunanlıların top oyunları bugün oynanan top oyunları ile benzerlikler göstermektedir. Bugünkü hokeye benzeyen sopalarla oynanan top oyununun Yunanlılar tarafından da oynandığı M.Ö. 570 yılına ait bir kabartmadan anlaşılmaktadır. Yunanlılar top oyunlarından başka, kaçma, kovalama, taşıma ve çekme-çekişme türünden oyunlar da oynamışlardır (Alpman, 1972: 64- 75).

Eski Yunan döneminin önemli iki düşünürü olan Aristo ve Platon, oyunun önemini eserlerinde sık sık dile getirmişlerdir. Oyun, Yunan toplumunun değerlerinin öğretilmesinde bir yöntem olarak görülmüş ve eğitimin zorunlu unsuru haline getirilmiştir (Tekin, 2016: 51).

Akabinde, Roma kültürünün boş zamanı aşırı tüketmesi sonucu ortaya çıkan hedonistik kültürel yapı, oyun davranışındaki denge ve ölçüyü ortadan kaldırmıştır (Tekin, 2016: 51).

Hristiyanlığın orta çağda etkisini arttırması, yalnızca fikri eğitime önem vermesi ve bedeni hayatın bütün ihtiyaçlarını reddetmesi üzerine oyun türü tüm faaliyetler sekteye uğramıştır. Dönemin kilise babası Tertullianus'un her türlü beden eğitimi ve oyunu şeytan işi olarak görmesi de (Alpman, 1972: 132) oyuna olan yaklaşımı değiştirmiştir.

Yine bu dönemde, her dört yılda bir gelenek haline gelmiş olan Olimpia oyunları o zamanın kralı Thêodosius tarafından kaldırılmıştır. Üstelik Rönesans dönemine kadar oyun oynama ve beden eğitimi yaptırma en büyük günahlardan biri sayılıp bu tür etkinliklere okullarda da yer verilmemiştir (Poyraz, 2003: 4).

Orta çağ döneminde çocuk ve çocukluk evresine de önem verilmemiştir. Çocukların oyun gibi lüzumsuz işlerle vakit harcamaları yerine kendilerince faydalı sayılan meşguliyetlerle ilgilenmeleri uygun görülmüştür. Çocukların da tıpkı bir yetişkin gibi kuvvetli Latince öğrenmeleri, Hristiyanlık kurallarını kavramaları ve biraz da hesaptan anlamaları istenmiştir (Alpman, 1972: 134).

Ayrıca bu dönemde sosyal sınıfların olması çocukların eğitim ve oyun açısından sınıf farklılığından etkilenmesine neden olmuştur (Seven, 2014: 44). Durumu iyi olan burjuva çocukları güzel ve pahalı oyuncaklarla oynarken işçi çocukları para kazanmak için ailelerine yardım etmek zorunda kalmışlardır. Kendilerine kalan çok az boş zamanda da ailelerin yaptığı oyuncaklarla (bunlar, çoğu zaman ailelerin mesleğiyle ilintili olurdu) oynamışlardır (Onur, 1992: 367).

Rönesans dönemiyle birlikte, oyun felsefesindeki bozulma filozofların destekleriyle giderilmeye çalışılmıştır. Bu dönemde birçok düşünür eğitimin oyun yoluyla yapılması gerektiğini savunmuştur.

16. yüzyıl eğitim bilimcilerinden Rabelais, çocuğun fikri, ahlaki terbiyesiyle uğraşırken bedeni terbiyesine de kıymet vermiş; sağlığı korumanın yanı sıra oyun oynamanın gerekliliğini de vurgulamıştır. Locke da eğitim sistemine oyunu ilave etmiş, “derslerin daha cazip olmasını istiyorsanız bireyin ilk yaşlardaki oyun içgüdülerinden faydalanınız” demiştir. 17. yüzyıl kadın filozoflarından Fenelon da, öğretim ve eğitimin sıkıcı ve teorik olmasını eleştirerek: “Bütün tedrisat ve terbiye eğlence ile olmalıdır. Ben birçok çocuk gördüm ki okumayı oynayarak öğrenmiştir” (Sel, 1955: 8) diyerek oyunun eğitimdeki rolüne değinmiştir.

17. ve 18. yüzyılda matematikle uğraşan düşünürler oyun kavramını yeni bir konuma taşımışlardır. Oyun ilk önce olasılık hesaplarında bir teknik olarak gündeme gelmiş ve kısa sürede popüler bir uygulama olarak kabul edilmiştir. Oyun, Pascal’ın çalışmaları arasında önemli bir yer tutmaya başlamıştır. Böylece bu yeni model diğer bilim dallarında da denenen bir uygulama haline gelmiştir (Akt. Atik ve Ata, 2015: 57-58).

20. yüzyıldaki teknolojik gelişmeler oyun kavramının da genişlemesini sağlamıştır. Bu yüzyılla birlikte elektronik oyunlara geçişin ilk sinyalleri verilmeye

başlanmıştır. Yüzyılın ikinci yarısından itibaren insanlar atari ve tetris türü mekanik oyunlarla tanışmıştır.

21. yüzyılda ise elektronik oyun çılgınlığı artarak devam etmektedir. Günümüzde en önemli gelişme ise çevrimiçi oynanan oyunlardır. İnternetin yaygınlaşmasıyla beraber hayatımıza giren çevrimiçi oyunlar, özellikle akıllı cep telefonları ya da tabletler gibi taşınabilir cihazlar ile erişilebilirlik çok daha kolay hale gelmiştir. Böylece oyun kavramı bambaşka boyutlara taşınmıştır (Kaya, 2013: 3).

Buraya kadar sadece kapısını araladığımız dijital oyunların, gelişimini ve etkilerini ikinci bölümde detaylı bir şekilde ele alacağız.

Antikçağdan günümüze kadar oyunun kısa bir geçmişini sunmaktaki amaç, oyunun izlediği değişim süreçlerini gözler önüne sermektir. Oyun yeri gelmiş savaş aracı, yeri gelmiş eğlence, bazen eğitim, bazen de problem çözme tekniği olarak karşımıza çıkmıştır. Kimi dönemler oyuna önem verilmiş, oyun yaşamın bir parçası olarak görülmüştür. Kimi dönemlerde ise, oyun en büyük günahlardan biri sayılıp yasaklanmıştır. Yine de oyun çağlar boyunca eğlence ihtiyacımızın büyük bir bölümünü karşılamış, insanlar oyunla az veya çok vakit geçirmiştir.

1.2. KLASİK OYUN KURAMLARI

19. ve 20.yüzyılın başlarında oyunun toplumsal ve bireysel gelişimde oynadığı rolü inceleyen bazı kuramlar öne sürülmüştür. Ancak bu kuramlar yeteri derecede kanıtlayıcı nitelikte kuramlar değildir. Kuramların yetersizliği ise yanlış olmaktan ziyade parçalı ve tamamlanmamış olmalarından kaynaklanmaktadır. Öte yandan bu kuramların çoğu, her yaştaki insanların oyunlarından çok, çocukların oyunları ile ilgilidir. Hiç biri tek başına niçin oyuna başvurulduğunu açıklamaya yetmemektedir (Tezcan, 1994: 63). Bu kuramları klasik ve çağdaş olmak üzere iki grupta incelemek mümkündür.

Klasik kuramlar, oyunun amacına ve özelliklerine yönelik görüşler ortaya atan kuramlardır. Bunlar:

- Artan Enerji Kuramı
- Rekreasyon (Rahatlama) Kuramı

- Hazırlık Kuramı
- Yineleme veya Tekrarlama Kuramı

şeklinde dört grupta ele alınmaktadır (Uluğ, 2014: 50).

Artan Enerji Kuramı: 19. Yüzyıl düşünürlerinden Herbert Spencer'ın ortaya attığı kuramdır (Pehlivan, 2005: 33). Hem insanlar hem de hayvanlar yapıları gereği aktif olmak durumundadırlar. Zihinsel ve fiziksel aktiviteler sinir hücrelerinin yıpranmasına neden olmaktadır. Spencer, hücrelerin kendilerini yenilemesinin hareketsiz kalma yoluyla olabileceğini düşünmüştür. Böylece organizma tekrar aktif olmaya hazır hale gelir. Yenilenen ve canlanan hücreler, uyarılara özellikle duyarlı olduklarından kontrol edilemeyecek şekilde aktif olma eğiliminde olurlar. Yapılacak etkinlikler organizmanın hangi kalıtım basamağında olduğuna bağlı olarak farklılıklar gösterecektir. Bu kalıtım basamakları yükseldikçe temel ihtiyaçları karşılamak için daha az zaman ve enerji gerekecektir. İnsanlar hayvanlara göre daha az enerji tüketirler. Böylece kullanılmayan enerjilerini işlevsel olmayan faaliyetlere yani oyuna harcamak zorundadırlar (Sevinç, 2009: 59- 60). Daha öz bir anlatımla ifade etmek gerekirse, bu kuramın varsayımına göre, bütün canlılar hayati ihtiyaçlarını karşılamak için enerji üretirler. İhtiyaçların karşılanmasının ardından geriye kalan enerji canlıda baskı oluşturacağı için harcanmalıdır. Amaçsız davranış olarak nitelendirilen oyun, insanların ve hayvanların fazla enerjiden kurtulma yoludur (Uluğ, 2014: 50). Yani kişi fazla enerjinin ağırlığından eğlenceli bir yolla kurtulmaktadır.

Öte yandan, çocuklar yetişkinlere göre daha fazla oyun oynamaktadır. Bunun nedeni, çocukların ihtiyaçlarının yetişkinler tarafından karşılanıyor olmasıdır (Verenikina vd., 2003: 99).

Rekreasyon (Rahatlama) Kuramı: Hollandalı eğitimci Herzinger tarafından öne sürülen bu kurama göre amaç, tüketilen enerjiyi tekrar yerine koymaktır (Pehlivan, 2005: 33). Bu kuram, artan enerji kuramının tersi olarak da düşünülebilir.

Patrick (1916), şehir yaşamının ve çalışma hayatının beraberinde birçok gerilim getirdiğini ifade etmektedir. Ona göre, insanlar bu gerilimden kurtulmak ve rahatlamak amacıyla oyun dolu etkinliklere katılmak istemektedir (Akt. Tekin, 2016: 57). Özellikle modern toplumlarda bireyin beyin bölgesi ve ince kasları enerjiyi tekrar toplamada aşırı zorlanmaktadır. Çünkü aktif iş hayatı, fiziksel zorlanmaya neden olmaktadır. Yeniden

yaratma kuramı kaba motor etkinliklerinin enerjiyi açığa çıkaran etkenler olduğunu, bedenın bunları yaparken daha fazla rahatladığını öne sürmektedir (Aksoy, 2014: 25). Yani bu kurama göre canlılar oyun sayesinde enerjilerini tazelemektedirler. Yoğun iş temposunun ardından bireylerin spor, dans gibi faaliyetlere katılarak rahatlamaya çalışması bu kuramla ilişkilendirilebilir.

Hazırlık Kuramı: Darvıncı düşünce esas alınarak Gross'un geliştirdiğı kuramdır (Tekin, 2016: 56). Bu kuram oyunu içgüdüsel olarak tanımlamaktadır (Baykoç, 1992: 18). Gross, çocukların neden oyun oynadığı hakkında çeşitli varsayımlar geliştirmiştir. Ayrıca oyunda araştırmanın önemini vurgulayan ilk bilim insanıdır. Gross, oyunun farklı türlerde yıllar boyunca süregelmesini uyum sağlayıcı bir mekanizma olarak açıklamaktadır (Sevinç, 2009: 58).

Kuramın düşüncesine göre oyun, gelecek dönemlerdeki çalışmalar için bir ön hazırlık sayılmaktadır. Diğer bir deyişle, oyun çocukları kendi kültürlerinde gereksinim duyacakları sorumluluklara ve gelecekteki rollerine hazırlamaktadır (Aksoy, 2014: 26). Örneğın, evcilik oyununda anne-baba ya da öğretmen rolünü üstlenen çocuk, o görevin sorumluluklarını erkenden öğrenmiş olur. Bu durum hayvanlar için de geçerlidir. Küçükken oyun oynayan farelerin büyüyünce daha iyi çekirge yakaladığı bilinmektedir.

Yineleme veya Tekrarlama Kuramı: Bu kuram Hazırlık kuramının zıddıdır (Baykoç, 1992: 18). Darvıncı düşünceye dayanarak Stanley-Hall tarafından literatüre kazandırılmıştır. Hall, oyun davranışlarının (ağaca tırmanmak, kum kazmak, vs.) içgüdüsel ve sosyal eylemler olduğunu dile getirmiş, bunların ilkel insan faaliyetlerinin tekrarlanması olduğunu savunmuştur. Dolayısıyla oyun biyolojik mirasın sonucudur (Tekin, 2016: 57).

Hall'e göre, çocuklar hayvan, yabani insan, kabile üyesi gibi insan evriminin farklı dönemlerini canlandırmaktadır. Böylece oyun, insan evriminin geçtiğı sırayı takip etmektedir. Çocuklar çete oyunları oynamadan önce, tıpkı arkaik insanların yaptığı gibi ağaca tırmanmaktadır. Oyunun amacı, modern yaşamda uzun süreli gereksinim duyulmayan ilkel içgüdülerden kurtulmaktır. Oyun aracılığıyla ilkel içgüdüler zayıflamaktadır. Örneğın beyzbol gibi oyunları oynayan bireyler, eskiden avcılarının avlarını sopa ile avlamaları gibi enerjilerini atabilmektedirler (Aksoy, 2014: 26).

Bu bilgiler ışığında, klasik oyun kuramları kendi içinde iki çift kuram içerir denilebilir. Artan Enerji Kuramı ile Rahatlama Kuramı oyunu enerji kullanma biçimine göre tanımlarken, Hazırlık Kuramı ve Tekrarlama Kuramı ise oyunu içgüdüsel olarak tanımlamaktadır.

1.3. ÇAĞDAŞ OYUN KURAMLARI

Çağdaş oyun kuramları da klasik oyun kuramları gibi temelde oyunun çocuk gelişimindeki rolünü tanımlamaya çalışmaktadır. Bu kuramlar oyunun yaratıcılık, öğrenme, problem çözme ve benliğin dışavurumundaki rolünü incelemişlerdir.

Psikoanalitik Kuram: Psikonalitik kuram literatüre Sigmund Freud tarafından kazandırılmıştır. Kuramın düşüncesine göre oyunun iki temel özelliği vardır. İlki, oyunun isteklerin doyurulmasını sağlaması; ikincisi ise, travmatik olaylar üzerinde egemenlik kurmayı kolaylaştırmaktır (Ahioğlu, 1999: 7).

Çocuklar oyunda sevgi, nefret, kırgınlık gibi birçok duyguyu hem oyun arkadaşlarına hem de nesnelere yansıtabilmektedir. Bundan dolayı Freud, oyunu çocuğun davranışının ve kişiliğinin bir aynası olarak nitelendirir. Psikoanalitik kurama göre, oyun hoş olmayan deneyimlerin tekrarlandığı, bu yolla çocuğun olaylara egemen olduğu bir faaliyet olarak açıklanmaktadır. Diğer bir ifadeyle, oyun zor durumlar karşısında organizmanın rahatlama ve deneyim kazanmasını sağlayan bir denge unsurudur (Kaya, 2013). Örneğin, anne-babası tarafından tokat atılan çocuk, oyun sırasında oyuncak bebeğini dövebilir ya da oyun arkadaşını cezalandırabilir. Oyunun sağladığı bu arınma olmasaydı insanlar travmatik olayların etkisinden hayatları boyunca kurtulamayabilirdi (Uluğ, 2014: 53). Diğer taraftan oyun, bireyin kişiliğinde var olan, ancak toplumsal çevrenin kabul edemeyeceği eğilimleri, gerçek olmayan alanda dışavurma aracı olarak kabul edilir. Bu bağlamda oyun, ruhsal sıkıntıların tedavisinde terapi aracı olarak kullanılmaktadır (Kaya, 2013).

Freud'un öğrencilerinden Erikson da psikoanalitik kuram ile çocuğun kişilik gelişimi arasında bağlantı kurmuştur. Erikson, oyunun çocuğun psikososyal gelişiminde önemli bir rolü olduğunu ifade etmiştir (Tezel-Şahin, 1993: 5). Erikson'un oyun kuramına göre, oyun çocuğun psikososyal gelişiminin aynasıdır ve gelişim dönemleri

boyunca farklılıklar göstermektedir. Çocuk, oyun aracılığıyla gerçek duygu, düşünce ve olaylarla başa çıkmak için sürekli yeni modeller yaratmaktadır (Sevinç, 2009: 65).

Psikonalitik kurama değişik bir bakış açısı getiren Lili Peller ise, oyunda çocuğun yalnızca gerçekliği değil, olmasını istediğini de yansıtabileceğini savunmuştur. Bir çocuk bebeğine sarılıyorsa, bu sadece anne-babası tarafından sevildiği anlamına gelmeyebilir. Belki de çocuk anne-baba tarafından ilgi görmek istiyordur (Uluğ, 2014: 53).

Bilişsel Kuramlar: Bu alanda inceleme yapan Jean Piaget, oyunu düşünme aşamasının bir ürünü olarak görmektedir. Piaget, oyun gelişimiyle zihinsel gelişim arasında yakın bir ilişkinin olduğunu savunarak oyun gelişimini Alıştırmalı Oyun, Simgesel Oyun ve Kurallı Oyun olarak üç ayrı safhada ele alır (Tezel-Şahin, 1993: 5).

Piaget'ye göre, motor faaliyetler ve tekrarlamalar alıştırmalı oyunun en dikkat çeken özellikleridir (Tezel-Şahin, 1993: 5). Bu oyunlar bireyin gelişiminde duygusal motor olarak adlandırılan doğumdan sonraki iki yaşına kadar olan döneme denk gelmektedir. Bu dönemde çocuklar yavaş yavaş hareket etmeye başlarlar (Pehlivan, 2005: 36). Bebeğin yakalama, itme, tekmeleme gibi hareketleri ustalikle yapması, çocuğun oynadığını kanıtlar niteliktedir.

İkinci evre, yani simgesel oyun evresi, 2 ila 7- 8 yaşları arasındaki dönemi içermektedir. Bu dönemde oynanan oyunların içeriği alıştırmalardan simgeler ve varsayım boyutuna kadar değişmektedir. Çocuk kendi gerçeklerini hareketlerle yaşamaktadır. Bunun en göze çarpan özelliği sanki varmış gibi oyunlardır (Pehlivan, 2005: 36). Örneğin, çocuklar oyun oynarken yastığı oyuncak bebek olarak kullanabilecekleri gibi, taş veya tahtayı da araba olarak kullanabilmektedirler. Ya da olmayan bir mikrofon ile şarkı söyleyebilmektedirler.

Bu oyunlar çocuğun iç dünyası hakkında önemli ipuçları vermektedir. Çocuğun “–mış gibi” hareket ederek oyunlar oynamaya çalışması, çocuğun hayal gücünün geniş olduğunu göstermektedir. Hayal kurmak bireyin gelişimine destek olmakla birlikte ileriki yaşlarda engelleri aşmasına da katkı sağlamaktadır.

Üçüncü evre, zihin işlevlerinin ileri düzeyde olduğu evredir. Bu dönemde oyun kadar oyunun kuralları da önem taşımaktadır (Çoban ve Nacar, 2006: 60). Bu oyunlar 7-8 yaşlarından sonra kurulmaya başlar ve çocuğu sosyalleşmeye sevk eder. İlk iki

oyun, yaş ilerledikçe azalmakta ve yerini kurallı oyunlara bırakmaktadır. Bu değişme çocuğun ilişkilerini ve sosyalleşmesini yansıtmaktadır (Şenol, 2002) .

Piaget'den sonra Jerome Bruner (1966) bilişsel gelişim kuramına farklı bir yaklaşım getirerek evrensel bir boyut kazandırmıştır (Karakaya, 2008: 48- 49). Bruner, oyunun ciddi bir faaliyet olmasına karşın sonuçlarının önemsenmediğini söylemektedir. Çocuklar oyunun sonuçları için herhangi bir kaygı duymamaktadırlar. Bu yüzden oyun, çocuğun davranışsal seçeneklerini artırarak onlara esneklik kazandırmaktadır. Örneğin çocuklar bir yetişkine nazaran teknolojik alet kullanmayı daha rahat öğrenirler. Çünkü çocuklar oyun aracılığıyla daha esnek davranış biçimlerine sahip olmaktadır (Uluğ, 2014: 59).

Öğrenmede “sosyal biliş” yaklaşımını savunan ünlü Rus psikoloğu Lev Vygotsky ise, sosyal çevrenin çocuğun bilişsel gelişiminde önemli bir rolü olduğunu ifade etmektedir (Pehlivan, 2006: 37). Ona göre, çocuklar sosyal çevreyle işbirliği içinde hareket ettikleri zaman bilişsel gelişimleri beslenmektedir.

Oyun kuramlarını kısaca özetleyecek olursak; ister klasik ister çağdaş olsun tüm kuramlar yaşamın ilk yıllarında oyunun önemine değinmektedir. Klasik kuramlar daha çok insanın niçin oyun oynadığına odaklanırken, bunu içgüdü ve enerji fazlalığı ile açıklamaya çalışmaktadır. Çağdaş kuramlar ise konuyu daha derinlemesine ele almakta olup, oyun oynamanın sebeplerini psikolojik ve bilişsel yönden incelemektedir. Oyun kuramlarını bu biçimde özetledikten sonra, geleneksel oyun türlerine ilişkin de bilgi vermekte yarar vardır.

1.4. GELENEKSEL OYUN TÜRLERİ¹

Geleneksel oyunlar tür bakımından oldukça zengindir. Bu yüzden birçok araştırmacı geleneksel oyunları sınıflandırmaya tabii tutmuştur. Her araştırmacı kendi sınıflandırmasını yaparken farklı unsurları göz önünde bulundurmuştur. Dolayısıyla bu sınıflandırmaların hepsi birbirinden farklıdır.

Oyuna yönelik sınıflandırmaların en çok kabul görenlerinden biri Roger Caillois'e aittir. Caillois (1994: 41), oyunları dört ana kategoride ele almıştır:

¹ Bu bölümde betimlenen geleneksel oyun türlerinin birçoğu, tez yazarının çeşitli dönemlerdeki kişisel gözlem ve deneyimlerine dayanmaktadır.

Agon (Yarışmalı Oyunlar): At yarışı, atletizm, güreş, boks, satranç, futbol, vs. ya da genel olarak spor karşılaşmaları,

Alea (Talih, Şans Oyunları): Tekerlemeler, yazı tura, bahis,

Mimicry (Taklit Oyunları): Çocuksu taklitler, kılık değiştirme, illüzyon oyunları, tiyatro,

Ilınx (Baş döndürücü Oyunlar): Dönme dolap, dağcılık, salıncak, panayır numaraları, kayak, cambazlık.

Caillois, ayrıca oyunların iki zıt kutbun arasında yer aldığını söylemektedir. Birinci boyutta oyunları ludus, ikinci boyutta olanları paidia diye adlandırmıştır. Ludus, belli kuralları olan; paidia ise doğaçlama, düzensiz oynanan oyunlardır.

Oyun sınıflandırmalarından biri de Boratav'a aittir. Boratav'ın (1973: 288- 289) sınıflandırması şöyledir:

- I. Yalnızca çocuklara ait oyunlar: Evcilik-komşuculuk oyunları, aç kapıyı bezirgân başı oyunu,
- II. Talih, kumar ve fal gibi niyet oyunları: Zar oyunları ve bazı aşık oyunları,
- III. Beceri ve güç gerektiren oyunlar: Koşma, kovalama, ip, top ve değnek oyunları,
- IV. Zekâ gerektiren oyunlar: Yüzük oyunları, geometrik-düzenli çizgiler yaratmayı ya da belli çizgiler üzerinde beceri göstermeyi gerektiren oyunlar, bükülen, kesilen kâğıtlarla düzenli şekiller yapma oyunları,
- V. Katışimli oyunlar: İskambil, tavla, domino vb. gibi hem şans hem de zekâ gerektiren oyunlar.

Oyun üzerine pek çok çalışması bulunan Ruhi Sel de, Anaokulunda Oyun (1976: 33) adlı kitabında oyunları işlevleri bakımından dört ana grupta ve alt başlıkta toplamıştır:

I)Yapısına Göre Oyunlar

-Fonksiyon Oyunları: Bu oyunlar gerçek bir oyun karakteri taşımamaktadır. Bireyin çocukluk yıllarında bacaklarını sallaması, kıpırdanması vb. gibi bilinçsiz ve kontrolsüz hareketler topluluğudur.

-Hayal Oyunları: Bireyin 3 yaşından sonraki dönemini kapsamaktadır. Çocuğun bu dönemde oyuncak bebeği ile konuşup ona yemek yedirmesi veya sopadan atlara binmesi gibi oyunlardır.

-Grup Oyunları: Grup oyunlarının çekirdeği sokaklardır. Yakartop, esir almaca, aç kapıyı bezirgân başı, vb. gibi grup halinde oynanan tüm oyunları kapsamaktadır.

II) Oynandığı Yere Göre Oyunlar

-Açık Hava Oyunları: Koşmaca oyunu, atlama oyunu, sekme oyunu, vs.

-Salon, Sınıf Oyunları: Kâğıt- Kalem Oyunları, beştaş oyunu, taklit oyunları.

III) Materyalli Oyunlar: Top, ip, aşık ve taş oyunları, vb. gibi materyal gerektiren oyunlar.

IV) Materyalsiz Oyunlar: Atlama, sekme, sıçrama, şarkılı oyunlar ve taklit oyunları.

Bu çalışmada geleneksel oyunlar, oyunda kullanılan materyale göre incelenecektir. Bu bağlamda, geleneksel oyun türleri materyale dayalı ve materyalsiz olmak üzere iki başlık altında ele alınacaktır.

İster materyalli olsun, ister materyalsiz olsun geleneksel oyunların çoğunda oyuna başlamadan önce ebe, lider veya başkan seçilir. Sonra oyuna başlanır ve oyunu kaybeden tarafa çeşitli cezalar verilir. Birçok ceza çeşidi vardır (Oğuz ve Ersoy, 2005: 12- 13). Ancak bu cezalar, genellikle oyunda kaybeden tarafları zora sokacak türden cezalar değildir. Bu cezalar bazen bir gıda maddesi satın aldırma olabileceği gibi, bazen de bir tekerleme veya şarkı söyletme olabilir. Şimdi bu iki farklı oyun türünü biraz daha yakından ele alalım.

1.4.1. Materyale Dayalı Oyunlar

Çeşitli araçlar kullanılarak oynanan oyunlar materyalli oyunlar olarak nitelendirilmektedir. Bu oyunlarda aşık kemiği, top, taş ve daha değişik nesneler materyal olarak kullanılabilir.

a) Aşık Oyunu

Aşık, ayak kemiğini meydana getiren yedi kemiğin en önemli parçalarından biridir. Aşık, çeşitli hayvanlardan da alınabileceği gibi, genellikle koyunun bilek kemiğinden çıkarılmaktadır (Elçin, 1986: 23). Aşıklar, cam bilyelerin olmadığı zamanlarda bilye gibi kullanılmış ve bu kullanım bugüne kadar devam etmiştir. Günümüzde sıklıkla kullanılmakta olan aşık atmak, cuk oturmak deyimleri aşık oyununun sözlü kültüre olan katkısıdır (AEGM, 2014: 37).

Anadolu’da Çizgili Aşık, Ver Bir, Ütmeli Aşık, Hüllüoğlu, Mireli ve Aşığım Ne Adam adlarıyla oynanan çok sayıda aşık oyunu bulunmaktadır.

Aşık oyunlarının en çok bilineni, aşığın nişan almak amacıyla beceriye dayanan amaçlar için kullanılmasıdır. Bu türden bir oyun olan “Çizgili Aşık” şöyle oynanmaktadır: İlk olarak oyun alanına bir çember çizilir. Aşıklar bu çemberin tam ortasına dikilir. Çemberin karşısına üç metre uzaklıkta bir çizgi çekilir. İlk atışı yapacak kişi çizgiden çemberin içine dikilen aşıkları vurmaya ve vurulan aşığı çemberden çıkarmaya çalışır. Çemberden çıkan aşığı alır. Daha sonra aynı oyuncu tekrar atış yapar eğer vuramazsa sıra diğer oyunculara geçer. Oyun bu şekilde devam eder (Yüksel, 1998: 60).

Aşık zar olarak da kullanılabilir. Dolayısıyla aşıkla kumar niteliği taşıyan oyunlar da oynanmaktadır.²

b) Taş Oyunları

Taşlar, insanoğlunun bilinen en eski oyun araçlarından. Geçmişte taşla oynanan oyunlar bugün hala varlığını sürdürmektedir. Taş oyunları arasında belki de en çok bilinen oyun “Beştaş” oyunudur. Beştaş el ve göz becerisi gerektiren bir oyundur. Bu oyununun eskiden aşıklarla oynandığı da bilinmektedir. Misket büyüklüğünde beş tane taş ile oynanan bu oyun, altı aşamadan oluşmaktadır:

İlk başlayan oyuncu taşları yere serper ve içinden istediği bir taşı alıp havaya fırlatır. Havaya atılan taş düşmeden oyuncunun yerdeki taşları alması gerekir. Yerdeki dört taş teker teker aynı eliyle alır. Havaya atılan taş yere düşerse veya bir taşı alırken başka bir taş değerse oyun sırası öteki oyuncuya geçer. İkinci aşamada; oyuncu yine

² Aşıkla kumar niteliği taşıyan oyunlar için bkz: Onur, B. & Güney, N. (2002). *Türkiye’de Çocuk Oyunları: Derlemeler*. Ankara: Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları.

elindeki tüm taşları yere atıp havaya bir taş fırlatır. Bu kez taşları ikişer ikişer alması gerekir. Üçüncü aşamada; diğer aşamalarda olduğu gibi oyuncu taşları rastgele yere bırakır. İçinden birini havaya atar ve bu defa üçtaşı birlikte, kalan bir taşı da tek başına alır. Dördüncü aşamada; taşın birini havaya atar ve bu kez dört taşı aynı anda alır. Beşinci aşamada; yere başparmak, işaret parmağı ve orta parmakla köprü oluşturulur. Diğer oyuncu bir taş seçer. Diğer oyuncunun seçtiği o taşla değdirmeden tüm taşlar bu köprüden geçirilir ve en son o taş geçirilir. Son aşamada, taşların hepsi havaya atılıp elin tersi ile tutulur. Kaç tane taş kalırsa oyuncu o kadar puan alır.

Taşla oynanan oyunlardan biri de belli bir hedefi vurma oyunlarıdır. Hem kızların hem de erkeklerin oynadığı “Taşlı Kuka” oyunu da bu türden bir oyundur. Bu oyun için gerekli olan materyaller; bir adet kuka (pet şişe veya teneke kutu) ve oyuncu sayısı kadar taştır. İlk olarak bir çember çizilir ve kuka çemberin içine konur. Kukanın başında ebe bekler. Oyuncular çembere on beş-yirmi metre uzaklıktan sırasıyla kukaya taş atarak kukayı devirmeye çalışırlar. Kuka biri tarafından devrilirse ebe hemen kukayı yerine koymalıdır. Bu esnada diğer oyuncular da attıkları taşları geri toplamalıdır. Ebe, kukayı yerine koyana kadar kimseye dokunamayacağı gibi kukayı yerine koysa dahi taşını almış oyuncuları ebeleyemez. Ancak hala taşını alamamış oyuncuları yakalar ve ebeler. Bu kez yakalanan kişi ebe olur ve oyun bu şekilde devam eder.

Taşı belli bir yere atmak da taş oyunları arasında önemli bir yer kaplamaktadır. Genellikle kızların oynadığı “Taşlı Çizgi Oyunu” bunun iyi bir örneğidir. Bu oyunu oynayabilmek için orta büyüklükte bir taş gerekmektedir. Öncelikle yere ilk üçü tekli, sonra çiftli, sonra tekrar tekli ve çiftli olmak üzere sekiz kare çizilir. Daha sonra bu kareler numaralandırılır. Oyunun kuralı, oyuncular tekli çizilen kareye tek ayak çift kareye de çift ayak basmak zorundadır. Oyuncuların amacı, taşın bulunduğu kareye ve çizgilere basmadan dönmeye çalışmaktır. Oyunu oynayacak ilk oyuncu taşı bir numaralı kareye atar. Eğer başarılı bir şekilde dönerse ikilere geçmeye hak kazanır. Ancak çizgilere basar, çizgilerin dışına çıkar ya da taşın olduğu kareye basarsa yanar. Sıra diğer oyunculara geçer.

c) Top Oyunları

Top oyunları hem çok yaygın oynanan hem de çok çeşidi bulunan geleneksel oyunlardan biridir. Anadolu’da iki türlü top kullanımının varlığından bahsedilmektedir.

Topların biri elastik yapıdadır, yere vurunca zıplar, diğeri ise bezden yapıldığı için sıçramaz. Misal, Safranbolu’da sıkıştırılmış yünden, iplerle sarılmış olup portakal büyüluğünde yapılan toplar bulunmaktadır (And, 2016: 252). Yine Çorum’da top, eşit boyda ve değişik renklerde sekiz parça meşin dikilerek içine bez ya da talaş doldurularak yapılmaktadır (Tombuş, 1938: 150). Ancak bu toplar sanayinin gelişmesinin ardından cazibelerini yitirmiştir. Çünkü lastiğin icadı ile kişilere sonsuz oyun imkânı sağlayan lastik toplar ön plana çıkmıştır.

Top oyunları arasında en yaygın oynanan oyun “Yakar Top” oyunudur. Yakar top bazı yerlerde “Yakan Top” veya “Can” olarak da bilinmekte ve farklı bölgelerde değişik biçimlerde oynanmaktadır. Yakar Top oyununu oynayabilmek için en az 4 oyuncu ve bir adet de top gerekmektedir. Topu atacak takım oyun alanının iki ucuna geçer ve ortadaki oyuncuları vurmaya çalışır. Ortadaki oyuncular topun geçtiği tarafın tersi yönüne koşarlar. Bu oyuncuların amacı karşı takımın oyuncuları tarafından vurulmadan topu tutabilmektir. Top hangi oyuncuya değerse o kişi yanar ve oyun alanından çıkar. Ortadaki oyunculardan biri topu düşürmeden yakalarsa o kişi bir can kazanmış olur. Bu hakkı ister kendi için saklar isterse de yanan bir arkadaşını oyuna dâhil etmek için kullanır. Ortadaki takımın son oyuncusu da vurulduğu zaman artık saydırma aşamasına geçilir ve ona kadar sayılır. Saydıran oyuncu, on kez vurulmadan kaçmayı başarırsa o takım puan alır. Eğer başaramazsa puanı karşı takım alır ve atış yapan takımla ortadaki takım yer değiştirir.

Topla oynanan oyunlardan biri de “İstop” oyunudur. Bu oyunu oynayabilmek için bir adet top ve en az 3 kişi gerekmektedir. Bir kişi ebe olur ve topu havaya atar. Topu havaya atarken oyunculardan birinin ismini söyler. İsmi söylenen oyuncu top yere düşmeden topu tutmayı başarabilirse, bu kez o oyuncu topu havaya atar ve başka birisinin ismini söyler. İsmi söylenen oyuncu topu tutamazsa oyuncular belirlenen oyun alanı içerisinde kaçmaya başlarlar. Ebe istop diyerek onların durmasını sağlar. Ardından ebe bir renk söyler. Söylenen rengi bulan ve o renge dokunan oyuncu ebelenemez. Ebe rengi bulamayan oyuncuları ebelemeye çalışır. Herkes rengi bulur kimse ebelenmezse ebe topu havaya atar ve isim söyler. Oyun bu şekilde tekrar tekrar oynanır.

d) Yüzük Oyunları

Daha çok uzun kış gecelerini değerlendirmek için köy odalarında oynanan yüzük oyunlarının her yaşta insan tarafından oynandığı bilinmektedir. Yüzük, çoğunlukla baş aşağı çevrilmiş fincanların içinde saklanmakla birlikte, mendil altında saklanarak da oynanabilmektedir. Birçok bölgede ise yüzük oyunları genellikle yılbaşı gecelerinin vazgeçilmez eğlencesidir.

Yüzük oyunlarının fincan altında saklanarak oynanan biçimi şöyledir: İlk önce oyuncular iki gruba ayrılırlar. Ardından on iki adet kahve fincanı ağızları aşağı gelecek şekilde bir tepsinin içine dizilir. Yüzük grupların göremeyeceği biçimde bir fincanın altına saklanır. Yüzüğü bulan takım oyuna ilk başlama hakkını elde eder. Oyunu kazanan gruptan biri yüzüğü diğer grubun oyuncularının göremeyeceği şekilde fincanların birinin altına saklar. Saklama işinin ardından tepsi karşı takımın önüne konulur (Caferoğlu, 1940: 19). Fincanın ilk ya da son iki kaldırılışında yüzük bulunursa grup 10 puan kazanır. Üçüncüde bulunursa 5, dördüncüde bulunursa 4, beşincide bulunursa 3 puan alırlar. Sayıların toplamı 100'ü bulduğunda oyun biter.

e) İp Oyunları

Çoğunlukla kızlar tarafından tercih edilen ip oyunlarının birçok çeşidi bulunmaktadır. Bu oyunlarda, oyuncu ipi kendi etrafında çevirerek tek başına atlayabileceği gibi başkalarının çevirdiği ipten atlayarak da oynayabilir.

İp atlama oyunu farklı şekillerde oynansa da en çok bilineni karşılıklı iki oyuncunun ipi sallayıp öteki oyuncuların da atladığı oyundur. İpi sallayacak oyuncular ipin iki ucundan tutarak karşı karşıya geçip ipi dairesel şekilde çevirirler. Diğer oyuncular sıraya geçer ve her biri kendilerine değmeden birer kere atlayıp çıkmaya çalışırlar. Başarabilen oyuncu tekrar sıranın sonuna geçer ve sıranın kendisine gelmesini bekler. Başaramayan oyuncu ise, ipi tutan oyunculardan biri ile yer değiştirir. Oyun bu şekilde devam eder.

Bir diğer ip atlama oyunu da ipin uçlarının birbirine bağlanarak oynandığı oyundur. Oyunda iki grup vardır. Atlama sırası kendinde olmayan grubun oyuncuları ipin içine girerek bacakları ile ipi gergin şekilde tutarlar. Atlama sırası kendinde olan oyuncular, oyun için karar verilen figürleri eksiksiz yapmaya çalışırlar. Eğer figürleri eksiksiz yaparlarsa, atlama sırası kendinde olmayan oyuncular ipi bacaklarının biraz

daha üstüne çıkarırlar ve oyunu zorlaştırırlar. Oyuncular figürleri yapamazsa atlama sırası diğer gruba geçer.

f) Mendil Oyunları

Mendil, geleneksel oyunların birçoğunda kullanılır. Ancak bazı oyunların doğrudan materyali mendildir. Bugün de hala oynanan “Yağ Satarım Bal Satarım Oyunu” mendille oynanan bir oyundur. Oyun şöyle oynanmaktadır: İlk olarak tüm oyuncular büyük bir çember oluşturacak şekilde dizilirler. İçlerinden biri eline mendil alır ve çemberin etrafında;

“Yağ satarım, bal satarım.

Ustam ölmüş ben satarım.

Ustamın kürkü sarıdır, sarıdır.

Satsam on beş liradır.

Zam-bak, zum-bak dön ar-ka-na iyi bak.”

şarkısını söyleyerek dolaşır. Dolaşırken belli etmeden bir oyuncunun arkasına mendili bırakır. Arkasına mendil bırakılan oyuncu bunu fark eder etmez ebeyi kovalamaya başlar. Ebe yakalanmadan o oyuncunun yerine oturmayı başarabilirse elinde mendil olan kişi yeni ebe olur. Ancak ebe yakalanırsa ebe olmaktan kurtulamaz ve tekrar ebe olur.

Mendil yarış yapılan oyunlarda da kullanılmaktadır. Misal, “Mendil Yetiştirme Oyunu” bu türden bir oyundur. Oyunu oynayabilmek için eşit sayıda oyuncudan oluşan iki takım ve bir de mendil gerekmektedir. İki takımın oyuncuları da arka arkaya dizilir. Her iki takımdan birer kişi ortaya geçer ve ellerinde mendil tutarlar. Birisi ısıklık çalarak oyunu başlatır. İki gruptan da sıranın en başında olan oyuncu ortada mendil tutan takım arkadaşına doğru koşar. Oyuncular, kendi takım oyuncusunun elindeki mendili alır ve sırada bekleyen arkadaşına yetiştirmeye çalışır. Mendili ilk sırada durana verir. Mendili alan oyuncu mendili tekrar ortada duran takım arkadaşına götürür. Oyun tekrar ilk oyuncunun yaptığı gibi devam eder. İlk bitiren takım, oyunu kazanır.

g) Değnek Oyunları

Değnekle türlü oyunlar oynanmasına rağmen yine de ilk akla gelen “Cirit” oyunudur. Cirit belli kurallar dâhilinde, iki takımın ağır ve kalın değnekler kullanarak at

üzerinde oynadığı bir meydan oyunudur. Kökü Orta Asya dönemine kadar dayanan bu oyun erkekler tarafından oynanmaktadır. Ciridin, barış dönemlerinde atların ve askerlerin zinde kalmalarını sağlamak amacıyla yapılan eğitimlerin bir parçası olduğu ve zamanla oyun haline geldiği düşünülmektedir (AEGM, 2014: 53).

Cirit, düz ve dikdörtgen bir alanda oynanmaktadır. Ciritte takıma “alay”, oyunu başlatan kişiye ise “çavuş” denilmektedir. Çavuş oyunu başlatmadan önce sırasıyla bütün binicileri övücü sözlerle izleyicilere tanıtır. Oyuncular oyuna iki adet ciritle başlar. Her oyuncu, karşı takımdaki oyunculara ciritleri isabet ettirmeye çalışır. Atılan ciritlerin hedefi bulması, rakip oyuncunun atına isabet ettirmesi, atılan ciridin rakip oyuncu tarafından tutulması gibi sonuçlar artı veya eksi puanla değerlendirilir. Oyuncuların elindeki ciritlerin bitmesinin ardından puan hesaplaması yapılır ve kazanan takım belirlenir (AEGM, 2014: 53).

Değnek oyunlarının en çeşitli ve yaygın olanlarından biri de “Çelik-Çomak” oyunudur. Oyunda bir değnek bir de çomak kullanılır. Burada çelik olarak adlandırılan, iki ucu sivri 10-15 santimetre boyunda, 2-3 santimetre kalınlığında bir sopa parçasıdır. Çomak adı verilen sopa ise genellikle 30-40 santimetre boyundadır (And, 2016: 256). Bu oyun en az iki kişi arasında oynanmaktadır. Ancak kişi sayısı fazla ise iki gruba da ayrılabilir. Açık alanda oynanan bu oyunda, çomak olarak adlandırılan sopa, değnekle karşı tarafa atılır. Karşı taraf çomağı karşılayıp durdurabilirse kazanmış olur. Eğer durduramazsa, değneğin atıldığı noktadan gittiği yere kadar değnek boyu ölçülür. Değneği atan taraf o sayıya göre puan kazanır. Oyunun sonunda kim daha fazla puan toplamışsa oyunun galibi olur (Kayar, 2008: 69).

Bu eksenle ele alacağımız bir oyun da “Değnek Fırlatma” oyunudur. Oyuncu sayısı kadar değnek hazırlanır. Oyuna katılan oyuncular değneklerini belli bir yerden yaylandırarak ileriye doğru fırlatırlar. Değneği en uzağa atan oyuncu, oyunu kazanır.

Değnekler, aynı zamanda Anadolu’daki çocukların ilk oyuncağını da oluşturmaktadır. Oyuncak endüstrisi gelişene dek birçok çocuk değneği at, araba veya mikrofon olarak kullanmıştır. (Burada çelik çomak oyununa da değinilebilir)

h) Kalem- Kâğıt Oyunları

Kalem ve kâğıtla oynanan çok sayıda geleneksel oyun bulunmaktadır. Bu oyunların en bilineni “İsim Şehir” oyunudur. İsim-şehir oyunu, bilgi gerektiren bir

oyundur. Oyun istenilen sayıda kiři ile oynanmaktadır. Her oyuncu için bir kâğıt ve kalem gerekmektedir. Alfabeden seçilen bir harf ile başlayan isim, şehir, bitki, eşya, hayvan, sanatçı ile ilgili adlar bölümlere ayrılmış kâğıtta ilgili maddenin altına yazılır. Oyunu ilk bitiren elliye kadar sayar. 2 kiři aynı şeyi yazmışsa 10 puan, tek kiři yazmışsa 15 puan, herkes aynısını yazmışsa 5 puan, eğer yanıt kısmı boşsa 0 puan alır. Puanlama, oyuncu sayısına göre değişmektedir. Oyun bitiminde en yüksek puanı toplayan birinci olur.

Bu tür oyunlardan biri de “Kim, Kiminle, Nerede” oyunudur. İlk olarak oyuna katılan herkes eline kalem ve kâğıt alır. İlk bölümün adı kim, sonrakinin adı kiminle ve diğer bölümlerin isimleri de sırasıyla “nerede, ne yapıyor, kim gördü ve ne dedi?” şeklindedir. Tüm oyuncular aynı anda kim bölümünü doldurur. Ardından yazdığını katlayarak yanındakine verir. Oyuncular bu defa kendisinden öncekinin kâğıdına kimle bölümünü doldurur. Elindeki kâğıdı yine katlayarak yanındakine verir. Sırasıyla tüm bölümler bu şekilde doldurulduktan sonra kâğıtlar açılır ve kim, kiminle, nerede, ne yaptı, kim gördü, ne dedi bölümlerinin farklı oyuncular tarafından doldurulmasıyla oluşturulan cümleler okunur. Bu oyunda şöyle bir cümlenin çıkması gayet normaldir: “Ajda Pekkan, Ecevit’le, hamamda, güreşti, kaleci Yasin gördü, uykum geldi dedi.” Oyunda herkes kendi mizah anlayışı çerçevesinde oyuna katılıp eğlenir. Oyun büyükler arasında oynandığında cinsel çağrışımlara da açıktır (Tunç, 2001: 28- 29).

Kalemle oynanan oyunlara bir başka örnek ise “Doğruluk mu, Cesaret mi?” oyunudur. Oyun kalem çevirme olarak da bilinmektedir. Ayrıca oyunda kalem yerine şişe gibi materyaller de kullanılabilir. Hem gençler hem de yetişkinler tarafından tercih edilen bu oyun özellikle karşı cinsler bir arada iken oynanmaktadır. İlk olarak bir kiři kalemi çevirir ve kalem kimi işaret ettiyse ona; “doğruluk mu, cesaret mi?” diye sorar. Kiři doğruluk cevabı verirse, çoğunlukla ona özel hayatı ile ilgili sorular sorulur. Cesaret cevabı verirse, soru soran kiři o an aklına gelen herhangi bir şeyi yaptırabilir. Bu oyunda doğruluğun veya cesaretin sınırı epey zorlanabilir. Oyuna katılan oyuncular oyunun tüm kurallarını baştan kabul etmiş sayılır. Oyunun kuralları, oyunu oynayan kişilerin sosyo-kültürel ve ahlaki anlayışlarına göre kültürden kültüre farklılık gösterebilir.

i) Dramatik Nitelikteki Oyunlar

Dramatik oyun, “canlandırıcı oyun” anlamına gelmektedir. Dramatik nitelik, yüzünü boyama, kılık değiştirme, maske ve çeşitli donatımların kullanılması ile sağlanmaktadır. Öte yandan, bazı oyunların içinde çatışma unsurları da görülmektedir. Oyunların birçoğunun sözlü olmasından dolayı eylemin yürütmesinde sözün de önemli bir yeri bulunmaktadır (And, 2016: 187).

Bu oyunlarda oyunun türüne göre kullanılan materyal değişmektedir. Çocukların oynadığı evcilik, komşuculuk gibi oyunlar bu türden oyunlardır.

Dramatik oyunların önemli bir türü de orta oyunlarıdır. Bu oyunlarda az da olsa bir olayı yeniden yaşatma isteği vardır. Gerçi olayların çoğu uydurmadır ancak bazen yetişkinler arasında yaşanmış olaylar da tekrarlanır. Öte yandan bu oyunların çoğu güldürüye dayanmaktadır. Orta oyunlarının hem evde hem de sokaklarda oynanan sayısız örneği bulunmaktadır (Baran, 1993: 86). Ancak biz bu çalışmada bir-iki örnek vermekle yetineceğiz.

Bu oyunlarda yoğurt ile oynanan oyunlar büyük yer tutmaktadır. Yoğurtla ilgili oyunların en yaygın ve dramatik nitelikte olanı ise “Yüz Akı” oyunudur. Bu oyun Anadolu’nun çoğu yerinde değişik isimlerle yüzyıllardır oynanmaktadır. Yüz Akı, diğer bir adıyla Çoban Oyunu şöyle oynanır:

Biri ağa, diğeri de çoban olmak üzere iki oyuncu ortaya gelir. Çobanın elinde keresi, omzunda kepeneği vardır. Ağa olan da kâhyalık edasıyla bıyıklarını burkarak çobanla konuşur:

“-Senin kurnaz ve iyi bir çoban olduğun söyleniyor.

“-Öyledir ağam.

“-Sana 100 koyun emanet ediyorum. Koyunları, yaylaya götürüp besleyeceksin, doğururken de geri getireceksin.

“-Peki ağam.

“-Yemen içmen bana ait.

“-Peki ağam.

“-Sana düşen bir kuzulu koyundur. Koyunların yoğurdu, sütü ve yünü benimdir.

“-Peki ağam, ya derisi?

“-Sorulmaz gayrı bunun gerisi, hadi sür koyunları yaylaya.”

Böylece çoban ortadan kaybolur, sözde yaylaya göçer. Bir müddet sonra elinde bir deri ve bir tas yoğurt ile döner. Ağa şaşkın bir şekilde sorar:

- “-Nerde koyunlar?
- “-Sorma aғam, sorma
- “- Yağmur yağdı, gök çatladı
- “-72’sinin ödü patladı.
- “-2’sini çakal kaptı
- “-Önden gitti baş toklu
- “-Ardından gitti beş toklu
- “-Onunu verdim kasaba
- “-Gerisini katma hesaba
- “-Kurt kaptı birisini
- “-Ötekinin de getirdim derisini
- “-Ben dürüst bir çobanım aғam
- “-Yoğurdunu da getirdim.”

Ağa yoğurt tasını alır ve çobanın başına geçirir. “Al bu da senin olsun!” der. Çoban, yoğurdun aklıyla giderken çobanı görenler sorar: “Hayrola çoban nedir bu halin?” Çoban da: “Ağayla hesaplaştım, şükürler olsun yüzümün akıyla gidiyorum” der (Baran, 1993: 87- 88).

Orta oyunlarında esnaf veya çeşitli diğer mesleklerin taklidi de önemli yer tutmaktadır. Bu oyunlarda taklit edilecek mesleğin araç ve gereçlerinde abartmalara ve kaba şakalara başvurulmaktadır. Bu oyunlara, genellikle kış gecelerinde bir evde buluşup eğlenen insanlar tarafından oynanan “Berber” oyunu örnek verilebilir.

Tıraş olacak kişiyi ortaya oturturlar. Sonra berber sözde aygıtları ile gelir. Usturası tuğra, havlusu çuval, fırçası süpürge ve tarağı tırmıktır. Tıraş olacak kişi oyundan kaçmak ister ama oradakiler izin vermez. Berber özene bezene o aletlerle damadı tıraş etmeye çalışır. Sonunda damadın yüzüne pudra yerine kül, kolonya yerine de pis su serper. Çeşitli şakalardan sonra müşteri iskemleye bağlanır (And, 2016: 208).

Bu kümeden önemli bir kesim de töresel/büyüsel mahiyetteki dramatik oyunlardır. Bu oyunları oyunun ritüel ile ilişkisi kısmında ayrıntılı olarak ele alacağız.

1.4.2. Materyalsiz Oyunlar

Herhangi bir materyale ihtiyaç olmadan oynanan oyunlar materyalsiz oyunlar olarak adlandırılmaktadır. Koşmaca oyunları, sıçrama ve sekme oyunları, taklit oyunları ve şarkılı-sözlü oyunlar bu gruba dâhil edilebilir.

Yağ Satarım- Bal Satarım oyunu şarkılı bir oyun olmasına rağmen oyunun içinde mendil kullanılmasından dolayı oyun materyalle oynanan oyunlar kümesine eklenmiştir. Aynı şekilde, taşlı çizgi oyununda sekme hareketi çok olmasına rağmen oyunda taş kullanıldığı için oyun, materyalli oyunlar kümesine dâhil edilmiştir.

a) *Koşma-Kurtarma Oyunları*

Koşmaca oyunlarının en önemlilerinden biri “Saklambaç” oyunudur. Oyuna başlamadan önce ilk olarak bir ebe seçilir. Ebe oyun alanının önceden belirlenen bir yerinde gözlerini kapatıp, başını bir yere yaslar ve oyunda belirlenen sayıya kadar sesli bir şekilde sayar. O sırada diğer oyuncular kendilerine saklanılacak bir yer ararlar. Ebe sayma işlemini bitirdikten sonra saklanan oyuncuları aramaya başlar. Ebe, ebeleme duvarının başından ayrılınca oyuncuların ebenin saydığı yere gelip sobe demeleri gerekir. İlk yakalanıp ebelenen kişi yeni ebe olur. Ebe gördüğü kişinin adını yanlış telaffuz ederse tüm oyuncular ortaya çıkar ve “Çanak çömlek patladı” diye bağırlar ve böylece aynı kişi tekrar ebe olur.

Koşmaca oyunlarının önemli bir türü de yer kapmacadır. Bu oyunlarda yer sayısı oyuncu sayısından bir eksik olur. Koşuşma sırasında herkes bir yer kapar ve bir oyuncu açıkta kalır. Bu oyunların en çok bilineni ve oynananı “Köşe Kapmaca”dır. Bu oyun için köşeleri belli olan kare veya dikdörtgen bir alana ve beş kişiye ihtiyaç vardır. Oyunculardan biri ebe olur ve diğer dört kişi köşelere yerleşir. Oyuncular köşelerini birbirleriyle değiştirirken oyuncuların bir anlık dikkatsizliğinden yararlanan ebe o köşelerden birini kapar. Yeni ebe, köşesini kaptıran kişi olur. Bu oyunda oyuncuların çok dikkatli olmaları ve atik davranmaları gerekmektedir.

Körebe türündeki oyunlar da bu kümeye girmektedir. Körebe Ankara’da Körçepeş, Kırklareli’nde Kör Çarpar, Safranbolu’da Ebe Kışkış olarak adlandırılmaktadır. “Kör Çarpar” ve “Ebe Kışkış” oyunları diğer Körebe oyunlarından bir farkla ayrılmaktadır: Bu oyunlarda ebenin kaçan oyuncuları yakalaması yetmemekte

aynı zamanda yakaladığı oyuncunun kim olduğunu da dokunarak bilmesi gerekmektedir (And, 2016: 269). Körebe oyununun çeşitli varyantları olmakla birlikte, oyun yaygın olarak şöyle oynanır: İlk olarak ebe seçilir ve ebenin gözleri bağlanır. Ebe gözleri bağlıyken diğer oyuncuları yakalamaya çalışır. Oyuncular oyun içinde şarkı, tekerleme söyleyerek yerini belli eder ama ebe yaklaştığında kaçarlar ve ebeye yakalanmamaya çalışırlar. Ebe oyunculardan birini yakalarsa yakalanan kişi yeni ebe olur.

Bu minvaldeki oyunlardan biri de, kısıtlı bir yerden zorla oyuncu kapma, diğerlerinin de bunu engellemelerine dayanan oyunlardır. Bu tür oyunların en çok bilineni esir almaca adı altında gerçekleşmektedir.

Güneş, Çocuk Oyunları (2003: 70) adlı kitabında Esir Almaca oyununu şu şekilde anlatmaktadır:

Altışar kişilik iki grup oluşturulur. Her grubun bir kalesi olur. B'nin oyuncusu A'nın oyuncusuna değerse onu esir almış olur. Esir alınan kişi B kalesinin yanında kendi takımı tarafından kurtarılmayı bekler. Oyuncular kendi kalelerine değdikleri zaman güç alırlar ve onları kimse yakalayamaz. Eğer karşı takımın oyuncularından biri kendisine hiç değmeden, diğer grubun kalesine değerse, “kale” diye bağırır ve böylece puan kazanır.

b) Dilsiz ve Şaşırtma Oyunları

Bu oyunda bir eylemi şaşırmadan yapmak veya bir sözü şaşırmadan söylemek oyunun başlıca kuralıdır. Bu tür oyunlarda bir lider vardır. O ne yaparsa, nasıl komut verirse ötekiler onu yapmak zorundadır. Bunların önemli bir kesimi dilsiz denen oyunlardır (And, 2016: 280). Bu oyunlarda oyuncuların başında bir ebe olur. Oyunculardan hiçbiri, hatta ebenin kendisi dahi oyun boyunca konuşamaz ve gülemez. Eğer taklit edemeyecek, gülecek veya konuşacak olursa, önceden belirlenen cezaya çarptırılır. Bundan dolayı sabrına güvenmeyenler oyuna katılmazlar. Şu kadar ki, ebe kışın soğuk gecelerinde soyunarak sokaklarda gezse veya suya girse, diğer oyuncular onun yaptığını mutlaka yapmak zorundadır (Caferoğlu, 1940: 49- 50).

“Deve-Cüce” oyunu da şaşırtmacaya dayanan bir oyundur. Oyuncuların arasından bir lider seçilir. Lider, deve dediğinde oyuncular ayağa kalkar, cüce dediğinde ise otururlar. Lider deve ve cüce kelimelerini karışık ve hızlı söyleyerek oyuncuları hata

yapmaya zorlar. Deve denildiğinde oturanlar veya cüce denildiğinde ayakta duranlar oyundan elenir.

c) Atlama Oyunları

Atlama oyunlarının en önemli iki türü “Birdirbir” ve “Uzuneşek”tir. Uzuneşekte iki takım vardır. İlk olarak bir kişi yüzü oyunculara dönük bir şekilde duvara dayanır. Onun beline diğer bir oyuncu sarılır. Yani, dört ayaklı gibi sırtı düz olur. İkinci yine öyle vaziyet alır. Sonunda dört-beş kişi bir sıraya dizilmiş olur. Diğer takım sırasıyla bunların üzerinden atlar. Bunların ayaklarının yere değmemesi ve belli bir sayıya kadar yatanların sırtında kalmaları gibi kurallar vardır. Bunlarda yanlış yapanlar yer değiştirilir. Bu kez atlama hakkı ötekilere geçer (Caferoğlu, 1940: 72).

Birdirbir oyununun türlü çeşidi vardır. Ancak yaygın olarak şöyle oynanır: İlk olarak bir ebe seçilir. Ardından ebenin eğileceği yer belirlenir. Ebe belini kamburlaştırır. Diğer oyuncular sırasıyla birdirbir tekerlemesinden kendi sıralarındaki dizeyi söyleyerek ebenin üzerinden atlar. Tekerleme; “birdirbir, ikidir iki, üçtür makas, dördtür fis, beştir mendil, altıdır boyunca, yedidir yerin dibi, sekizim sek sek, dokuzum durak...” şeklinde devam eder (Özdemir, 2006: 53- 54).

Bu tür oyunların yalnızca erkeklere özgü oyunlar olduğu düşünülse de kızlar da bu oyunları kendilerine uygun olarak oynamaktadır.

d) Şarkılı- Sözlü Oyunlar

Şarkılı veya sözlü olarak nitelendirilen oyunlar genellikle kız çocukları tarafından oynanmaktadır. Bu oyunların kendi manisi bulunmaktadır. Oyun oynanırken bir taraftan da oyunun manisi söylenmektedir. Bu oyunların sonu genelde çekişme ile bitmektedir. Aslında oyun bu yönüyle koşma-kurtarma kümesine eklenebilirdi. Ancak oyunun belirgin özelliği söz ve şarkı olduğu için bu kümeye eklemeyi uygun gördük. Şarkılı oyun deyince akla ilk gelen oyun Aç Kapıyı Bezirgân Baş: İlk önce iki kişi seçilir. Bunlar, “Bezirgân” olurlar. Bezirgânlar arkadaşlarına belli etmeden kendilerine birer ad takarlar. Mesela biri üzüm diğeri elma olur. Bezirgâncılar karşılıklı olarak el ele tutuşurlar ve kapı yaparlar. Diğer oyuncular tek sıra şeklinde dizilirler ve bunlar da kervan olurlar.

Kervancılar kapıdan geçerken tüm oyuncular hep birlikte:

“Aç kapıyı Bezirgân başı, Bezirgân başı

“Kapı hakkı ne alırsın, ne verirsın

“Arkamdaki yadigâr olsun, yadigâr olsun” şeklinde şarkı söylerler.

En sonunda Bezirgânlar “bir sıçan, iki sıçan üçüncü de kapana kısılan” diyerek kapıdan son geçen oyuncuyu rehin alırlar. Rehin alınan oyuncunun kulağına “üzüm mü, elma mı?” diye sorarlar. Rehin alınan oyuncu üzüm derse ismi üzüm olanın, elma derse ismi elma olanın arkasına geçer ve bekler. En son oyuncu rehin alınana kadar oyun böyle devam eder. Tüm oyuncular rehin alındıktan sonra artık çekişme başlar. Oyun alanının ortasına bir çizgi çizilir ve üzüm ile elma çizginin iki yakasında karşılıklı olarak durur ve birbirlerinin ellerinden sıkıca tutarlar. Birinin komut vermesi üzerine çekişme başlar ve kim çizgiyi geçerse oyunda yenilen taraf o olur.

Şarkılı oyunlardan biri de “Alisher Alisher” oyunudur. Bu oyun Kırgızistan’da oynanan “Ak Terek Kök Terek”³ oyunu ile benzerlikler göstermektedir.

Oyun şu şekilde oynanmaktadır: İlk olarak oyuncular eşit miktarda iki gruba ayrılır. Gruplar kol kola girerek karşılıklı bir şekilde dizilirler. İlk grup ikinci grubun üstüne doğru yürümeye başlar. İkinci grup da geri geri yürür. Bu esnada gruplar sırasıyla oyuna özgü maniyi söylerler:

İlk grup: “Alisher, Alisher Çingene Alisher,”

İkinci grup: “Ne istersin, Ne istersin. Bizim Saraydan,”

İlk grup: “Sizin sarayda bir güzel varmış,”

İkinci grup: “O güzelin, o şirinin adı neymiş?”

İlk grup: “O güzelin, o şirinin adı Ayşe’ymiş” (İstenilen oyuncunun adı söylenebilir)

İkinci grup: “Allarız da pullarız da biz kızımızı vermeyiz”

İlk grup: “Allarız da pullarız da biz kızınızı alırlar” derler.

İsmi söylenen oyuncu hızla koşar ve karşı takımdaki zinciri bozmaya çalışır. Zinciri bozmayı başaramazsa o takımın oyuncusu olur. Eğer zinciri bozmayı başarırsa diğer takımdan bir oyuncuyu yanına alarak gider. Oyun takımların birinde tek kişi kalana dek sürer.

³ Detaylı bilgi için bkz: Taşbaş ve Maratkızı (2010), Kırgız Ulusal Oyunları. Acta Turcica Çevrimiçi Tematik Türkoloji Dergisi, II/1

Materyalli ve materyalsiz olarak iki başlık altında topladığımız geleneksel oyun türlerini çeşitli örneklerle açıklamaya çalıştık. Şimdi geleneksel oyunların işlevleri üzerinde durmaya çalışalım.

1.5. GELENEKSEL OYUNUN İŞLEVLERİ

Toplumsal yapıyı oluşturan her kültürel birimin ve biçimin kendine özgü işlevleri bulunmaktadır. Bu işlevler bazen biyolojik bazen de kültürel boyutlu olabilir (Sümbül, 1995: 33). Nasıl ki, canlı varlıkların organları ve hücreleri varsa sosyal sistemlerin de kurumları ve üyeleri bulunmaktadır. Spencer’a göre, toplumlar da canlı varlıklar gibi, parçalarının fonksiyonel bağımlılığı ile yaşamlarını devam ettirmektedirler. Spencer’dan esinlenen Durkheim ise, bir olgunun devamlılığını sağlayabilmesi için topluma hizmet etmesi gerektiğini savunmaktadır (Güvenç, 2011: 109).

Toplumsal yaşamda belli bir yeri bulunan geleneksel oyunların birçok işlevinin olduğunu söylemek mümkündür. Geleneksel oyunlar bireyin hem beden hem de ruh sağlığının gelişimine destek olmaktadır. Materyalle oynanan oyunlar refleksleri geliştirirken, materyale ihtiyaç duyulmadan oynanan oyunlar ise bedenin daha iyi kullanılmasını sağlamaktadır.

Geleneksel oyunların bazıları bir başına oynanırken, bazıları da grup halinde oynanmaktadır. Tek başına oynanan oyunlarda bireyler iletişim kurma ve sosyalleşmeyi öğrenmektedir. Grup halinde oynanan oyunlarda ise kişiler birlikte hareket etmeyi, dayanışmayı ve yardımlaşmayı öğrenmektedir. Öte yandan, bazı geleneksel oyunlar, bireyin erken yaşta sosyalleşmesine ve özgüvenini pekiştirmesine imkân tanımaktadır. Bazı geleneksel oyunlar da bireyde düşünce becerisinin ve düşlemin gelişimine katkı sağlamaktadır.

Geleneksel oyunların önemli bir işlevi de bireye toplumun tabularından kurtulmasına izin vermesidir. Tekerleme ve şaşırtmacalı oyunlarda olduğu gibi kimi zaman dil sürçmesi ile yasak olan sözler söylenmektedir. Freud’a göre dil sürçmesi aslında kişinin söylemek istediği halde söyleyememesidir (And, 2016: 58).

Bunların dışında bazı geleneksel oyunların yasak savma işlevi de bulunmaktadır. Geleneksel oyunlar başlığı altında değindiğimiz, “Doğruluk mu, Cesaret mi?” oyunu bu duruma örnek olarak gösterilebilir. Toplumda ayıp veya yasak olarak kabul edilen

davranışlar oyun evreni içinde icra edildikleri için kimse tarafından garip karşılanmamaktadır.

Sonuç olarak, oyunun hem fizyolojik hem de psikolojik birçok işlevi bulunmaktadır. Şimdi geleneksel oyunun işlevlerini toplumsal, kültürel ve pedagojik olmak üzere üç başlık altında inceleyelim.

1.5.1. Toplumsal İşlevler

İnsan, doğası gereği toplumsal bir varlıktır ve tarih boyunca bütün insanlar varlıklarını bir topluluk içinde devam ettirmişlerdir. Yaşadığı topluma aykırı davranışlar sergileyen insan toplum tarafından tecrit edilmekte ve yalnızlığa mahkûm edilmektedir. Toplumsallaşma, bireyin içinde yaşadığı toplumun kültürünü ve toplumdaki rolünü öğrenerek topluma uyum sağlaması demektir.

Toplumsallaşma aşamasında, birey çevreden etkilenmekle birlikte aynı zamanda çevreyi de etkilemektedir. Bu süreçte öğrenme olgusu ön plana çıkmakta ve birey aktif öğrenen rolünü üstlenmektedir (Arslan ve Bulgu, 2009: 15- 16).

Toplum kuralları en iyi oyun sırasında öğrenilmektedir. Birey sıraya girip sırasını beklemeyi, diğer kişilerin haklarına saygılı olmayı, başkalarıyla uyum içinde olmayı, üzerine düşen sorumluluğu yerine getirme gibi becerileri oyun sayesinde geliştirmektedir. Ayrıca kendine güven, kendini denetleme, çabuk karar verme, işbirliği yapma, doğruluk ve disiplin gibi kişisel ve toplumsal alışkanlıkları edinmede oyun yine tesirli bir yöntemdir (MEGEP, 2016: 7- 8).

Toplumun değerlerinden biri olan ait olma kavramı da grup içinde yaşayarak öğrenilmektedir. Örneğin birey paylaşma kavramını, “ben ve diğerleri”nin aynı tür istek ve arzularını kabullenmeye başladığında anlayacaktır (Sevinç, 2009: 149). Birey bu sayede almayı ve vermeyi öğrenecektir.

Geleneksel oyunların toplumdaki bir başka işlevi de bireye küçük yaşta işbirliği ve rekabeti öğretmesidir. Elkind, hem işbirliğinin hem de rekabetin kurallar içerdiğini ifade etmektedir. Ona göre işbirliğinin mantığı şöyledir: “Ben sana yardım edeceğim ve sen de bana yardım edeceksin; Ben sana yardım ettim, sen de bana yardım et”. Rekabetteki temel mantık ise şudur: “Ben deneyip senden daha iyisini yapacağım ve sen

de deneyip benden daha iyisini yapacaksın; Ben senden daha iyisini yapmak için denedim; sen benden daha iyisini yapmak için denedin” (2011: 219). Elkind’in de ifade ettiđi gibi, aslında geleneksel oyunlarda hem rekabet hem de işbirliđi öğrenme amaçlıdır. Yani kişiler sırasıyla bu duyguları denerler ve neyi nasıl yapacaklarını tecrübe ederler. Bundan dolayı işbirliđi de rekabette sağlıklıdır. Ancak rekabet bazı durumlarda kontrolden çıkıp tehlike arz edebilmektedir.

Oyun çođu kez bireyin başka insanlarla gerçekleştirdiđi bir olgu olduđu için, oyun sırasında kurulan etkileşimler başkalarından yeni şeyler öğrenmeyi ve başkalarına yeni şeyler öğretmeyi kapsamaktadır (Arslan ve Bulgu, 2009: 16). Bundan dolayı oyuncu oyuna katılırken herkesin bakış açısını almaya hazır durumda olmalıdır.

Sosyal oyunlar; kurallı oyunlar (belirli kurallar içeren), rol oyunları ve grup oyunlarını içeren bir kavramdır (Sormaz, 2010: 93). Bu oyunlar büyük ölçüde toplumsallaşmayı sağlamaktadır.

Kurallı oyunlar, bireyin toplumsal kurumlarla ilk hayali karşılaşmasıdır ve belli koşullarda nasıl davranılacağına yönelik bir dizi kuralı kapsamaktadır. Oyuncular, ebeinin seçilmesi için kurallara uyarken, hem grup tarafından uygulanan yöntemi hem de ebe olsalar dahi sonucu kabul etmeyi öğrenmektedirler. Birey, bu sayede kendi kişisel arzularını ikinci plana koymayı öğrenir. Bu örnekten de anlaşılacağı üzere, kurallı oyun başlamadan önce birçok toplumsallaşma biçimi meydana gelmektedir (Elkind, 2011: 203, 210).

Grup oyunları en az iki oyuncu ile oynanan belirli oyun sistemlerini ifade etmektedir. Grup oyunları, belirli bir gruba dâhil olmanın pozitif yönlerini ve birlikte olmanın verdiği aitlik hissini kazandırmaktadır (Sormaz, 2010: 93). Geleneksel oyunlar başlığı altında verdiđimiz birçok oyunda (yakar top, esir almaca, aç kapıyı bezirgân başı, vs.) grup oyunlarının etkisi büyük ölçüde görülmektedir.

Bireyin kendini, “grup içindeymiş gibi” hissettiđi, kurguladıđı oyunlar da, yani rol oyunları da (evcilik, öğretmencilik, vs.) toplumsallaşmayı sağlamaktadır. Bu tür oyunlarda, “bir diğeriyle ilişki”de olunmaya çalışıldığı göz ardı edilmemelidir (Sormaz, 2010: 93).

Tüm bunlara ilave olarak, geleneksel oyunlar toplumsal dayanışmayı da sağlamaktadır. Günümüz toplumlarında insanlar türlü sebeplerden ötürü birbirlerinden

uzaklaşmaktadır. Dini, etnik, kültürel ve ekonomik farklılıklar bireyler arasındaki ilişkinin zedelenmesine yol açmaktadır. Böylece toplum içindeki bağlar zayıflamakta ve aidiyet duygusu azalmaktadır. İşte, oyunun toplumu birleştirici özelliği burada ortaya çıkmaktadır.

Birçok tören aracılığıyla bir araya gelen bireyler oyun sayesinde birbirleriyle yaklaşarak toplumsallaşmaktadır. Geçmiş yıllarda dinsel törenler aracılığıyla bir araya gelen toplumlar günümüzde çeşitli festivaller aracılığıyla buluşmaktadır. Yapılan bu tören ve festivallere tüm bireyler aktif bir şekilde katılmayı istemektedir. Çünkü burada ait olma duygusu doyurulmaktadır. Öte yandan aynı değeri ve anlamı paylaşan bireyler arasında gerginlik azalmakta toplumsal paylaşım en üst seviyeye taşınmaktadır.

Geleneksel törenlerde topluluk halinde oynanan oyunlar, gruplar arasındaki olumsuzlukları giderici ve toplumsal dayanışmayı güçlendirici bir işleve sahiptir. Çünkü oyun esnasında etnik köken, toplumsal statü gibi özellikler göz önünde bulundurulmamaktadır. İşçi ile patron aynı oyunda yer alabilmekte, böylelikle sağlanan yakınlamayla toplumda dayanışma ve uyum gelişmektedir (Sümbül, 1995: 35).

Görüldüğü üzere, geleneksel oyunlar bireye hem toplumun kurallarını öğretmekte, hem de aynı çatı altında yaşayan bireyler arasındaki bağı güçlendirmektedir.

1.5.2. Kültürel İşlevler

Kültür, Türk Dil Kurumu (TDK) Türkçe Sözlüğü'nde, "bir topluma veya halk topluluğuna özgü düşünce ve sanat eserlerinin bütünü" anlamında kullanılmaktadır (TDK, 2011: 1558). Başka bir tanıma göre ise kültür, insanın bir şeyi yapabilme gücünün attırılması, yeteneklerinin geliştirilmesi veya insanın yaşadığı süre içerisinde doğanın ve insanın mevcut durumundan daha ileri seviyeye getirilmesidir. Yani doğaya ve insana katılan her şeydir (San, 1997: 194).

Kısacası, kültür insanla var olup bugüne kadar gelen değerlerin tümünü kapsamaktadır. Kültürü meydana getirmede önemli işleve sahip olan geleneksel oyunlar nesilden nesile aktararak yarı sözlü kültürün korunmasına destek olmaktadır. Ayrıca, oyun geçmişte yaşanan kültürleri yansıtabilme özelliğine sahip olmasından dolayı eski uygarlıkların yaşamları hakkında pek çok bilgi edinilmektedir. Bunun yanında içinde bulunduğumuz çağın özellikleri hakkında da fikir sahibi olmamızı sağlamaktadır.

Geleneksel oyunlar somut olmayan kültürel mirasın önemli bir parçasını oluşturmaktadır. Bilhassa geleneksel çocuk oyunları bu açıdan özel bir öneme sahiptir. Çocuklar taklitçi, tutucu ve güçlü bir belleğe sahip olduğu için iyi bir saklayıcı ve koruyucu faktördür. Ayrıca Özdemir'in de ifade ettiği gibi (2006: 17), çocuk oyunlarındaki inanç, dil, gelenek ve görenekler, tutum ve davranış biçimleri gibi öğeler, oyunlara milli bir kimlik kazandırmaktadır. Diğer taraftan çocuk oyunları icra edildikleri ve yaratıldıkları sosyo-kültürel ortamın aynası durumundadır.

Huizinga'ya göre; hukuk, şiir, savaş gibi birçok kültürel alan oyun içgüdüsüyle beslenip gelişmiştir. Oysa hukuk kavramı ilk bakıldığında oyun alanından oldukça uzak görünmektedir. Ancak Huizinga, hukuk teriminin oyunun tüm temel özelliklerini taşıdığını ileri sürmektedir. Mahkemede sürdürülen her yargılamada artan kazanma isteği oyunun agonal unsurunu akıllara getirmektedir. Öte yandan oyun ile şiir arasında da sıkı bir ilişki bulunmaktadır. Genellikle şiirsel bir verinin ana izleği, kahramanların yerine getirmesi gereken bir ödeve ve aşması gereken bir engele ilişkindir. Şiirde eylemde bulunan kişinin kahraman olarak nitelendirilmesi, bizi agonal oyun alanına götürmektedir. Kahramanların maske takması, kimliğini gizlemesi gibi tutumlar şiirin oyun ile ayrılmaz ilişkisine işaret etmektedir (Huizinga, 2015: 109, 172).

Oyun ile müzik arasında da yakın bir bağ bulunmaktadır. Belki de bu bağ, oyunun diğer kültür alanları ile olan ilişkisinden çok daha sıkıdır. Nitekim geçmişten günümüze kadar birçok sanat dalında yarışmalar düzenlenmiştir. Ancak yarışma unsurunu bu kadar belli eden bir sanat dalı neredeyse yok denilebilir. Bugün gerek ulusal gerekse uluslararası platformlarda çok sayıda müzik yarışması yapılmaktadır. Ayrıca televizyonlarda yapılan müzikal yarışmalardan da yüksek reytingler elde edilmektedir. Tüm bunlar müziğin agonal unsurunun her zaman diri kaldığına işaret etmektedir.

Savaşlarda da agonal unsura rastlanmaktadır. Misal, Hz. Muhammed'in Kureyşlileri yendiği Bedir Savaşı oyunun bütün unsurlarını barındırmaktadır. Bu savaşta teke tek çarpışmalar, çarpışma öncesi tarafların birbirini tahrik etmesi, belirli alana oyun gibi davet etme, eşit şartlarda düello... Bunların hepsi oyunsal nitelikler taşımaktadır (Huizinga, 2015: 123).

Geleneksel oyunlar kültür oluşturmalarının yanı sıra, kültür taşıma işlevi de görmektedir. Bundan dolayı antropoloji, filoloji gibi birçok bilim dalı araştırma yaparken geleneksel oyunlardan faydalanmaktadır.

Antropologlar, oyunların kültür değinmelerini, yayılmasını, göçlerini incelemenin yanında, oyunlar yoluyla kültür biçimlerini sınıflayıp niteliklerini saptayabilmektedir. Oyun, antropologların dışında dilciler için de önemli bir inceleme alanını oluşturmaktadır. Örneğin, oyun tekerlemeleri pek çok eski sözcük ve deyiş barındırdığı için özellikle eski dilleri çözmede yararlı olmaktadır (And, 2016: 47).

Bu bilgiler ışığında, geleneksel oyunların hem kültür yaratmada hem de kültürü taşımada etkin bir rol oynadığını söylemek mümkündür. Kültürden daha eski olan oyun, birçok kültürel kodun inşasında bir maya gibi etkili olmaktadır. Ayrıca kuşaktan kuşağa aktarılan oyunlar sayesinde kültürel kalıntılar geleceğe taşınmaktadır.

1.5.3. Pedagojik İşlevler

Geçmiş çağlarda olduğu gibi bugün de oyunun önemli bir işlevi eğitim alanında görülmektedir. Eğitim bilimciler oyunla eğitimin birçok yararını saptamışlardır. Öğrenciler, oyunun bulunduğu öğretimde konuyla daha ilgili olmakta, katılmalı oyunlarda daha çok öğrenebilmekte ve oyun aracılığıyla öğrendiklerini hafızada daha uzun süre tutabilmektedirler (Sümbül, 1995: 39).

Oyun, yıllar boyunca çocukların artık enerjiyi dışarı attığı, yaramazlık yapmasını engelleyen ve taklit etme ihtiyacını gideren bir yol olarak düşünülmüştür. Ancak bugün, oyun birçok eğitimci tarafından bir “öğrenme sanatı” olarak görülmektedir (Poyraz, 2003: 41). Yaşamın erken dönemlerinde oyun oynamak bireyi fiziksel ve bilişsel olarak geliştirerek ona ilerleyen dönemlerde daha güçlü öğrenme yetisi kazandırmaktadır.

Oyun, bireyi gerçek hayata hazırlamasının yanı sıra benliğin dışavurumunda da etkin bir araçtır. Birey, oyunda üstlendiği rollerle dünyayı algılar, içselleştirir ve bu sayede kişiliği oluşmaya başlar. Ayrıca oynarken öğrenilen bilgiler daha kalıcı ve etkili olmaktadır (MEGEP, 2014: 8). Aslında oyun doğal bir öğrenme ortamıdır. Birey deneme yanılma yoluyla hayatı kendi başına keşfetmekte, belki de yaşamın içinde ilk kez aktif olarak rol almaktadır.

Hem çocukların hem yetişmiş insanların, eğitim ve öğretim sırasında dikkatlerini uzunca süre dağıtmadan korumaları oldukça güçtür. İnsanlar bir müddet sonra sıkılırlar ve dikkatleri dağılmaya başlar. Bu durum kalıcı bir şekilde algılamaya ve öğrenmeye engel teşkil etmektedir. Oyunla öğrenmenin bir faydası da dikkatin yoğunlaşmasını arttırmasıdır. Ayrıca oyunlar, bireyi pasif durumdan aktif duruma geçirmektedir. Dolayısıyla dikkat toplamayı diğer öğrenme biçimlerine göre daha fazla sağlamaktadır (Küçükosmanoğlu, 2014).

Oyun aynı zamanda engelli bireylerin eğitiminde de büyük rol oynamaktadır. Engelli bireyler oyun sayesinde etkileşimde bulunmayı, arkadaşlık bağları geliştirmeyi, iletişim kurmayı ve grup halinde çalışmayı öğrenmektedir. Bu sosyal becerilere ek olarak, oyun ortamında engelli bireylere belirli kavram ve zihinsel maharetlerin de kazandırılması mümkündür (Sevinç, 2009: 236).

Platon, *Yasalar* adlı yapıtında hayatında başarılı olmak isteyen kişilerin çocukluğunda oyun oynaması gerektiğini vurgulamaktadır. Örneğin, iyi bir duvarcı olmak isteyen kişi oyuncak evlerle oynamalıdır. Aynı şekilde marangoz olmak isteyen cetvel ve çekülle oynamalı, savaşçı olmak isteyen ise ata binmelidir. Yani birey önceden öğrenilmesi gereken ne kadar bilgi varsa, bunları oyun aracılığıyla tecrübe edip öğrenmelidir. Bireylerin haz ve istekleri, büyüdüklerinde hedef olarak seçecekleri yere doğru yönlendirilmelidir (Platon, 1998: 74). Yazılı kaynaklardan elde edilen örnekler Platon'un bu görüşlerinin ne kadar ehemmiyetli olduğunu göstermektedir. Eğitimci-yazar Refet Ece'nin aktardığı bilgilere göre, Hz. Süleyman Aleyhisselam çocukken, mahkeme kurup hükümler vermiş, Fatih Sultan Mehmet, sarayın bahçe havuzunun iki yanına oyuncak gemiler yerleştirip bunları birbirleriyle top ve mermi atışıyla savaştırmıştır (2011: 24). Söz konusu örnekler göz önüne alındığında; oyun, bireyin hayatının ilerleyen safhalarında yapacağı işlerin basit bir provasıdır denilebilir. Dolayısıyla aslında oyun eğitimin özünü oluşturmaktadır. Ancak ne var ki, günümüz eğitim sistemi çocuklara teneffüslerde dahi ders çalışması, test çözmesi gerektiğini aşılarmaktadır. Maalesef bugün okullar çocukların merak etmesini, keşfetmesini ve düş kurmasını baltalamaktadır.

1.6. GELENEKSEL OYUN ve İLETİŞİM/ETKİLEŞİM-RİTÜEL İLİŞKİSİ

Latince karşılığı “communico” olan iletişim “paylaşma ve ortaklaşma” anlamına gelmektedir (Mestav, 2013: 2). İletişim, bir tür paylaşma ethosudur. İnsanın ve toplumun varoluşunun zorunlu koşuludur. İletişim olmadan insanın hem tekil varlığını hem de toplumsal varlığını sürdürmesi mümkün değildir (Erdoğan ve Alemdar, 2002: 17).

İlkel insanlar birbirleriyle anlaşabilmek için mağara duvarlarına resimler çizmişler, ateş yakmışlar, belirli sesler çıkarmışlar ya da vücut hareketleri ile iletişim kurmaya çalışmışlardır. Bu vücut hareketlerinin zamanla sistematik hale dönüşmüş şekli olan oyun önemli bir iletişim aracı olarak karşımıza çıkmaktadır.

Oyundaki çeşitli motif ve hareketler, anlatılmak istenen düşünceleri sembolize etmektedir. Bu simgesel anlatım biçimleri, çeşitli toplumsal ve ekonomik olaylarla ilgili varyantlardan oluşmaktadır. Toplumu meydana getiren bireyler zihinlerinde imgelenen çeşitli kurguları oyun aracılığıyla aktararak iletişimi sağlamaya çalışmaktadırlar (Sümbül, 1995: 37).

Türküler ve maniler oyunlarda sıklıkla kullanılmaktadır. Sözelimi, Tokat’ta oynanan “Kara Çalı” oyununda, oyuncu karşı tarafı istemediğini şu dizelerle anlatmaktadır:

“Karşıda durma çalı,
 “Kararıp durma çalı,
 “Ben sana varır mıyım?/ Ben seni alır mıyım?
 “Sümüklü sıracalı.”

Görüldüğü üzere, kişi bir taraftan oyununu oynamakta, diğer yandan da karşıdaki kişiye onu istemediğinin mesajını yollamaktadır.

İnsanlar arasındaki ilişki, birden fazla kişinin karşılıklı etkileşim sürecine işaret etmektedir. Bütün bireyler başkasından etkilenmekte ve bir başkasını etkilemektedirler. Daha sonra bu karşılıklı etkileşim tecrübeye dönüşmektedir. Oyunların en az iki kişiyle oynanmasından dolayı her şeyden önce etkileşim meydana gelmektedir. Sosyal etkileşim ise diyaloga ve iletişime vesile olmaktadır (Karakaya, 2011: 424).

Bir ifade biçimi olan oyun, ilkel dönemlerdeki en etkin iletişim aracıdır. Dolayısıyla bütün ritüel törenlerde oyun odak noktayı oluşturmaktadır (Sümbül, 1995: 37). Ritüeller, sosyal bütünleşmenin ilk basamağıdır. Ritüeller, grubu bir arada tutmasının yanı sıra, toplumsal dayanışmayı geliştirip topluluk bilincini de yükseltmektedir. Ahenk içinde tekrar edilen ritmik hareketler, grup üyeleri arasında birlik, beraberlik düşüncesini güçlendirmektedir (Karaman, 2010: 232). Bunlara ek olarak ritüeller aynı zamanda geleneklerin devam etmesine ve değer yargılarının oluşmasına da katkı sağlamaktadır.

Huizinga, ritüel ile oyun arasındaki ilişkiyi yakından incelemiştir. Ona göre, törensel, kutsal amaçlarla bir araya gelen toplulukları oyun alanından ayırmak oldukça güçtür. Oyun ile kutsal faaliyet arasında şekil açısından hiçbir fark yoktur. Arena, oyun masası, sihirli çember, tapınak, sahne, perde, mahkeme; bunların hepsi biçim olarak oyun alanını andırmaktadır (2015: 27).

Kutsal kökenli oyunlarda şenlik, büyü, bolluk ve bereket motifleri iç içe geçmektedir. İlkel insanların taklit, eylem ve toplu katılma gibi hareketleri onların kendini doğaya karşı korumasıdır. Bu tür oyunlar eski yeni, iyi-kötü, bolluk-kıtlık, yaz-kış, ak-kara, güçlü-zayıf gibi zıtlıklar üzerine kurulmuştur. Ritüel kökenli oyunların bir kısmı baharın sevinçle karşılanması törenlerine bağlıdır (Şener, 1998: 23). Anadolu’da Şubat ayında oynanan “Köse” oyunu bu niyetle oynanan bir oyundur.

Buradaki yaygın uygulamada, iki tane güvey, bir gelin, haberci ve hediyeleri toplayan 2-3 yardımcı seçilir. İlk güvey, eski yılı temsil eder. Bu yüzden ihtiyar ve kamburdur. Köse olduğundan dolayı sakal takar. Başına yünden çoban başlığı giyer. Elinde baston vardır. İkinci güvey, yeni yılı temsi eder. Genç ve sağlıklıdır. Başında kasket, üstünde ipekten yakasız gömlek ve ayaklarında çizme vardır. Gelin, gelinlik giymiştir ve yüzü makyajlıdır. Oyunu yöneten öncü kişi, Köse ile Gelin’i evlendirmiştir. Oyun yerinde çalgılar çalınca Köse olduğu yerden kalkar ve ortaya gelir. Gelin ve Köse orta yerde karşılaşır. Gelin bu karşılaşmadan memnun olmaz ve yüzünü asar. Birlikte oynamaya başlarlar. Gelin, oyun esnasında jest ve mimikleriyle damadı adeta hipnotize eder. Çok yaşlı olan Köse düşüp bayılır. Gelin Köse’yi dürterek ayağa kaldırmaya çalışır. Ancak başarısız olur. Bunun üzerine haberciler, “moruk öldü, köyün en güzel

kızını yeni yıl ile evlendiriyoruz” deyip gelinle yeni damadın evlendiğini ilan ederler (Elçin, 1977: 37- 38).

Ritüel kökenli oyunlarda bitki ve hayvan kültüne bağlı oyunlar da bulunmaktadır. Mahsulün elde edilmesini simgeleyen “Cemalcık” oyunu bitki kültü; uğur ve bereketin sembolü “Saya Gezmesi” ise hayvan kültü ile ilişkilendirilebilir.

“Cemalcık” oyunu, Ağustos ayında, harmanlar dövüldüğü zaman oynanmaktadır. Oyunun icra edildiği gece delikanlılar toplanır. Delikanlılardan biri kız kılığına girer biri de teke olur. Teke adını alan oyuncu, bulabildiği iri çanları beline bağlar. Teke ile yanındaki kız kol kola girip evleri dolaşırlar. Arkalarına da öteki gençler takılır. İlk durdukları evin önünde şu tekerlemeyi söylerler:

“Cemalci geldi duydunuz mu?

“Selam verdik aldınız mı?

“Ya verin hakkımızı

“Ya kırarız kapınızı.”

Oyuncular ev sahiplerinin verdiği hediyelerden memnun kalırsa bu kez şu maniyi söylerler:

“Tarlada pulluğun işlesin

“Yaylada koyunun kışlasın

“Allah sana evlat bağışlasın.”

Toplanan hediyelerle oyuncular saz satın alır. Geriye kalan parayla da helva malzemesi alırlar. Kış aylarında helva yapıp yerler (Tekerek, 2008: 53).

Mahsulün bereketlenmesi ile ilgili bir oyun da “Daş Döğüşü” oyunudur. Eskiden Kayseri’nin bazı ilçelerinde oynanan bu oyunda oyuncular kışın sonuna doğru şehir içine inerek iki gruba ayrılırlar. Uzak mesafede birbirine karşı düşman vaziyeti alan oyuncular, sapanla birbirlerine taş atarlar. Daha sonra iyice heyecana kapılan oyuncular gittikçe birbirlerine yaklaşarak oyunu adeta savaş alanına çevirirler. Sapanla taş atmaya bırakıp elle taş atmaya başlarlar. Sonunda, siyasal iktidar bu oyunu yasaklamak zorunda kalmıştır. Bu oyunlarda birçok kişinin gözünü kaybettiği hatta öldüğü bilinmektedir. Tüm bunlara rağmen böyle bir oyunu oynamaktaki amaç, rivayetlere göre sapanla daş

döğüşü yapılmadığı yıllarda mahsulün bereketli olmayacağına ilişkin inançtır (Caferoğlu, 1940: 100- 101).

Hayvan kültü ile ilişkilendirdiğimiz “Saya Gezmesi” ise şubat ayı ortalarında, koyun/keçi çobanları tarafından temsil edilen bir oyundur. “Saya” kelimesi; Söz Derleme Sözlüğü’nde (1977: 3558), “gebe koyunların karnındaki yavru yüz günlük olunca yapılan tören” olarak adlandırılmaktadır. Saya gününde, kuzunun anasının karnında tüylendiğine/canlandığına inanılmaktadır. Bu tören, doğacak yavruların sağlıklı olması, koyunların/keçilerin sütlerinin bol ve bereketli olması ümidine dayanmaktadır (AEGM, 2014: 103). Bu oyunda iki oyuncu bulunmaktadır. Birincisi, Saya Kocası öteki ise Gelin’dir. Saya Kocası: Yaşlı, uzun beyaz sakallı, başında sarığı, sırtında kamburu, elinde bastonu, uzun paltolu bir adamdır. Öteki oyuncu Gelin ise Saya’nın sevgilisidir. Kadın kılığına girmiş erkektir. Başında beşibirlikler ve işlemeli beyaz örtü vardır. Keçilerin yavrulamasına 50 gün kala hazırlanır. Herkes, “Saya’nın Kocası bu yıl kim olacak?” diye merak ederler ve birbirlerine sorarlar. Şubat’ın 17’si geldiğinde sayacılar gizlice hazırlanır. Gece, davul-zurnanın Saya’ya uygun çaldığı bir makamla oyuncular ortaya çıkar. Merak edenler de Saya’nın peşine takılıp takip ederler. Sayacılar sırasıyla evleri dolaşırlar. Dolaştıkları evlerin önünde türlü türlü oyunlar oynarlar. Oyun sırasında Saya ile Gelin konuşmaz. Çünkü konuşurlarsa keçilerin ölü doğacağına dair bir inanç vardır. Her ev sahibi Saya ve Gelin’e bulgur, yağ, yumurta gibi yiyecekler ve birtakım hediyeler verir. Sayacılar, verilenlerin bir kısmını yer, bir kısmını da fakirlere dağıtır (Elçin, 1977: 42- 43). Ayrıca Saya Gezmesi sırasında pek çok mani söylenmektedir. Bu manilerin bir örneği şöyledir:

“Hay! Kayadan, kayadan

“Yılan aktı kayadan

“Acımızdan değil ama

“Oyunumuz vardı Saya’dan

“(Töremiz var atadan)

“Alaheyyy diyelim arkadaşlar

“Alaheyyy!” (Çağınlar, 2006: 12).

Anadolu’da ateş kültüyle ilgili de çok sayıda oyun bulunmaktadır.⁴ Ateşin üzerinden atlayarak kötü ruhlardan ve hastalıklardan kurtulacağına inanılması (Kırcı, 1998: 403) bugün hala halk bilincinde yaşamakta ve birçok törende ateş üstünden atlama geleneği uygulanmaktadır.

Anadolu’da ateşten atlama geleneğinin en çok bilinen iki töreni Hıdrellez ve Nevruz’dur. Bu törenler doğayla barışık olma ve doğadan faydalanma dileğine dayanmaktadır. Hıdrellez ve Nevruz ateşinden atlama, günahlardan arınmadır. Ateş kutsamadır, ilkbaharın gelişi ateşle kutlanır. Ateş; doğayı canlandıran güneşin, dünyadaki koludur. Ateş kültü çeşitli uygarlıklarda aydınlık, kötülükten arınma, temizleyicilik, bereket ve bolluğu temsil etmektedir. Ayrıca yakılan büyük ateş toprağın ısınıp uyanmasını simgelemektedir (Artun, 2007: 2).

Ateş kültü ile ilgili bir tören de Tokat Reşadiye’nin Kızılcaören köyünde hala devam eden “Alehin” törenidir. Alehin, yaylada yapılan bir törendir. Aslında yayladan köye göçün habercisidir. Köyün gençleri yaylaya yakın olan dağlardan çam dallarını keserek meydana yığarlar. Akşam hava kararmasının ardından büyük bir ateş yakarlar. Yaylada bulunan herkesi davet etmek için “Alehin” diye bağırırlar. Alehin törenlerinde saz çalınır, şarkı söylenir ve oyunlar oynanır. Ateşin közünde patates, patlıcan gibi yiyecekler közlenir. Ateşin yüksekliği azaldığında üzerinden atlanılarak yarış yapılır. Bu törende kırgınlıklar giderilir, helallik istenir ve sohbet edilir.

Ateşle ilgili bir başka tören Burdur’da çocukların oynadığı Hasır Küfrü oyunudur. Ateşin burada sağaltma işlevi olduğu görülmektedir. Oyun şu şekilde oynanmaktadır: Oyuna adını veren küfe ve hasır eskisi ateşe verilir. Ardından çocuklar bu ateşin üzerinden atlayarak şu iki dizeyi söylerler:

“İnem inem izine

“Hep günahlarımız cavurun gızine.”

Alevlerin bitmesinin ardından, çocuklar ocaktaki külden birer parça alırlar ve onu çamur haline getirip tırnaklarının kenarlarına sürerler. Böylece tırnakta ezi dedikleri şeyin bir daha çıkmayacağına inanırlar (Caferoğlu, 1940: 64).

⁴ Ateş kültü ile ilgili oyunlar için detaylı bkz: Metin And (1962), Dionisos ve Anadolu Köylüsü, İstanbul: Baha Matbaası.

Öte yandan düğünlerde oynanan oyunlarda da ritüel unsurlar bulunmaktadır. Fakat düğünlerde oynanan iki tür oyunu birbirinden ayırmak gerekir. İlki, katılanların düğünde halay gibi eğlence amaçlı oynadığı oyunlardır. İkincisi ise kökeni eskiye uzanan ve evlenmeye kutsallık getirdiğine inanılan oyunlardır (And, 2016: 62). Bu oyunlar düğünlerde gelinin başından para serpmek veya gelinin eve girerken çivi çakması gibi kutsal kökeni olan ve evlenecek çiftlere uğur getireceği düşünülen oyunlardır. Ancak hemen şunu da belirtelim, bu oyunlar günümüzde o kutsallık bağıını yitirmişlerdir.

Adana köylerinde kız isteme geleneği sırasında oynanan Tilki oyunu ve düğünlerde oynanan Sin Sin oyunu bu duruma örnek olarak gösterebilir. Bu oyunlar artık eğlence amaçlı oynanmaktadır (Artun, t.y.).

Bunlara ek olarak çocuk oyunlarında da ritüel öğelere rastlanmaktadır. Örneğin, eskilerde başrahip keçi kılığına girip, bir günah keçisi arar. O esnada gözlerini kapatır ve rastgele birisine dokunur. Kime dokunursa ona yandın der ve o kişiyi gerçekten yakıp, kurban ederler. Bu oyun Anadolu’da oynanan Körçepiş oyunu ile benzerlik göstermektedir. Çepiş keçi yavrusu demektir. Körçepiş ise aslında bildiğimiz körebe oyununun bir türüdür. Çocuk oyunları ve ritüel ilişkisinin başka örnekleri de bulunmaktadır. “Salıncak” oyunu bunlardan birisidir. Hindistan’da da rahipler gökle yeryüzü arasında bağlantı kurabilmek adına büyük salıncaklarla sallanmaktaydılar (Kılıçbay ile söyleşi, 1994: 54- 55). Şu halde mitolojik unsurların izleri çocuk oyunlarında da görülmektedir. Başka bir deyişle, çocuk oyunları da geçmişte ritüel olarak çok önemli durumlarda başvuru olan şeylerin devamıdır.

1.7. KENDİNİ GERÇEKLEŞTİRME ORTAMI/BİÇİMİ OLARAK OYUN

İbn-i Haldun’a göre üç çeşit ihtiyaç vardır. Bunlar; zaruri, hacî ve kemali ihtiyaçlardır. Zaruri ihtiyaçlar, yaşamak için gerekli olan beslenme ve güvenlikle ilgili ihtiyaçlardır. Hacî ihtiyaçlar, zorunlu olmayan ama karşılandığı takdirde insanı rahatlatan ihtiyaçlardır. Kemali ihtiyaçlar ise insanların duygu ve düşüncelerinin yanı sıra estetik beklentilerine de cevap veren ihtiyaçlardır. Bu ihtiyaçlar Abraham Maslow’un ihtiyaçlar hiyerarşisini de belirlemiştir (Tekin, 2016: 62- 63).

Maslow’un (1954: 35- 50) ihtiyaçlar hiyerarşisi şöyledir:

1. Fizyolojik İhtiyaçlar: İhtiyaçlar teorisinin başlangıcı kabul edilmektedir. Maslow'a göre tüm ihtiyaçlar içinde en mühim olanıdır. Açlık, susuzluk, cinsellik, dinlenme, uyku, annelik vb. gibi ihtiyaçları oluşturmaktadır. Bireyin bu ihtiyaçlarını karşılamadan bir üst basamaktaki ihtiyaca yönelmesi pek mümkün olmamaktadır.

2. Güvenlik İhtiyacı: Bu ihtiyaçlar insanın kendini güvende hissetmesi açısından gerekli olan ihtiyaçlardır. Güvenlik ihtiyacının karşılanması bireyin hayata karşı kendini koruması ve kaygılarının azalmasını sağlamaktadır. Birey hem şuan da hem de ileriki dönemlerde ki güvenliğini düşünmek zorundadır. Barınma, sigorta, emeklilik, aile ve çevreyle iyi ilişkiler kurma gibi istekler güvenlik ihtiyacı ile ilişkilendirilebilir.

3. Ait Olma ve Sevgi İhtiyacı: İnsanlar tek başına yaşayamazlar, yaşamlarını devam ettirebilmek bir başkasının varlığına ihtiyaç duyarlar. Başkaları tarafından sevilme, fark edilme ve kabul görme insanlar için oldukça önemli bir duygudur. Evlenme, belli bir arkadaş çevresine sahip olma, etrafındaki kişilerle duygular alışverişinde bulunma ait olma ve sevgi ihtiyacını doyurmaktadır. Ayrıca kulüpler, dernekler, vakıflar yine bu ihtiyacın tatminini sağlamak içindir.

4. Saygınlık İhtiyacı: Maslow, saygınlık ihtiyacını iki gruba ayırmıştır. Bunlar:

a) Bireyin Kendine Duyduğu Saygı: Bu ihtiyaçlar güç kazanma, başarılı olma, olgunlaşma, kendine güven, bağımsızlık ve özgürlük olarak nitelendirilebilir.

b) Başkalarının Saygısı: Bu ihtiyaçlar ise prestij, statü elde etme, insanların gözünde önemli olma, başkalarından üstün olma olarak sıralanabilir.

5. Kendini Gerçekleştirme İhtiyacı: Maslow'a göre yeme, barınma, saygı ve sevgi gibi ihtiyaçlar karşılanırsa dahi kişi kendini yine huzursuz ve hoşnutsuz hissedecektir. Bir ressam resim çizmeli, müzisyen müzik yapmalı ve bir şair mutlu olup olmadığını yazmalıdır. İşte bu gereksinimler kendini gerçekleştirme olarak adlandırılır. Kendini gerçekleştirme ihtiyacı herkeste farklı biçimde görülebilir. Örneğin, bir kişi ideal bir anne olarak kendini gerçekleştirmek isterken, bir başkası da buluş yaparak kendini ispat etmek isteyebilir.

Bireyin kendini ifade etme ihtiyacı insanlık tarihi kadar eskidir. İlk zamanlar çeşitli seslerle ve şekillerle kendini etrafındakilere anlatmaya çalışan birey sonraları bu ihtiyacı gidermek amacıyla birtakım semboller geliştirmiştir. Kendini ifade etme yazılı,

sözlü ve bedensel boyutlarda benliğini ortaya koyabilme, hislerini, düşüncelerini anlatabilme yetisidir (MEGEP, 2015: 23).

Maslow, fizyolojik ihtiyaçları birinci düzeyde, kendini gerçekleştirme ihtiyacını ise en üstte belirtmiştir. Kendini gerçekleştirme, yalnızca eğitim ve iş değil aynı zamanda oyun ve boş zamanla ilgili ihtiyacı da işaret etmektedir.

Birçok kimse iş yaşamında istediği başarıyı elde edemeyince bunu boş zaman faaliyetleri ile sağlamaya çalışmaktadır. Bilhassa yarışma niteliğindeki oyunlarda ve sporda bu duyguyu sağlamak mümkündür (Tezcan, 1994: 29).

Maslow'un ihtiyaçlar hiyerarşisi göz önüne alınırsa, bireyin başarılı bir şekilde oyun oynayabilmesi için diğer bütün aşamaları geçip kendini gerçekleştirme aşamasına gelmiş olması gerekmektedir. Karnı aç ve susuz olan biri oyun oynayamaz. Oynasa da verimli bir performans gösteremez. Oyuncu, oyun alanında ve oyun sırasında kendini güvende hissetmek ister. Aynı zamanda oyuncu, oyun arkadaşları tarafından sevilme ve saygı görmek ister. Ancak tüm bunlar gerçekleştikten sonra oyuncu oyuna aktif katılım sağlar. Böylece artık nihai hedefi oyunda başarılı olmak olur.

Suits'e göre, bir oyunda amaç, üç biçimde ortaya çıkmaktadır. İlki, oyuna katılmak, ikincisi oyunu kazanmak üçüncüsü ise diğer oyuncunun önünde olabilmektir. Ancak her üç hedefin ortak buluşma noktası kazanmaktır (Suits, 2012: 51).

Kazanmak, oyunun sonunda oyuncunun üstünlüğünü belli etmesi anlamına gelmektedir. Agôn içgüdüsünde, öncelikle, ne bir güç isteği ne de hâkimiyet kurma isteği vardır. İlk güdü, başkalarını geçip onurlandırılma yönündedir. Bunun sonucu olarak ortaya çıkan, kişinin veya bir grubun maddi gücünü artırma olasılığı sadece ikinci bir kaygıdır. Asıl amaç oyunu kazanmış olmaktır. Satranç, sadece kazanma arzusuyla oynanan ve kârla hiçbir ilişkisi olmayan oyunların en saf örneğidir (Huizinga, 2015: 75).

“Kazanılacak bir şey var” cümlesi oyunun hakikatini en iyi anlatan sözdür. Rakip olmadan oynanan oyunlarda bile bu durum geçerlidir. Diğer taraftan oyuna katılmanın verdiği tatmin, izleyicilerin varlığıyla artmaktadır. Bütün oyunların ortak bir noktası vardır: Başarı, galibin öteki karşısında ünlenmesini sağlamaktadır (Huizinga, 2015: 75). Sözgelimi, futbol oyununda fazla gol atan oyuncuya takım arkadaşları saygı duymaktadır. Oyuncu, diğer takımın oyuncularını tarafından beğenilmekte ve tasvip

edilmektedir. Dahası, oyuncu izleyici tarafından alkışlanmakta ve takdir edilmektedir. Bu durum doğal olarak bireyde öz tatmin sağlamakta ve kişinin motivasyonunu artırmaktadır.

Sonuç olarak, insanlar kendini gerçekleştirme, benliğini ifade etme isteği içinde olan aktif canlılardır. Oyun da kendini gerçekleştirme ihtiyacının bir tezahürü olarak görülebilir. Birey oyun aracılığıyla başarıya ulaşma, arzu ve isteklerin tatmini, bölüşüm, takdir edilme ve dolayısıyla da kendini ifade edecek bir ortam bulur. Kendini ifade eden birey kişisel doyumu en üst seviyede yaşamakta ve bu sayede hayatın tekdüzeliğinden kurtulmaktadır.

1.8. GELENEKSEL OYUN ve BOŞ ZAMAN İLİŞKİSİ

Zaman; tasarruf edilemeyen, ödünç alınamayan, kiralanamayan, satın alınamayan, çoğaltılamayan, depolanamayan, sadece kullanılan ve kaybedilen, kıt ve eşsiz temel bir kaynak olma özelliğine sahiptir (Karaküçük, 1999: 8- 9).

Tezcan, Boş Zamanların Değerlendirilmesi Sosyolojisi (1994: 8- 9) adlı kitabında çalışma dışında kalan zamanı üçe ayırmıştır:

1. Fizyolojik İhtiyaçların Karşıllanması: Yemek yemek, uyumak, banyo yapmak gibi temel ihtiyaçlar için ayrılan zamandır. Ancak bu işler için, gerekli zamandan fazlası ayrılırsa o zaman boş zamana dönüşebilir. Örneğin bir grup arkadaş, eğlence amacıyla lokantaya yemek yemeye ya da pikniğe giderse bu durum boş zaman faaliyeti sayılmaktadır.

2. Çalışma Dışı Zorunluluklar: Dumazedier bunu “yarı boş zaman” olarak değerlendirmektedir. Örneğin; ev işleri için gerekli zaman, ailesel görevler için harcanan zaman ya da alış veriş yapmak gibi faaliyetler tam olarak boş zaman kapsamına girmemektedir.

3. Boş Zaman: Bireyin bağımsız ve özgür olduğu zaman dilimini kapsamaktadır. Dolayısıyla boş zaman iş yaşamının dışındaki zamandır.

Abadan’a göre boş zaman, uyumak, yemek yemek, vücut bakımı yapmak, okula gidip gelmek, ders veya bir işte çalışmak dışında kalan zamandır (1961: 3).

Diğer bir tanım ise, boş zaman iş gibi görünen ancak iş kapsamına girmeyen faaliyetleri kapsamaktadır. Bunlar; oyun, spor, kültür, sosyal etkileşim gibi aktivitelerdir (Kaya, 2013: 3).

Boş zamanın değerlendirilmesi konusunda dört kesim insan ayrı bir inceleme konusudur. İlki, özellikle okul çağı öncesi çocuklardır. Başlıca uğraşları oyun olan çocuklar için boş zaman söz konusu olmamaktadır. İkincisi, emekli ve yaşlılardır. Onlar için, boş zamanları değerlendirmek yaşama tutunmak için bir amaçtır. Üçüncü kesim çalışmadan yaşayabilen zengin kesimdir. Onlar için boş zaman yaşamlarının tek gerekçesidir. Dördüncüsü ise, üçüncünün tam zıddı olan iş bulamamış işsizlerdir. Burada, boş zamanları değerlendirme kavramının tam dışında kalan bir durum görülmektedir (And, 1972: 63).

Hangi kesimden olursa olsun kişinin boş zamanlarını nasıl geçirdiği doğrudan günlük hayatına yansımaktadır. Boş zamanlarını verimli etkinliklerle geçirmeyen birey kendine zarar veren işlerle ilgilenmekte, bu da bireyin ruh sağlığını olumsuz yönde etkilemektedir. Diğer yandan boş zaman, kişilerin sosyalleşmesine katkı sağlayacak ortamı da sunmaktadır.

And (1972: 64), “boş zamanları değerlendirmek insanoğlunun özgür insan olma yolunda gerek seçim, gerek uygulama bakımından özgürlüğe en çok yaklaştığı alandır” demektedir. Ayrıca And, kendisiyle yapılan bir söyleşide şunları söylemektedir:

“(...) Ben daima bir tapu memurunu düşünmüşümdür. Pek sevdiği bir işi olduğunu zannetmiyorum. Kayıt memuru, orada oturuyor, bütün tapu işlemlerini deftere geçiyor. Kolluklar giyiyor, bütün gün orada deftere yazı yazıyor. Burada, bu adamın mutlu olduğunu söylemenin imkânı yok. Buradan geçimini sağlıyor. Aynı adamın evinde bir kuşu olduğunu farz edelim. Mesai saati bittiğinde kolluklarını çıkartıyor, evine gidiyor ve bundan sonra o adamın özgürlük süreci başlıyor. Bu kişi artık özgürlük alanına girmiştir. Orada kuşuyla baş başa kalıyor. Kuşuna isterse yem verir, isterse vermez ve buna kimse onu zorlayamaz... Çocuklar için de öyle; çocuklar evlerinde anne babalarının kısıtlamaları içindeler fakat oyun alanına geldiği zaman yepyeni bir dünyaya giriyorlar” (Kılıçbay ile söyleşi, 1994: 52).

Tekin'e göre, boş zamanın temeli oyuna dayanmaktadır (2016: 49). Önemli bir boş zaman etkinliği olan geleneksel oyun, kimi zaman her türüyle bir spor olarak, bazen bir dans veya bir tiyatro olarak ya da tamamen insanın yaratıcılığına dayanan farklı bir etkinlik olarak karşımıza çıkmaktadır (Karaküçük,1999: 250).

Boş zamanlarını geleneksel oyunlarla geçiren bireyler yetenekleri olduğu alanda kendilerini geliştirip beceri kazanma fırsatı yakalamaktadır. Küçükken mahalle futbolu oynayıp da bugün çok başarılı futbolcu, antrenör olmuş kişiler vardır. Ya da oyun içerisinde kendi sesinin bilincine varan insanların ileride iyi şarkıcı olduğu bilinmektedir.

Öte yandan geleneksel oyunla boş zamanın ortak özelliklerinin ve işlevlerinin olması da dikkat çekicidir:

- Her ikisi de kişinin yeteneklerini fark etmesinde ve geliştirmesinde etkilidir.
- Her ikisinin de temel amacı bireyin kendini ifade etmeye çalışmasıdır.
- Her ikisi de toplumsallaşmayı sağlamaktadır.
- Her ikisinde de bireyler öz tatmin sağlamakta, kendini yenilenmiş hissetmektedir.
- Her ikisi de insanlar arasındaki bağı güçlendirmekte ve yabancılaşma kavramını azaltmaktadır.

Tüm bunlar boş zamanla oyun kavramının birbiriyle etkileşim içinde olduğunu göstermektedir. Hatta bazen birbirlerinin yerine kullanılmasına da neden olmaktadır. Öyle ki, geleneksel oyun kavramını açıklarken bazı dillerde boş zaman ve oyunun aynı sözcükle karşılandığına şahit olmuştuk.

1.9. GELENEKSEL OYUNLAR ve YARATICILIK İLİŞKİSİ

Yaratıcılık; bir bireyin, sonraki uygulamalarını düşünmeksizin yeni bir davranış biçimi veya yeni bir düşünce geliştirmesi şeklinde tanımlanabilmektedir (Bateson ve Martin, 2014: 14). Başka bir ifadeyle yaratıcılık, insanın yaratıldığı günden bugüne dek mevcut olan hayal gücü, zekâ, gerçeklik ve fantezi ile olan ilişkisi, ayrıca her insanda var olan bir yetenektir (Dağlıoğlu, 2010: 72).

Winnicott, “kişinin, hayatın yaşamaya değer olduğunu hissetmesini sağlayan her şeyden önce yaratıcı kavrayıştır” demektedir. Ona göre, dış dünyayla boyun eğmeye dayalı bir ilişki vardır. Dünya ve dünya ile ilgili ayrıntılar yalnızca uyulması gereken veyahut uyum talep eden bir şey olarak bilinir. Boyun eğme, birey için boşunalık duygusunu da beraberinde getirir. Birey hiçbir şeyin önemli olmadığı hayatın yaşamaya değmediği düşüncesine kapılır (2017: 88). Dolayısıyla, yaratıcılık aslında dünyaya bir başkaldırı olarak nitelendirilebilir.

Çocuk veya yetişkin olmak fark etmeksizin birey yaşamında yalnızca oyun oynarken yaratıcı olmakta ve bütün kişiliğini kullanabilmektedir (Winnicott, 2017: 75). Liberman, oyun ve yaratıcılık arasındaki ilişkiyi deneysel olarak araştırmış, araştırmaya 5 yaş 6 aylık olan 93 çocuk katılmıştır. Sonuç olarak oyundan keyif alan çocukların yaratıcılıklarının yüksek olduğu, yaratıcı düşüncenin oyun ortamında daha iyi ortaya çıktığı görülmüştür (Özdoğan, 2004: 113- 114).

Geleneksel oyunlar bireye küçük yaşlarda yaratıcılığın gelişmesi için fırsat sunmaktadır. Razon’un da ifade ettiği gibi; çocuk kil, kum, hamur, çamur gibi malzemeleri kullanırken, inşa oyunları oynarken, hayal gücünü geliştirmekte, yaratıcılık gücünü harekete geçirmektedir. Maddeye şekil vermeyi, farklı modeller oluşturmayı öğrenmektedir (1985: 60).

Yaratıcılığı geliştirmede dikkate değer fark yarattığı bilinen önemli bir faktör de bireyin iletişimde olduğu kişilerin çokluğu ve çeşitliliğidir. Ancak burada kastedilen, yüzeysel tanıma değildir. Çünkü nasıl birey, az kişi tanıdığında ilham alma ve düşüncelerle tanışma eksikliği yaşarsa, yüzeysel tanınan çok kişi de bireye fazla etki yapabilmektedir (Bateson ve Martin, 2014: 102). Dahası, insanlar bireysel olarak çalışırken değil de birbirleriyle etkileşim halindeyken daha yaratıcı fikirler üretmektedir. Grupların yaratıcı olmasındaki önemli bir etken de grupta çok farklı bilgi ve becerileri olan insanların olmasıdır. Geleneksel oyunların birçoğu grup içinde gerçekleşmesinden dolayı yaratıcılık becerisi en üst seviyede gerçekleşmektedir.

En yaratıcı bireyler çoğunlukla oyunbazlık sergileyebilen kişilerdir. İnsanlık tarihi son derece yaratıcı ve oyunbaz kişilerden örneklerle doludur. Oyunbazlıkla yaratıcılığın ortaklığına en önemli örneklerden biri 2010 Nobel fizik ödülünü kazanan Andre Geim ve Konstantin Novoselov’dır. Geim ve Novoselov’a, elmaşta daha sert ve sağlam

olmakla birlikte hem esnek hem de su ve gaz geçirmeyen bir madde keşfetmelerinden ötürü bu ödül verilmiştir. Geim ve Novoselov, bu maddeyi ilk olarak kurşun kalem uçları ve yapıştırıcı bantlarla oynayarak üretmişlerdir. Geim bir söyleşide şöyle demektedir: “Oyunbaz bir tavır her zaman için araştırmanın ayırt edici özelliği olmuştur” (Bateson ve Martin, 2014: 79). Birey oyun aracılığıyla biriktirdikleri tecrübelerin faydasını hemen görmeyebilir. Ancak kişi ileride yaratıcı çözüm gerektiren bir zorlukla karşılaştığında, bu tecrübeler büyük önem kazanmaktadır.

Öte yandan, geleneksel oyunlar kişinin yaratıcılığı ve toplumun yapısına göre yeniden inşa edilebilme özelliğine sahiptir. Dolayısıyla bazı oyunların kökeni ve çıkış noktası aynı olmasına rağmen farklı coğrafyalarda değişik şekillerde oynandığı bilinmektedir. Sözgelimi, Geleneksel Oyunlar başlığı altında verdiğimiz Yağ Satarım, Bal Satarım oyununda Özbekistan, Kazakistan ve Kırgızistan’da tekerleme söylenmemesine rağmen (TRT Avaz, Ortak Miras, 10.00) Kosova’da Kedi Geçer Arkamızdan (TRT Avaz, Birdirbir, 13.05) Türkiye’de ise Yağ Satarım, Bal Satarım diye tekerleme söylenmektedir. Bu durum oyunu oynayan kişilerin, oyunun mevcut kalıplarına bağlı kalmadığını ve oyunlara kendi yaratıcılığını katarak tekrar yoğurduğunu göstermektedir.

Özetleyecek olursak, bireyin yaşamında yaratıcılığını en çok geliştireceği dönem çocukluk yıllarıdır. Yapılan araştırmalar çocukluğunda oyun oynayan bireylerin yaratıcılıklarının daha gelişmiş olduğunu göstermiştir. Bunun yanı sıra, yetişkin bireylerin de işlerinde oyunbaz davranması onları başarıya yaklaştırmaktadır. Ayrıca geleneksel oyunlar, içinde bulunduğu toplumun şeklini aldığı için aynı türden oyunlar kültürden kültüre değişiklik göstermektedir.

1.10. GELENEKSEL OYUNLAR ve SOKAĞIN GÜCÜ

Sokak, Türk Dil Kurumu (TDK) Türkçe Sözlüğü’nde, “il, ilçe, vb. yerleşim bölgelerinde, iki yanında evler olan, caddeye oranla daha dar veya kısa olabilen yol” olarak tanımlanmaktadır (TDK, 2011: 2132). Ancak sokağı yalnızca bu tanımla ifade etmek yeterli olmayacaktır. Sokağın üstlendiği anlam ve işlevler ile ele alınması, dolayısıyla tanımın da bu yönde yapılması gerekmektedir.

Sokağın ilk olarak fiziksel özelliğinden söz edilebilir. Sokak, araçlar ve yayaların günlük seyrinin aktığı mekânlardır. Buna ek olarak, her yaştan, her gruptan insanları bir araya getirmesi yönüyle de önemli bir sosyal platformdur. Aslında sokağın gücü de buradan gelmektedir. Sokaklar; farklı düşünceden, inançtan gelen insanları aynı potada eritebilmektedir. Dolayısıyla sokak kaynaştırıcı ve bütünleştirici bir özelliğe sahiptir. Ayrıca sokaklar örgütlenme, dayanışma ve birlikte hareket etmeyi sağlamaktadır.

İnsanlar toplu yerleşime geçerken yaşamlarını birbirine yakın olan yerlerde kurmuşlardır. Çünkü sosyal ilişkilerin gelişebilmesi için, insanların bir arada yaşamaları gerekmektedir. Birbirleriyle günlük yaşamda karşılaşan insanlar sosyalleşme ortamı da bulmaktadır. Dolayısıyla sokaklar en doğal sosyalleşme alanlarını oluşturmaktadır.

Sokak çalışmalarının önemli isimlerinden Henri Lefebvre, *Kentsel Devrim* adlı kitabında sokağı politik terimlerle ele almasının yanı sıra, “sokağın gücü”nü işlemeyi de ihmal etmemiştir. Lefebvre’e göre sokak bir geçiş yeri ve dolaşımdan çok daha fazlasını içermektedir. Sokak aynı zamanda bir buluşma mekânıdır. Ona göre sokak olmadan, önceden tayin edilmiş mekânlarda (kafelerde, sinemada, parklarda, vs.) buluşmak imkânsızdır. Ayrıca bu tür kamusal mekânlar sokağa can vermektedir. Lefebvre, sokağın ortadan kalkmasından sonra meydana gelecekleri de şöyle sıralamıştır: “Tüm hayatın sönüp gitmesi, hayatın bir yatakhaneye indirgenmesi, varoluşun anlamsız bir tarzda işlevselleştirilmesi...” (2013: 22- 24).

Sokak kiliseden, camiden ve müzeden farklı bir yerdir. Duvarları, daha doğrusu sınırları yoktur. Bir yasası da yoktur, her kesimden insanı ağırlar. Modern toplumun içe kapanmaya zorlanan insanı, sokak köşelerine uğrarsa yaşamının tekdüzeliğinden kısa bir süre de olsa kurtulur. Sokak görülmeye, dinlenmeye değer olanı bir karşılık beklemeden bize sunar. Sokakta yaşamın karanlık diplerini ışıkla doldurmak, gölgeli alanları keşfetmekte mümkündür. Aslında sokak bizi dünya hakkında gerçekçi bir deneyime davet eder. Doğru bildiğimizi, hakikatlerimizi, inançlarımızı şüpheyile yeniden düşünmeye sevk eder. Kendinden kopmak, dışarıya çıkmak, sıradanlığın dışında bir şeye sahip olmak için sokaktan daha ideal bir yer neredeyse yoktur (Tutal ve Ülgen, 2018: 6).

Sokaklar şehrin çizgilerini de meydana getirmektedir. Bu çizgiler, mimarlar-mühendisler tarafından kâğıt üzerinden çizildiği kadar, kenti meydana getiren insanlar

tarafından günlük yaşam içinde de şekillendirilmektedir. Öte yandan toplumsal yaşamın en pratik mekânı olan sokaklar, sosyo-ekonomik ve kültürel sınıflara göre farklılık arz etmektedir. Sokaklar yalnızca bu sınıfların sınırlarını çizmemekte, onları aynı zamanda birbirine bağlayan bir işlev de içermektedir (Gülbey, 2012: 2).

Sokaklar modern çağın agoralarıdır. Ancak herkesin katılabildiği bir alan olmasından dolayı agoradan daha eşitlikçi bir yapıya sahiptir. Diğer taraftan sokak, değişime- dönüşüme çok hızlı adapte olabilmektedir. Dolayısıyla değişimin başladığı ve sürekli olarak kaotik bir biçimde sürdüğü yerdir. Sokaklar aynı zamanda ezenlerin ve ezilenlerin, yönetenlerin ve yönetilenlerin kıyasıya mücadele ettiği kamusal mekânlardır (Çetin, 2006: 49).

Sokak ayrıca düzensizlik demektir. Şehir hayatının başka yerlerinde donup kalmış tüm öğeleri sokaklarda özgürleşir ve sokaklardan merkeze doğru akar. Öte yandan sokak devrimin ana kaynağıdır. Dolayısıyla sokaktaki düzensizlik aslında başka bir düzen doğurmaktadır (Lefebvre, 2013: 23).

Bayraktar ve arkadaşları ise sokağı, keşfedilecek yeni bir dünya olarak nitelendirmişlerdir. Onlara göre sokak, evin sıcaklığından sonra adım atılan belirsizliği ve sınırsızlığı ile heyecan verici oyunlara ve tanışmalara fırsat vermektedir. İlk olarak komşular, komşuluklar, bahçe ve arkadaşlar, bakkal, simitçiler, kasap derken yaşandıkça sokağın sınırları büyümekte, belirsizlikler azalmaktadır. Bir şeyleri anlamlandıramamanın verdiği güvensizlik duygusu yerini zamanla özgüvene bırakmaktadır (1994: 43).

Sokaklar, aynı zamanda bireyin kültürel kimliği okuyabileceği en iyi mekânlardır. Öte yandan, çocuk ile yetişkinin direkt ilişkiye geçtiği yer olan sokak, çocukların doğal çevreyi tanımasına da olanak sağlamaktadır. Çocuklar, ağaçları, böcekleri, bitkileri veya varsa hayvanları sokak aracılığıyla tanımaktadır. Sokaklar içerisinde barındırdığı çeşitlilik ve sürprizlerden ötürü çocuklar için her zaman çekicidir. Bunlara ek olarak birbirinden farklı yaşamlara ev sahipliği yapan sokaklar, kentlerin damarlarını da meydana getirmektedir (Çakırer-Özservet, 2015: 267- 268).

Sokak, görmezden gelinen işlevleri de içermektedir: bilgilendirici işlev, sembolik işlev ve oyun işlevi gibi... (Lefebvre, 2013: 22- 24). Dolayısıyla aslında sokak, insanlar için hem eğlenme hem öğrenme yeridir.

Tüm bu ifadelerden sonra sokak şu yönleriyle tasvir edilebilir: İnsanların birbiriyle etkileşim içinde olduğu, sıcak komşuluk ilişkilerinin yaşandığı, oyun, öğrenme, eğlenme ve dinlenme alanı, dahası toplumsallaşmanın sağlandığı ilk yerdir.

Ayfer Tunç, *Bir Maniniz Yoksa Anneler Size Gelecek* adlı anı kitabında 70’li yıllardaki sokaktan şöyle bahseder:

“İster apartmanlarda, ister bahçeli evlerde yaşasınlar, tüm çocuklar için ‘sokağa çıkmak’ deyimi vardı. Hâlâ var, ama sokaklar çok değişti, üstelik eskisi gibi güvenli de değil. Sokağa çıkmak tanımlanmış bir özgürlüğe adım atmak demektir. Okuldan gelince sokağa çıkılır, akşam olup hava kararana, anneler yemeğe çağırana kadar, kan ter içinde sokakta oynarlardı. Yaz tatillerinde sokağa çıkmak ise, bütün bir günü sokakta geçirmek demektir” (2011: 10-11).

“Sokağa çıkmak” deyimi çocuklara olduğu kadar yetişkinlere de hitap etmektedir. Yetişkinler de sokakta kendi akranları ile bir araya gelerek vakit geçirmekte, oyun oynamakta ve sosyalleşmektedirler.

En eski oyun alanlarını oluşturan sokaklar, pek çok geleneksel oyunun oynanmasına olanak sağlamaktadır. Öyle ki, bazı oyunlar apartman bahçelerine ya da parklara sığmayacak kadar geniş çaplıdır. Sözgelimi kovalamaca oyunu çoğu zaman başka sokaklara taşmaktadır.

Sokakta oynanan oyunlar sosyal ilişki, empati ve sinerji gelişimini desteklemektedir. Aynı zamanda sokak oyunları beceriksizlik, sakarlık gibi ileride oluşacak olayları önlemektedir (Madi, 2014: 226).

Sokak oyunları; iç mekânda kısıtlanmış, sembolleştirilmiş senaryoların doğal ve gerçekçi boyutlarda ve hareketlerle oynanmasına olanak sağlamaktadır. Bu oyunların iç mekânlarda oynanan oyunlardan en belirgin farkı, açık havada oynanması, daha geniş bir oyun için kullanılması ve doğa içinde yer almasıdır (Sevinç, 2009: 160). Dolayısıyla doğa içinde sık vakit geçiren birey risk almayı ve keşfetmeyi de öğrenmektedir.

Sokak, modern yaşamla birlikte güvenliği olmayan ve insanları ürküten bir yer haline gelmiştir. Araçların ve suç oranının artması, sokağın hızlıca kaçılan bir mekân olmasına neden olmuştur. Dolayısıyla sokağın bu güvensizliği, günümüzde insanları güvenli oyun alanları inşa etmeye sevk etmiştir. Ancak sakıncaları ne olursa olsun

geleneksel oyun kültürünün en belirgin özelliđi sokakta oynanmasıdır. Ayrıca geleneksel oyunlar yaşayan bir sokađın en büyük belirtisidir...



İKİNCİ BÖLÜM

GELENEKSEL OYUNUN DEĞİŞEN DOĞASI VE DİJİTALLEŞEN OYUN KAVRAMI

Temelleri 16.yy'a kadar uzanan modernizm, 19.yy başlarından itibaren görece rasyonel bir kamunun doğmasına neden olmuş, 20.yy. ila 21.yy. aralığında gelişen ticaret ve iletişim ağlarıyla birlikte ülke sınırlarını aşp evrensel bir olgu kazanmıştır (Serhatlı, 2012). Modernizm, insanlara bir yandan serüven, güç, coşku, gelişme ve dünyayı dönüştürme vaatleri sunarken diğer yandan da sahip olunan her şeyi yok etmekle tehdit etmiştir. Modern ortamlar ve deneyimler etnik, sınıfsal, coğrafi ve ulusal sınırların ötesine geçmekte, dolayısıyla bu açıdan bakıldığında aslında modernizmin insanları birleştirdiği düşünülmektedir. Ne var ki, bu birliktelik gerçekte çelişkili bir beraberliği ifade etmektedir. Dolayısıyla aslında sözü edilen birliktelik bölünmüşlüğü birliğidir. Bu durum toplumdaki bireyleri parçalanma, mücadele, çelişki, yenilenme ve belirsizlik gibi devingen bir kaosun içine sürüklemektedir. Tüm bu değişimler; Marx'ın ifadesiyle, "katı olan her şeyi buharlaştırmakta", eski kavram ve değerlerin yerini, modernliğin gereği olan yeni değerlere bırakmaktadır (Berman, 2005: 27, 29).

İnsanoğlu, modern hayatla birlikte insan-mekân türünde yeni bir yaşam biçimi benimsemiştir. Teknolojinin desteğiyle de yirminci yüzyılın ikinci yarısından itibaren bambaşka bir boyutta insan-ekran ilişkisi meydana gelmiştir. Önceleri doğanın üstesinden gelen insan, şimdilerde mekânlara hapsolmuştur. Dolayısıyla insanlar bir yandan yaşam alanlarını daraltırken diğer yandan da dijital teknolojiler ile sanal dünyalar yaratmışlardır (Çavuş vd., 2016: 272). Böylece hayatın tüm problemlerini dijital bir sistem ile çözmek yaygın hala gelmiş ve bu durum kendi kültürünü, yani dijital kültürün oluşmasını sağlamıştır. Dijital kültürle birlikte, imajlar gerçeğin yerine geçmiş ve giderek tüm yaşama görüntü hâkim olmaya başlamıştır. Kısaca, dijital kültür, hayatımızı sanal ortama taşıyarak oluşturduğumuz dijital bir dünyanın sonucu olarak meydana gelmiştir (Zedeli, 2016: 240).

Bilgi ve iletişim teknolojilerindeki tüm bu gelişmeler oyunun doğasının da değişmesine neden olmuştur. Oyunlar da ekranlara hapsedilmiş böylece geleneksel oyun alanlarını terk eden insanlar, internet kafelere veya oyun salonlarına yönelmeye

başlamışlardır. Bundan türeyip gelişen yeni oyun kültürü ise “dijital oyun” olarak adlandırılmıştır. Dijital oyun; bilgisayar oyunları, konsol oyunları, cep telefonlarında oynanan oyunlar, sosyal medya oyunları ve video oyunlarının tümünü karşılayan bir terim olarak hayatımıza girmiştir.

Dijital oyunlar, oyuncunun arayüz aracılığıyla etkileşim sağladıkları elektronik oyunlardır. Dijital oyunlar; çevrimiçi, çevrimdışı, tekli ve çoklu olarak oynanabilmektedir. Bunun yanı sıra oyuncuların istek ve arzusuna uygun oyun türleri de mevcuttur. Bunlar: aksiyon oyunları, macera oyunları, dövüş oyunları, bilmece oyunları, eğlence türü oyunlar, rol yapma oyunları, simülasyon oyunları, spor oyunları ve strateji oyunlarıdır (Dijital Oyunlar Raporu, 2017: 1).

Dijital oyunlar geleneksel oyunlar ile birçok açıdan benzerlik göstermektedir. Bu bağlamda, birinci bölümde geleneksel oyunun özellikleri için saydığımız pek çok özelliği dijital oyunlara da taşımak mümkündür. Dijital oyunların geleneksel oyundan ayrıldığı yönler ise şöyle ifade edilebilir: Dijital oyunlar yeni medyanın özelliklerini oyun oynama edimine dâhil etmektedir. Dijital oyunun kendisi bizatihi meta değeri taşımaktadır. Dolayısıyla dijital oyun, endüstriyel bir üretim sonucu ortaya çıkmaktadır (Binark ve Bayraktutan-Sütçü, 2008: 45, 49). Oyun, geleneksel oyunlarda oyunu oynayan kişilerin hayal güçlerine göre şekillenmektedir. Oysa dijital oyunlar oyunu yazan yazılımcıların hayal dünyası ile sınırlıdır (Kaya, 2013: 30- 31). Son olarak, dijital oyunlar fiziki gerçekliği bulunmayan oyunlardır ve bu oyunlar sanal ortamlarda icra edilmektedir.

Bugün dünyada iki milyar dijital oyun kullanıcısının olduğu bilinmektedir. Bu rakam Türkiye’de ise otuz milyonu bulmaktadır (www.dunya.com/ 11.04.2018). Söz konusu sayının yıllar içinde daha da artması beklenmektedir. Nitekim dijital oyunlar günümüzde sürekli büyüyen bir sektör durumundadır. Her yaştan, her kesimden insan giderek bu fantastik dünyanın bir parçası olmaya çalışmaktadır.

2.1. OYUN KAVRAMININ ENDÜSTRİYEL HALE GELİŞİ

Dijital oyun sektörü son yıllarda endüstriyel açıdan önemli bir ivme kazanmıştır. Böylece bugün ülkelerin büyük endüstri ağlarından birini oluşturan dijital oyun endüstrisinin Hollywood endüstrisinin gelirini aştığı bilgisi, salt bir söylem olmaktan

çok ciddi bir gerçekliğe işaret etmektedir (Binark, Bayraktutan- Sütçü, 2008: 35- 36). Elbette oyun endüstrisi bugünkü konumuna bir anda gelmemiştir. Yıllar içinde dönüşüm yaşayarak, çeşitli aşamalardan geçerek şimdiki şeklini almıştır. Bu noktada dijital oyun endüstrisinin tarihsel gelişimini beş ayrı aşamada ele almak mümkündür:

Laboratuvar Dönemi: Ralph Baer, 1951 yılında televizyonda oyun oynanabileceği fikrini ortaya atmasına rağmen, dijital oyunların ortaya ilk çıkışı laboratuvar ortamında gerçekleşmiştir. Willy Higinbotham 1958 yılında Brokhaven Nükleer Araştırma Merkezi'nin ziyaretçilerini eğlendirmek amacıyla "Tennis for Two" adlı oyunu geliştirmiştir (Hazar, 2016: 49).

Atari Oyunları Dönemi: Arcade dönemi olarak da adlandırılan bu dönem, atari salonlarında jetonlu makinelerde jeton kullanılarak oynanan dönemi kapsamaktadır. Bu dönemdeki oyunların günümüzdeki oyunlar ile karşılaştırıldığında alt yapılarının oldukça basit olduğu görülmektedir (Arslan, 2017: 33).

Ev Tipi Oyun Araçları Dönemi: Bu dönem Nintendo dönemi olarak da bilinmektedir. Ev tipi oyun araçları dönemindeki oyunlar, atari dönemindeki oyunlara göre teknolojik açıdan daha fazla gelişmiştir. Bu dönemde daha çok şiddet öğelerini barındıran Mortal Combat, Street Fighter ve Wolfstein 3D tarzı oyunlar bulunmaktadır (Arslan, 2017: 33).

Bilgisayar Oyunları Dönemi: Bilgisayar teknolojilerindeki hızlı gelişmeler dijital oyun sektörünü de canlandırmıştır. Bilgisayarlar konsollara göre daha fazla fonksiyonu yerine getirebildiği için, yani oyun oynama dışında da kullanıldığı için zamanla evlerdeki etkinliği başlamıştır (Yeşilyurt, 2014: 20). Ayrıca bu dönemde oynanan oyunlar en son teknolojiyle donatılmıştır.

Çevrim İçi Oyunlar Dönemi: 1996 yılında ilk devasa çok oyunculu çevrim içi oyun olan "Ultima Online" oyunu üretilmiştir. Bu oyun, oyun tarihi açısından önemli bir mihenk taşıdır. Çünkü bu oyun ile beraber mesafeler önemini yitirmiştir. Oyuncular dünyanın herhangi bir yerindeki oyuncu ile istediği zaman diliminde oyun oynayabilir hale gelmiştir (Akkemik, 2009: 142).

Bu gelişmeler Türkiye'deki ilk etkisini ise 1980'li yıllarda açılan "atari salonları" ile göstermiştir. Özellikle çocukların ve gençlerin bu tür eğlence mekânlarına ilgi göstermesi sonucunda, 1990'lı yıllardan itibaren, dreamland, gameland, fantasyland gibi

adlarla çok türlü eğlence fırsatı sunan büyük “elektronik oyun salonları” açılmaya başlanmıştır (Özdemir, 2005: 248).

2.1.1. 80’li Yıllarda Oyun: Atari Salonlarının Yükselişi

Oyunların ticarileştirilmeye yönelik ilk başarısı 1972 yılında kurulan Atari adlı şirketin ilk oyun makinesi olan ve 150 binin üzerinde satış yapan “Pong” ile olmuştur. Bu oyun piyasaya sürülmesinin ardından kısa sürede yaygınlaşmış ve oynanışını baz alan çok sayıda benzer oyunlar üretilmiştir. Böylece Pong, bir yandan oyun endüstrisinin ilk adımlarını atarken diğer yandan da insanların oyun sektörünü fark etmesini sağlamıştır (Merlinin Kazanı, 2015).

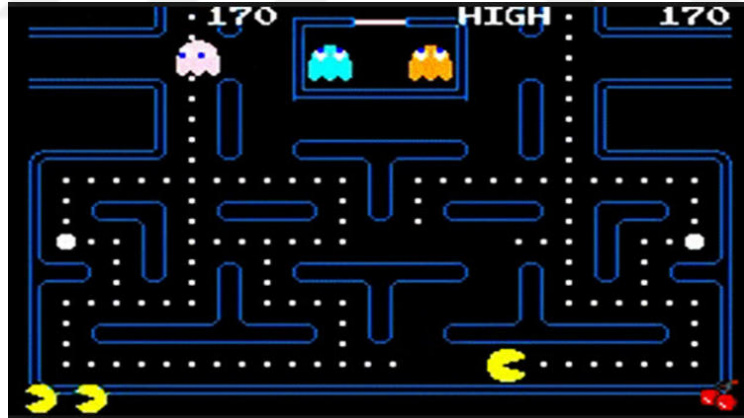
Pong oyunu çıktığı dönemlerde o kadar çok oynanmıştır ki, bir gün oyunun geliştiricisi Allan Alcorn, Pong’un prototipinin tamiri için oyun salonuna çağırılmıştır. Alcorn, makineyi tamir etmek için kapağı açtığı anda makinenin içinin bozuk paralarla dolduğunu ve bu yüzden çalışmadığını fark etmiştir. Yalnızca 1 hafta içinde 400 kez Pong oynanmıştır (Merlinin Kazanı, 2015). Bu durumdan oldukça memnun olan Atari firması, akabinde birçok yeni oyunu piyasaya sürmüştür. Ancak birbirinin taklidi olan oyunlar, bir müddet sonra oyun kullanıcılarını sıkıya başlamıştır. Böylece oyun endüstrisi duraklamaya girmiştir. Oyun endüstrisindeki duraklamaya çözüm olarak ise, 1978 yılında Japonya’da “Space Invaders” adlı oyun geliştirilmiştir. Bu oyun atari oyunlarının altın çağı olarak tarihe geçmiştir.

Oyun sektöründe devrim yaratan bu oyunun amacı, bir lazer silahı ile uzaylıları yenmeye dayanmaktadır. Oyunun yaratıcısı Nishikado, insanlara ateş etmek fikri hoşuna gitmediği için oyunda uzaylıları kullanmıştır (Sayılğan, 2015: 5). Space Invaders’in, ses efektlerini ve müziği etkin bir biçimde kullanması, ilkel de olsa anlatı yapısına sahip olması (www.auctiongamesales.com/08.04.2018) gibi nedenler elektronik oyun tarihinde yeni bir çağ açmıştır. Space Invaders’in bu başarısı akabinde birçok firmanın piyasaya girmesine ön ayak olmuştur. Diğer firmalar da tıpkı Space Invaders gibi temelinde şiddet içerdiğinden müşteri kitlesinin büyük bir kısmını erkekler oluşturmuştur.



Görsel 2.1. Space İnvaders Adlı Oyundan Bir Görüntü
(www.uzmanlar.com /04. 05. 2018).

Bu durumu tersine çeviren oyun ise “Pac-Man” olmuştur. “Pac-Man” oyunların hedef kitlesini etkileyecek bir dönüşüm yapmıştır. Oyun tasarımcısı Toru Iwatani, kadın oyuncularını da oyun dünyasına dâhil etmek için Pac-Man’i tasarlamıştır. Iwatani, kadınların meyve yemeyi sevdiğini fark etmiş ve meyve yemeyi oyunun temel konusu yapmıştır (Süer, 2011). Böylece artık kadınlar da elektronik oyun dünyasına girmeye başlamışlardır.



Görsel 2.2. Pac- Man Oyunundan Bir Görüntü
(www.hurriyet.com.tr / 05.04.2018).

Elektronik oyunların büyüğü, tüm dünyada olduğu gibi Türkiye’de de gençleri kısa sürede etkisi altına almıştır. Birçok aile atari makinelerini almaya yanaşmasa da yine de büyük bir kitle bu fantezi dünyasına girmeye heveslenmiştir. Durumun farkına varan birçok girişimci gerçek ve fantezi dünyası arasında köprüler kurmaya başlamıştır. Bu girişimcilerin çoğunun kahvehane sahibi olması beraberinde birçok sıkıntı

getirmiştir. “Atari Salonu” adı altında farklı yaş gruplarından insanların bazen ağır sigara dumanı altında sabahlara kadar bir arada bulunduğu mekânlar baş göstermiştir. Bu dönemde atarının ekmeğini yalnızca kahvehane sahipleri değil bazı videokaset kiralama dükkânları da yemiştir. Bu dükkânlar da ev tipi atari makinelerini kiraya vererek para kazanmışlardır (Yılmaz ve Çağıltay, 2004: 1- 2).

Hem bu mekânlar hem de çocukların harçlıklarını yutan jetonlu makineler velilerin ve basın yayın organlarının tepkisine neden olmuştur. Bu dönemde oyunların yarattığı tahribat şöyle ifade edilebilir:

- Oyun sağlıklı ortamlarda oynatılmaktadır.
- Çocukları hırsızlığa ve dolandırıcılığa sevk etmektedir. Çünkü bu oyunları oynamak için çocukların harçlıkları tek başına yetmemektedir.
- Atari salonlarının daha çok kahvehane ve türevleri olmasından dolayı bireyler çok küçük yaşta sigara ve alkolle tanışmaktadır.
- Oyun makinelerinden çıkan radyasyon özellikle küçük çocukları etkilemektedir.
- Bu salonlar bilinçsiz tüketiciden haksız kazanç elde etmektedir.
- Çocuklar ve gençler bu salonlara okul saatinde bile gitmektedir. Dolayısıyla bu salonlar eğitimde aksaklığa neden olmaktadır.

Bu tepkilerin bir sonucu olarak o yıllarda pek çok oyun salonu kapatılmıştır.

Atari oyunlarının altın çağı, 1970’lerin sonundan başlayıp 1990’ların ortasına dek devam etmiştir. 1990’ların sonunda az da olsa popülerliğini koruyan atari oyunlarının, oyun konsollarındaki grafiklerin 2D’den 3D’ye geçiş yapmasıyla birlikte özellikle Batı yarımküredeki popüleritesi hızla düşmüştür (Tezel, 2016: 27). Atari salonları bugün az sayıda ve daha güvenli bir şekilde tekrar açılmaya başlanmıştır. Bu salonların eski prestijinin olduğunu söylemek mümkün değildir. Ancak yine de atari salonu deneyimi yaşamak ya da nostalji keyfi sürmek isteyenler için iyi bir fırsat olmuştur.

2.1.2. 90’lı Yıllarda Oyun: Tetris ve Benzeri Mekanik Oyun Türleri

90’lı yıllarda elektronik oyun salonları Dreamland, Disneyland, Gameland gibi çeşitli adlarla yeniden, ancak bu defa daha cazip mekânlar olarak tüketicinin karşısına

çıkıştır (Özdemir, 2005: 248- 249). Bir süre sonra elektronik oyunlar; küçük, elle oynanan oyun araçlarına dönüşmüştür. Bu dönemin akıllarda kalan oyunu ise “Tetris” olmuştur. Hatta Tetris elektronik oyun tarihinin en etkileyici uygulamalarından biri olarak hafızalarda yer edinmiştir.

Tetris, ilk olarak 1984 yılında Rus bilgisayar mühendisi Alexey Pajitnov tarafından yayınlanmıştır. Pajitnov, tetris adını, tetra (Latince 4 demektir) ile sevdiği spor olan tenisin birleşmesinden türetmiştir (Yasin, 2016). Oyunun temel amacı, ekranın üst tarafından düşen blokların yatay sıralar halinde boşluk bırakılmayacak şekilde dizilmesine dayanmaktadır. Bir sıra tamamlanan bloklar yok olarak ardından yeni bloklar oluşmaktadır. Blokların sıra oluşturması geciktirildiğinde üst üste dizilen bloklar bütün ekranı kaplayarak oyunu bitirmektedir. Oldukça basit olan bu oyun, zamana karşı yarışmayı ve hızlı karar vermeyi gerektirmektedir (Uysal, 2005: 15).

Tetris icat edildiği günden bugüne o kadar çok oynanmıştır ki, tıp literatürüne “tetris etkisi” adında bir sendromun eklenmesine bile neden olmuştur. Tetris etkisi sendromu kısaca uzun süre tetris oynayanların, oyunu bıraktıktan sonra dâhi zihinlerinde ona dair görüntüler oluştuğu anlamına gelmektedir. Hatta bilim insanları benzer vakaları da tetris etkisi adıyla nitelendirmektedir (Savaş, 2012). Yani genel anlamıyla tetris sendromu, herhangi bir faaliyete çok fazla vakit ayırıp, yüksek ilgi düzeyi gerçekleştirildiğinde meydana gelmektedir.

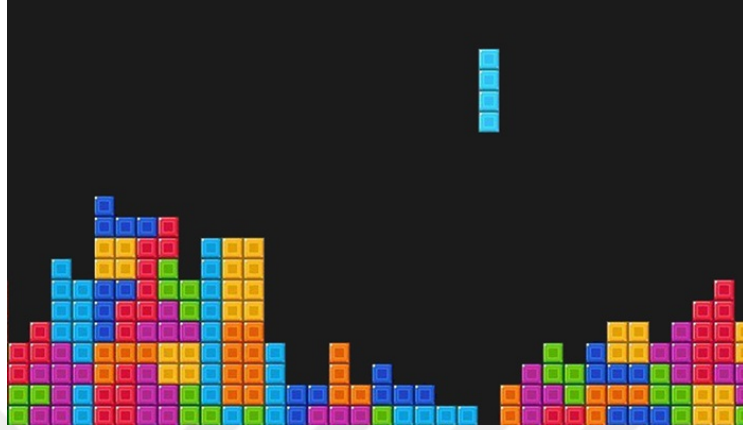
90’lı yılların kült oyunu haline gelen tetris, Türkiye’de de büyük bir yankı uyandırmıştır. O dönem Grup Tetris⁵ adında bir müzik grubu bile kurulmuştur.

Tetris’in nasıl bu kadar popüler hale geldiği sorusuna oyunun yaratıcısı Pajitnov şu cevabı vermektedir:

“Bunu hiç kimse bilmiyor. En büyük sırlardan biri bu... Konuyla ilgili birkaç teori var. Bir tanesi, insanların düzen ve uyum ihtiyacı... Oyunda blokları yerleştirerek bunu tatmin etmeleri... Karşınıza rastgele seçilmiş blok geliyor ve kaotik bir durum oluşuyor, sizin göreviniz o bloğu en doğru yere koyarak düzeni sağlamak. Bir başka teori de blokları başarıyla yerleştirip, düzgün bir sıra oluşturmayı başardığınızda blok sırasının hemen yıkılması... Hata yaparsanız

⁵ 1990’lı yıllarda Aykut Gürel, Mustafa Sandal gibi isimlerin şarkısını seslendiren ve Tuğrul Arsever’in de üyesi olduğu bir müzik grubudur (Savaş, 2012).

onu düzeltme isteği duymanız ve oyuna tekrar tekrar başlamanız gerekiyor... Tabii bunlar teori, gerçekten hiç kimse nedenini bilmiyor” (www.hürriyet.com.tr /11.03.2018).



Görsel 2.3. Meşhur Tetris Oyunundan Bir Kare
(www.hukukveekonomi.com/ 09. 04. 2018).

Bu dönemin akıllarda yer edinen el oyun konsollarından biri de 1989 yılında Nintendo firması tarafından çıkarılan “Game Boy”dur. Atari mühendisleri tarafından başlarda önemsenmeyen Game Boy, (Steve, 2000: 422) düşük fiyatı ve popüler yazılımıyla dünya çapında 188 milyon satmayı başarmıştır. Bu durum tarihte mobil oyunlarının önünü açan en güçlü etkilere biri olmuştur. Diğer bir ifadeyle, Game Boy bugün oyun konsolları ve akıllı telefonlarda oynanan oyunların gelişmesine öncülük etmiştir (Kara, 2014).

Özellikle kız çocuklarının oynadığı ve sanal bebek adıyla bilinen “Tamagotchi” de 90’lı yılların önemli oyun araçlarından biridir. Bu sanal bebeklerin tıpkı bir insan gibi hayati ihtiyaçları bulunmakta ve düzenli aralıklarla kullanıcıların dijital karakterlere yemek vermesi, onları sevmesi ve temizlikleriyle ilgilenmesi gerekmektedir. Düzenli ilgilenilmediği takdirde bu bebekler yaşamlarını yitirmektedir.

Bu dönemde oyun açısından önemli bir gelişme de Nokia’nın 6110 modeli cep telefonlarına koyduğu yılan oyunudur. Bu oyun, mobil oyunlar döneminin başlangıcı kabul edilmektedir. Bu dönemde telefon ekranlarının küçük ve siyah-beyaz olması, yeterli hafızasının bulunmaması, ayrıca işlemcisinin düşük kapasitede olması gibi etkenlerden dolayı mobil oyunlar, oyun severlerin dikkatini yeterince çekememiştir (Altuntaş ve Karaarslan, 2017: 281).

Son olarak, 90'lı yıllardaki elektronik oyunların birçoğu günümüzde akıllı cep telefonları veya tabletlere entegre edilerek yaşatılmaya çalışılırken, birçoğu da gelişmiş grafiklerle süslenerek tekrar piyasaya sürülmektedir.

2.1.3. 2000'li Yıllarda Oyun: Bilgisayar ve Diğer Dijital Oyun Konsolları

1992'de ID Software'in ilk üç boyutlu oyunu olan "Wolfenstein", bilgisayar oyunları tarihinde yeni bir çağ açmıştır. Bununla beraber oyun dünyasına perspektif ve birinci kişi gözünden bakış girmiştir. Oyun görsel tasarımları sembolizmden gerçekçiliğe doğru kaymaya başlamıştır. Akabinde ID Software, "Doom" isimli oyununu piyasaya sürmüştür. Böylece bilgisayar satışlarında önemli bir artış gerçekleşmiştir. Bilgisayar satışlarına paralel olarak oyun satışları ve üretiminde de patlama yaşanmıştır (Uysal, 2005: 17).



Görsel 2.4. Doom Oyunundan Bir Kare

(www.inverse.com /09. 04. 2018).

Tüm bu gelişmelere bağlı olarak ticari amaçlı internet kafeler boy göstermeye başlamıştır. Türkiye'de ilk internet kafe 1995 yılında Cyber Cafe ismiyle kurulmuş (www.haberturk.com /01.04.2018) ve takip eden yıllarda sayıları hızla artmıştır. Tıpkı 80'li yıllarda atari salonlarının ilgi görmesi gibi, 2000'li yılların eğlence mekânı da internet kafeler olmuştur. Bilgisayarların ucuzlaması, kişisel bilgisayarların artması ve akıllı telefonların icadı ile birlikte elbette bu kafeler eski statülerini yitirmeye

başlamıştır. Ancak günümüzde yine de orta ve alt sınıftaki bireylerin, bilhassa gençlerin eğlence mekânları arasında önemli yer tutmaktadır.

Bilgisayar cephesinde bu gelişmeler yaşanırken oyun konsolu alanında da ciddi adımlar atılmıştır. İlk kez 1994 yılında piyasaya sürüldüğü Playstation 1 ile tahmininden daha büyük bir başarı elde eden Sony, 2000 yılına gelindiğinde yeni bir cihazı tanıtmıştır. Gelişmiş donanımı ve DVD sürücüsü ile büyük yankı uyandıran Playstation 2 (www. shiftdelete.com, 2014) dünya çapında 160 milyon satış rakamına ulaşmayı başarmıştır (Sezen ve Sezen: 2011: 277).

Playstation, hızlı oynanışı, akıcı canlandırmaları ve gelişmiş özel efektler gibi donanımları sayesinde oyun severlerin yeni odağı haline gelmiştir. Özellikle yüksek detaylı karakterler içeren ara sahneleri ve anime tarzı grafikleriyle Final Fantasy serisi, konsolun ne denli güçlü olduğunu göstermiştir. 1996'da Nintendo, Sony'e yanıt olarak yine üç boyutlu grafik görüntüleme özellikli N64, oyun konsolunu piyasaya sürmüştür (Şimşek: 2007: 11). Sony'nin bu başarısını gören birçok firma da kendi oyun konsollarını üretmiştir.

İlk örneklerine 80'li yıllarda rastlanılan çevrimiçi oyunlar, internetin yaygınlaşmasıyla birlikte binlerce kullanıcıyı bir araya getirmiştir. Bu bağlamda MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Game; devasa çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunları) giderek popülerleşmiştir.

Çevrimiçi oyuncu toplulukları, 2000'li yılların başında bilgisayar ile rekabete giren oyun konsolları tarafından da değerlendirilmiştir. Sony'nin Playstation'ı, Nintendo'nun Game Cube ve Wii'si, Microsoft'un X Box serisi sadece kendi platformlarında oynanabilir oyunlar pazarlamakta ve bu oyunların etrafında oyuncu topluluklarının oluşmasını sağlamaktadırlar. Dolayısıyla oyun konsolları kişisel bilgisayarlarla olan rekabetini bu yolla devam ettirmektedir (Ömerbaş, 2016).

Son yıllardaki teknik gelişmelerden sonuna kadar istifade eden dijital oyun endüstrisi böylece daha fazla oyuncuyu içine çekmeyi başarmıştır. Tüm bu gelişmelere paralel olarak oyun başında kalma süresi de artmıştır. Bunu destekleyecek nitelikteki bir araştırma Christakis ve arkadaşları tarafından Amerika'da yapılmıştır. 1980'li yıllarda çocukların atari salonlarında haftada ortalama 4 saat geçirmelerine karşın günümüzde

bu rakam kızlarda 5,5 saat, erkeklerde ise 13 saat olarak kaydedilmiştir (Christakis vd., 2004: 652- 656).

Öte yandan dijital oyun kültürü, sosyal ağların gelişimi ile birlikte kendine yeni bir pazar alanı bulmuştur. Sosyal ağların yapılarında yüksek etkileşim ve bağımlılık gibi özellikler barındırması oyun piyasasının ekmeğine yağ sürmüştür. Bu ağlardan en büyük olanı ve ilk akla geleni Facebook'ta her kesimden ve her yaştan insana hitap eden çok sayıda oyun bulunmaktadır. Bu oyunlarda 'arkadaşına öner butonu'nun bulunması oyunların çok daha fazla kişiye ulaşmasını sağlamaktadır. Böylece dijital oyun kültürü olmayan bireyler dahi kendilerini 'oyunun' içinde bulmaktadır.

Bu dönemde oyun açısından önemli bir ilerleme de akıllı cep telefonlarının gelişimiyle olmuştur. 90'lı yıllarda Nokia'nın yılan oyunu ile hayatımıza giren telefon oyunları, şimdinin akıllı telefonları ile beraber yeni bir görünüm kazanmıştır. Günümüzde akıllı cep telefonlarında sonsuz oyun imkânı tüketicinin karşısına çıkmıştır.

2.2. OYUN ve KÜLTÜR ENDÜSTRİSİ

Yirminci yüzyılın son çeyreğinden itibaren tüm dünyada tüketim kavramı ağırlık kazanmaya başlamıştır. Bu dönemle birlikte tüketim mallarının sayısı artmış ve çok daha geniş kitlelere ulaşır hale gelmiştir. Bu durumun en önemli nedenlerinden biri kitle iletişim araçlarının gelişmesi ve yaygınlaşması olarak kabul edilebilir. Kitle iletişim araçları; toplumu, ekonomik, sosyal ve kültürel açıdan değişikliğe uğratmıştır. Bilhassa reklamcılık, fotoğraf, televizyon, bilgisayar, internet, vb. gibi parıltılı teknolojilerle yeni bir kültür alanı yaratılmaya çalışılmıştır. Bu yeni kültür, insanların tüketme isteğini artırarak ihtiyaçların sonsuzluğuna odaklanmıştır (Canöz, 2015: 136).

Kültürün bu denli metalaşması yeni kavramları da beraberinde getirmiştir. Bunlardan birisi kültür endüstrisi terimidir. Kültür endüstrisi terimi, 1940'larda ABD'deki gelişkin kültür endüstrisini vurgulamak için Adorno ve Horkheimer tarafından ortaya atılmıştır. Bu yazarlar *Aydınlanmanın Diyalektiği* (2014: 162- 222) adlı eserlerinde kültürün sanayileştiğini ve standartlaştığını dile getirmişlerdir.

Geleneksel olarak değerli görülen kültür, endüstrinin karşısındadır ve insanileştirici bir değerdir. Aynı zamanda kültür, bireysel yaratıcılığın ifadesi olarak düşünülmektedir. Oysa kültür endüstrilerinde durum tam tersidir. Kültür endüstrisi,

insanileştirmekten çok ideolojik bir tahakküm biçimi olarak işlev görmektedir. Böylece kültür, eskiden bireyselliği beslemekteyken şimdilerde uyumlu olmayı özendirmektedir (Kellner, 2005: 233, 235). Dolayısıyla, kültür artık ticari sektörün bir uzvu haline gelmiştir. Gerçekten de kapitalist ekonomik sistemin bu kadar faal hale gelmesinde kültürün endüstrileşmesinin payı inkâr edilemeyecek boyuttur. Kitle iletişim araçlarının da desteğiyle beslenip büyüyen kültür endüstrisinin öğeleri, kapitalist çarkın tekerleğini iyice yağlamaktadır.

Frankfurt Okulu üyelerinin kültür endüstrisi olarak ifade ettikleri film, televizyon, popüler müzik, radyo, gazeteler ve magazin dergileri eğlence endüstrisinin de ürünleri haline dönüşmüştür. Kültür endüstrisi eğlence aracılığıyla insanlara acılarını unutturarak onları acizliğe sürüklemeye başlamıştır. Böylece bu sistemde iş ve eğlence birbirine benzemektedir. Çünkü her ikisi de statükonun yanında yer almakta ve aynı zamanda bireyleri var olan sisteme uyumlu hale getirmeye çalışmaktadır (Koluçak, 2017: 151). Dolayısıyla modern özne yalnızca çalışırken değil, daha çok eğlenirken teslim olmaktadır (Dellaloğlu, 2007: 125). Böylece, bireyi ve toplumu uyutmak, uyuşturmak amacıyla eğlence endüstrisi kullanılmaktadır. Çünkü eğlence çatısı altında yapılan tüm faaliyetler, söylem ya da eylemler toplum tarafından çok daha kolay benimsenebilmektedir (Yurdigül ve Zinderen, 2015: 258).

21. yüzyılın kültür endüstrilerinin parlayan yıldızı dijital oyunlar, küresel anlamda gündelik tüketimci yaşamın önemli bir metası durumundadır. Her yaştan ve her kesimden insan günlük yaşamlarının büyük bir kısmını bu oyunlara harcamaktadır (Binark ve Bayraktutan-Sütçü, 2008: 35). Bu oyunlar çoğunlukla erkek egemen, militarist, homofobik değer ve örüntülerden beslenmekte, ayrıca bu oyunlarda ırkçı ve cinsiyetçi söylemler dolaşıma sokulmaktadır (Binark ve Bayraktutan-Sütçü, 2008: 58).

Kültür endüstrisinin birer metası olan dijital oyunlarda sunulan özgürlükler ve yapılabilecek seçimler pek çok kurum tarafından denetlenmektedir. Piyasaya sürülecek oyunlar derecelendirilmekte, sınıflandırmakta ve dahası belli bir kalıbın içinde kalması için yönlendirilmektedir (Sayılğan, 2015: 18). Dolayısıyla kimin hangi oyunları oynayacağı oyun piyasaya sürülmeden önce belirlenmektedir. Adorno'nun ifade ettiği gibi, kültür endüstrisi içerisinde herkes için uygun bir şey öngörülmektedir. Böylece herkes, önceden bazı göstergelere göre belirlenen "level"ına uygun davranmalı ve çeşitli

tüketici grupları için üretilen kitlesel üretim ulamlarından kendine denk düşeni almalıdır (Adorno, 2007: 51).

Kültür endüstrisi henüz denenmemiş olan her şeyi riskli bulmaktadır. Sürekli idea, yenilik, sürpriz, yani herkesçe bilinip hiç var olmamış şeylerden söz edilmesinin nedeni budur. Tempo ve dinamizm dedikleri şey de buna hizmet etmektedir (Adorno ve Horkheimer, 2014: 180). Dijital oyun endüstrisi son dönemlerdeki teknolojik gelişmelerden sonuna kadar beslenmesine karşın tür konusunda kayda değer bir yenilik getirememiştir. Geçmişte denenmiş ve ilgi görmüş oyunlar gelişmiş grafiklerle cilalanıp tekrar tüketiciye sunulmaktadır. Dolayısıyla dijital oyun endüstrisi yeni bir risk almamaktadır.

Küresel kültür endüstrisinin en karlı mecralarından biri kabul edilen dijital oyun sektörü de tıpkı diğer kültür endüstrisi ürünleri gibi reklamlardan beslenmektedir. Reklamı, kültür endüstrisinin “yaşam iksiri” olarak gören Kızılçelik, reklamlar ile kültür endüstrisi arasında yakın bir bağ bulunduğunu belirtmektedir. Ona göre, reklam kültür endüstrisinin yaşamasını sağlayan ana unsurdur. Nasıl ki insanın kültür endüstrisi olmadan hayatta kalacağı kesin ise, kültür endüstrisinin de tüketicilerde aşırı derecede doyumsuzluk oluşturmaması o denli gereklidir. Bu zorunluluğa karşılık kültür endüstrileri doğrudan reklama yönelmektedir (2013: 229).

Dijital oyunlar aynı zamanda kültür endüstrisi kavramına alternatif olarak gelişen yaratıcı endüstri ürünleri olarak da kabul görmektedir. Yaratıcı endüstri, görsel sanat ve tasarım alanlarının enformasyon toplumu içindeki endüstriyel üretiminin birleşiminden meydana gelmektedir (Sayılğan, 2014: 184). Bu kavram ilk kez Nicholas Garnham tarafından kullanılmıştır. Hesmondhalgh’a göre, Garnham bu kavramı “küresel ve yerel ölçekte yeni ekonomik üretim alanlarının ortaya çıkması ve hızla büyümelerine, bunun yanında bu yeni ekonomilere bağlı olarak ortaya çıkan yeni istihdam alanlarına işaret etmek için kullanmıştır” (Akt. Binark, 2009: 130- 131).

Son olarak, günümüzde kültür endüstrisi çoğunlukla çocukları ve gençleri ana pazar olarak seçmektedir. Bu bağlamda dijital oyun endüstri çocukların ve gençlerin tüketim kültüründe tüketiciler olarak konumunu çok yönlü olarak gerçekleştirmeye çalışmaktadır (Binark ve Bayraktutan- Sütçü, 2008: 71). İkna edici pazarlama stratejileri sayesinde, çocukları ve gençleri istenilen doğrultuda evirebilmek amaçlanmaktadır.

Çocukların kıyafetlerinin, yediklerinin, içtiklerinin oyunlardan izler taşıması söz konusu amaçların başarıldığını kanıtlar niteliktedir.

2.3. DİJİTAL OYUNLARIN İDEOLOJİSİ

Althusser, *İdeoloji ve Devletin İdeolojik Aygıtları* adlı eserinde devletin baskı aygıtlarının yanı sıra ideolojik aygıtlarını da tanımlayarak sınıflandırmıştır. Althusser'e göre, iktidar; yalnızca hükümet, ordu, yönetim, polis, mahkemeler ve hapishaneler gibi baskı aygıtları aracılığıyla zor kullanarak işlememektedir. Bunlara ek olarak din, okullar, aile, hukuk sistemi, siyasal sistem, sendikalar, medya (basın, radyo ve televizyon vb.) ile kültürel alan (edebiyat, güzel sanatlar ve spor vb.) gibi ideolojik aygıtları da kullanmaktadır. İktidar bu sayede bireyler üzerinde egemenliğini yeniden üretmektedir (Althusser, 2000: 33- 34). Bu açıdan bakıldığında dijital oyunları da kültürel dialar olarak nitelendirmek mümkündür. Nitekim dijital oyunlar da egemen ideolojinin yeniden üretilmesini sağlamaktadır.

Roma imparatorluğu zamanında, halkı uyuşturmak için yılın belli dönemlerinde at yarışları ve gladyatör dövüşleri düzenlenmiştir. Gladyatör dövüşleri kitlelerin politikadan uzaklaştırılmasını sağlamıştır. Bugün futbolda Dünya Kupası'nı izleyen izleyicilerin, farkında olmasalar bile, yüzlerindeki edilgen ifade Roma'daki edilgen ifade ile neredeyse aynıdır. Nasıl ki Roma döneminde bu oyunlar popülerleştikçe güzel sanatlara olan merak zayıflamış ve arenaların ilk kurbanları tiyatrolar olmuşsa, günümüzde de kitle kültürü ürünleri sanatın ve estetiğin önüne geçmiştir (Aydoğan, 2004: 12). Ne var ki bugün karşılaştığımız sorun bir arena ile sınırlı değildir. İletişim çağında teknolojinin esiri olan bireyler, her an bilinçaltlarına yollanan mesajlara hapsedilmektedirler (Kurt, 2012: 14- 15). Böylece daha önce kültür endüstrisi ürünü olarak konumlandığımız dijital oyunların, ideoloji aktarımını da büyük ölçüde gerçekleştirdiğini söylemek mümkündür.

Sanat eseri bir mesaj vermek, iletmek için üretilmektedir. Bugün özellikle gençleri ve çocukları sarıp sarmalayan dijital oyunlar, çeşitli mesajlar ve ideolojiler içermektedir. İçerdikleri mesajlar ise genellikle o ürünü üretenin içinde bulunduğu kültürün mesajıdır. Çoğu zaman aktarılan mesajlar “evrensel değerler” adı altında sunulmaktadır. Ancak bireye evrensel değer diye sunulan bu mesajların altından “emperyalist değerler”

çıkmaktadır. Sözgelimi, fakirlere yardım etmek evrensel bir değer olarak aktarılırken; fakirlere yapılan yardımın Hristiyanlığın bir gereği olduğunun altının çizilmesi, “evrensel değer”i “emperyalist değer”e çevirmektedir. Zira fakirlere yardım diğer dinlerin de ortak paydasıdır. Ancak Hristiyan Batı’nın ürettiği çizgi film ve bilgisayar oyunlarında diğer dinlere yer yoktur. Çizgi film ve dijital oyunlarda Hristiyan değer yayıcılığı ve özendirme faaliyeti son derece ustalıkla yapılmaktadır. Böylece Batı’nın bu pazarı onlara yalnızca maddi gelir kapısı oluşturmamakta, aynı zamanda kendi kültürlerini rahatça yayabilecekleri ortamı da hazırlamaktadır (Kurt, 2012: 17).

Dijital oyunlar ideolojik propagandanın önemli araçlarından biridir. Amerika Birleşik Devletleri ordusu 2002 yılında “Kendini Güçlendir, Özgürlüğünü Korumak” sloganıyla kamuoyuna “America Army” oyununu tanıtmıştır. Tamamı internet üzerinden diğer oyunculara karşı oynanan bu oyunda; oyuncu oyunu oynadığı andan itibaren hem kendini hem de takımını ABD ordusunun bir üyesi olarak algılamaktadır. Karşı takımı ise düşman askeri birliği olarak görmektedir (Sezen, 2004: 276).



Görsel 2.5. America’s Army Oyunundan Bir Kare
(<https://junkfoods.tr.gg/OYUNLAR.htm/> 15. 05. 2018).

Yine Generaller oyununda Amerikalı ve Çinli generaller Ortadoğu’da kurulu olan Ulusal Kurtuluş Örgütü (GLA) adlı İslami bir ‘terör örgütü’ne karşı savaştırılmaktadır. Aslında oyunda Ulusal Kurtuluş Örgütü üyesi olmak da mümkündür, ancak pek tercih edilmemektedir. Oyuncular çoğunlukla Amerikalı olmayı tercih etmektedirler. Çünkü hava harekâtı konusunda en büyük güç olarak Amerika gösterilmektedir. Çin ise nükleer güç ile ön plana çıkmaktadır. Buna karşın Arap dünyasına (GLA) biçilen rol ise ‘intihar

saldırıları'dır. Çünkü Araplar yine barbar, terörist olarak lanse edilmektedir (Kurt, 2012: 124).

Batılı devletlerin önemli bir propaganda aracı olan bilgisayar oyunları, Arap ülkeleri tarafından da değerlendirilmiştir. Arap ülkeleri ise, küresel emperyalizme karşı oyunlar geliştirmişlerdir. Amerika'nın kendi ürettiği oyunlarda, savaşlara kendi gözünden bakıp oyunu oynayanları doğrudan kendi askeri olarak konumlandırması gibi, bu oyunlara karşı geliştirilen oyunlarda da aynı mantık güdülmektedir. Örneğin, Suriye'nin ürettiği "Special Force" oyununda Araplar kahraman, Amerikalılar ise emperyalist kuvvetler olarak nitelendirilmiştir (Galloway, 2004).



Görsel 2.6. Special Force Oyunundan Bir Sahne

(www.indiroyunu.com /15. 06. 2018).

Diğer taraftan dijital oyunlarda ideoloji yalnızca siyasi içerikli olarak sunulmamaktadır. Cinsellik, hırsızlık, ayrımcılık gibi birçok mesaj oyunların alt metinlerine gizlenmektedir. Tüm bunlar toplumsal değerlerin yok olmasına sebebiyet vermektedir. Hem çocukların hem de yetişkinlerin ruh sağlığını olumsuz etkileyen bu oyunların erişimine herhangi bir engel bulunmamaktadır. İnternette çok küçük yaştaki çocukların bile rahat bir şekilde erişim sağlayabileceği 'öpüşme oyunları' adı altında bir kategori bulunmaktadır. Bu kategoride "Arabada Öpüşme", "Üniversite Âşıkları", "Öpüşen Korsanlar", "Sokakta Öpüşme", "Çılgın Gibi Öpüş", "Derste Öpüşme" vb. adlarla çok sayıda oyun mevcuttur. Sözgelimi, "Derste Öpüşme Oyunu"nda oyun kullanıcısına şu talimat verilmektedir; "öpüşürken öğretmeninize ve sınıftaki diğer arkadaşlarınıza yakalanmamanız gerekmektedir. Öğretmeniniz sizi o şekilde görürse

okuldan atılırsınız. Bu yüzden bu olayı çok gizli yapmanız gerekmektedir” (www.askoyunlari.com/ 18.05.2018).

Önemli bir ticari sektör haline gelen dijital oyunların içinde hırsızlığı özendirici oyunlar da mevcuttur. Örneğin, “Küçük Hırsız” adlı oyunda oyunu oynayan kişi “kimseye yakalanmadan” evlerdeki değerli eşyaları çalmakla görevlendirilmektedir (www.oyunkolu.com/ Erişim Tarihi:18.05.2018).

Tüm bunlar göz önünde bulundurulduğunda, dijital oyunları yalnızca boş zamanları değerlendirmek için üretilen araçlar olarak nitelendirmek doğru olmayacaktır. Dijital oyunlar gerçekten de üzerinde ustalıklı düşünülüp tasarlanmış ideolojik metallerdir.

2.4. DİJİTAL KÜLTÜRÜN BİR BOYUTU OLARAK BİLGİSAYAR OYUNLARI ve KULLANICILARA ETKİLERİ

Dijital kültürün popüler ikonlarından biri olarak hayatımızda yer edinen bilgisayar oyunlarının, bugün birçok uzman ve akademisyen tarafından hem yararları hem de zararları üzerine kafa yorulmaktadır. Dijital oyunların bazı olumlu etkilerinin⁶ olduğu inkâr edilmese bile yine de bu oyunların bir endüstri olduğu ve çıkar gruplarının aldığı kararların bu araçlar üzerinde oldukça etkili olduğu gerçeği unutulmamalıdır.

Öte yandan dijital oyunların olumsuz etkileri ortaya konulurken daha çok şiddeti özendirici etkisi üzerine konuşulmaktadır. Ancak dijital oyunlar; öğrenme, dikkat ve görsellik anlamında da değişimlere neden olmaktadır. Bu bağlamda düşünüldüğünde aslında dijital oyunlar beş duyu organımızı derinden etkilemektedir (Dijital Oyunlar Raporu, 2017: 15).

Dijital oyunlar saatlerce oynandığında, beyni hızlı düşünmeye ve hızlı hareket etmeye sevk etmektedir. Ancak çok hızlı düşünen ve her şeyi bir anda değerlendirmeye çalışan beyin bir konuyu derin bir şekilde analiz edememektedir. Diğer bir ifadeyle, hızlı düşünme bir konu ya da nesneye odaklanmayı engellemektedir. Böylece birey ele aldığı tüm konuları derinlikten uzak ve daha dar bir bakış açısıyla ele almaktadır. Bu durum özellikle öğrencilerin derslerine odaklanamamasına neden olmaktadır. Öğrenci

⁶ Dijital oyunların olumlu etkileri için bkz: Dijital Oyunlar Raporu. (www.guvenliweb.org.tr/-dosya/82MsL.pdf/indir 11.03.2018).

ne kadar uğraşırsa uğraşsın üzerinde çalıştığı konuyu öğrenememektedir. Çünkü bu oyunlar nedeniyle bireylerde zamanla dikkat dağınıklığı meydana gelmektedir (www.iha.com.tr/ 10.06.2018).

Diğer taraftan, uzun süre bilgisayar önünde kalma obezite riskini arttırmaktadır. Nitekim bireyler ekranlara takılıp kalmakta ve hareket etme, spor yapma gibi etkinlikleri unutmaktadır. Ayrıca bilgisayar önünde bir şeyler atıştırma alışkanlığı ise enerji alımını arttıran bir diğer faktördür. Bu gibi durumlar obezite oluşumunda rol oynayan önemli risk faktörleridir (Muslu ve Bolışık, 2009: 446).

Şimdi, dijital kültürün bir türü olan bilgisayar oyunlarının bireyler üzerinde yarattığı tahribatı daha iyi anlamak için bu etkileri yarışmacılık, rekabet ve ödüllendirme/hırs, bencillik ve toplumsal dokudan yalıtılma, vb. parametreler bağlamında inceleyelim.

2.4.1. Yarışmacılık, Rekabet ve Ödüllendirme

Toplumları bir arada tutan değerler, toplumda yaşayan bireylerin asırlardır süregelen tecrübelerini içermektedir. Bu değerler ortadan kalktığında veyahut tahribata uğradığında bu defa toplumdaki bireyleri ayıran bir şey haline gelmektedir. Günümüzde ekonomik ve sosyal yapılara bağlı pek çok değer ortadan kalkmakta ya da bambaşka bir boyut kazanmaktadır. Bu değerlerin yitimine zemin hazırlayan kapitalist sistemde mevcut değerlerin yerini ekonomik güç almakta ve her şey para ile ölçülmektedir. Öte yandan kapitalizm yalnızca maddi olan şeyleri dönüştürmekle kalmamakta, beraberinde kültür, sanat, siyaset gibi toplumda belli bir yeri bulunan birçok sistemi de dönüştürebilmektedir. Hatta kapitalist sistem bu döngüye bireyleri de dâhil etmektedir. Bunu ise en çok insanları birbiriyle yarıştırmak ve rekabete zorlayarak gerçekleştirmektedir.

Yakupoğlu'na göre (2001: 125), rekabet ile kapitalizm arasında sıkı bir ilişki bulunmaktadır. Kapitalist sistem para üretmekte ve bu şekilde herkesi para kazanmak zorunda bırakmaktadır. Dolayısıyla para kazanmanın tek yolu da rekabet etmekten geçmektedir. Bu nedenle rekabet etmeme hareketsizlik anlamına gelmektedir. Kapitalist rekabet ise özünde inatçılık, doyumsuzluk, hasımlık, bencillik, çekememezlik,

düşmanlık ve benzeri gibi insan ilişkilerini olumsuz yönde etkileyen çok sayıda faktörü içerisinde barındırmaktadır (Gürbostan, 2015: 44).

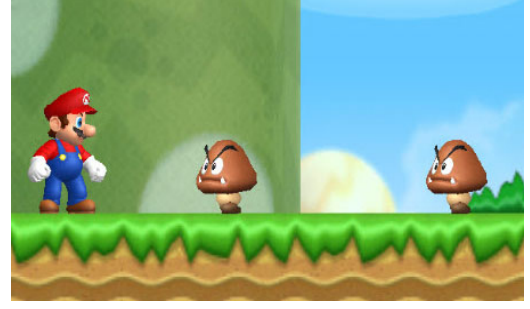
Kapitalist eğlence sektörünün önemli bir uzvunu oluşturan dijital oyunlarda da rekabet unsuru dikkat çekmektedir. Bu oyunlar özellikle genç bireylere kazanma tutkusunu aşılama ve diğerleri üzerinde hâkimiyet kurma şansını sunmaktadır. Bu rekabetin sonucu olarak insanlar sanal başarılarla birbirlerine üstünlüğünü ispat etmeye çalışmakta, *level kasmak*, *atlatmak* gibi alışık olmadığımız kelimeler literatürümüze yerleşmeye başlamaktadır. Yarışmacı isteği bazen öyle hal almaktadır ki, insanlar günlerce evden çıkmadan, oyun başından kalkmadan puan almaya uğraşmaktadır. Bunun sonucu olarak yaşamını yitirenler ise artık sadece alışık olduğumuz haberler haline gelmektedir.

İlk video oyunlarından olan “Space Invaders” adlı oyunda oyun kullanıcısı kendisine gösterilen hedefi vurmaya çalışarak oyun içindeki varlığını sürdürmektedir. Bu durum var olma gerçeğini kişide farklı şekilde normalleştirmektedir. Bir diğer dijital oyun olan “Super Mario” oyununda ise, başlangıçta bir tesisatçısı olan oyuncu, oyunun ilerleyen bölümlerinde engelleri aşarak bir kadını, prensesi kurtarmaktadır. Öte yandan “Age of Empires” oyunu ve bunun gibi strateji/simülasyon oyunlarında oyuncu bir köye, halka veya belirli bir alana sahip bir şekilde başlamaktadır. Bu oyunlarda oyun kullanıcısı sadece basit bir kullanıcı değildir, aynı zamanda oyunun yöneticisi, stratejisi ve savaşçısıdır. Oyuncu doğadaki kaynakları sömürerek yeni binalar, sürekli çalışan insanlar ve savaşlar üretmektedir. Kendini güçlü hissettiği zaman da artık rakibine savaş açmaya başlamaktadır (www.patikaekoloji.com/ 07.04.2018). Dijital oyunların içinde bulunan bu kurgular oyuna katılan bireylerin yarışma isteğini ve rekabet hırsını tetiklemektedir. Diğer taraftan, oyuncuların aralarında rekabete girip kendilerini kanıtlamaları için oyunlara puan parametreleri eklenmektedir. Dolayısıyla rekabet eden oyuncu, oyunun sonunda ödüllendirilmektedir. Elbette bu durum oyuncunun yarışmacı ruhunu daha çok beslemektedir.



Görsel 2.7. Age of Empires Oyunundan Bir Sahne

(www.indieturk.net /15.5.2018)



Görsel 2.8. Super Mario Oyunundan Bir Sahne

(www.merlininkazani.com /17. 5. 2018)

Aslında rekabet olgusu yalnızca içinde kurgu bulunan oyunlarda bulunmamaktadır. Oldukça masum görünen şeker patlatma, meyve kesme gibi oyunlar da kendi içlerinde hızı ve rekabeti meşru hala getirmektedir.

Öte yandan, dijital oyun endüstrisi bugün daha fazla oyuncuyu içine çekebilmek için para kazandıran oyunlar üretmektedir. Bunlar arasında yüksek miktarda para kazandıran oyunlardan biri olan DOTA 2 oyunu da vardır (www.karliisfikirleri.com/12.05. 2018). Bu oyun, 2015 yılında, 16 yaşındaki Pakistanlı bir çocuğu milyoner yapmıştır. Elbette bir gecede astronomik denilebilecek meblağlarda para kazanmak birçok kişinin ilgisini çekmiştir. Ancak bunun için oyuncuların günlük yaşamlarının büyük bir bölümünü oyun başında geçirmeleri gerekmektedir. Dolayısıyla bu oyunlarda başarılı olmanın yolu daha çok rekabet ve daha çok yarışma arzusundan geçmektedir.



Görsel 2.9. Dota 2 Oyunundan Bir Kare

(www.dota2.com /15.06.2018)

Ayrıca oyunda yaratılan karakterin satılmasıyla da para kazanılmaktadır. Oyunlarda yaratılan karakterler sanal platformda paylaşıldığı gibi, gerçek para karşılığında da alıcı bulmaktadır. Dolayısıyla para kazanma arzusu nedeniyle çok sayıda kullanıcı saatlerini bilgisayar başında geçirerek en üst seviyede güçlü bir karaktere sahip olmayı hedeflemektedir (Ögel, 2014: 57). Şu halde, oyunun sonundaki ödülün boyutu arttıkça bireyler daha rekabetçi ve saldırgan kimliklere bürünmektedir denilebilir.

2.4.2. Bencillik, Hırs ve Toplumsal Yahtılma

İletişim alanında birçok öncü çalışmaya imza atan McLuhan, iletişim araçlarını soğuk ve sıcak araçlar olarak iki gruba ayırmaktadır. Sıcak iletişim aracı bireylerin yeteneklerini kullanmasını gerektirmeyen araçlardır. Soğuk iletişim araçları ise, kullanıcıdan ya da alıcıdan yetenek ve katılım bekleyen araçlardır. Bu noktada dijital oyunların soğuk araç sınıfına girdiğini söylemek mümkündür (Yengin, 2010: 110).

İnsan nasıl sinema izlerken ya da bir roman okurken eserin içindeki karakterle bağ kuruyorsa, oyun karakteriyle de bağ kurmaktadır. Hatta oyunda kurulan bu bağ, sinemada veya romanda kurulan bağdan çok daha sıkıdır. Çünkü sinemada ve romanda karakterin başına gelecek her şey önceden planlanmaktadır. Dolayısıyla izleyiciye yalnızca üzülme ya da mutlu olmak kalmaktadır. Ancak dijital oyunlarda kişi senaryonun akışına yön verebilmekte, böylece oyun karakteri ile oyun kullanıcısı arasında çok daha sıcak bir ilişki kurulabilmektedir.

En basit örnekten yola çıkarsak; “The Sims” adlı bilgisayar oyunu bir strateji-hayat simülasyon oyunudur. Bu oyunlarda oyunu oynayan kişi bir karaktere sahip olmakta ve o karakterin yaşamını devam ettirmektedir. Dahası, oyuncu sahip olduğu sanal karakteri evlendirip çocuk sahibi de yaptırabilir. Alışverişe veya sinemaya götürebilir. Yani gerçek hayatta bir insanın yaşayacağı ne varsa sahip olunan sanal karaktere de aynısı yaptırılabilir (www.patikaekoloji.com/ 07.04.2018). Ancak bu oyunlarda oyuncunun ölme ihtimali her zaman vardır. Dolayısıyla oyunda öleceğini düşünen oyuncunun kazanma hırsı her zaman daha belirgin hissedilmektedir. Kesikoğlu’nun (2016: 48) da hatırlattığı gibi, çünkü “insan en çok kendi yaşamı söz konusu olduğunda bencil olmaktadır.”

Dijital oyunlar insan doğasının eğilimli olduğu birçok şeyi içinde barındırmaktadır. Bunlardan en önemlisi başarı ve hırstır. Gerçek hayatta başarılı olmak oldukça zaman gerektiren bir durum olduğundan, günümüzde birçok kişi dijital oyunlarla başarı elde etmeye çalışmaktadır. Diğer taraftan, erkek oyuncuların kadın oyunculara göre daha hırslı olduğu bilinmektedir.

Bir kadın oyuncu çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunu (MMORPG) oynarken neler yaşadığını şöyle dile getirmektedir: *“Bir dönemde belli bir oyunun hırslı oyuncularından biriydim. Bu oyunu çok iyi oynuyordum. Ama diğer oyuncuların çoğunluğu erkekti. Erkek-kadın oranı 80'e 20 gibiydi. Hemen her zaman oyunu ben kazanıyordum. Bazı erkek oyuncular beni tecavüzle, organlarımı kesmekle hatta ölümle tehdit etti. En sık karşılaştığım tehdit tecavüzdü.”* Kadın oyuncu, sanal ortamda kendisine yöneltilen tehditleri oyunun yöneticilerine iletmiştir. Kendisine cevap olarak ise, *“Cinsiyetinizi belli eden bir kullanıcı adı seçmiş olmanız sizin kabahatiniz. Adınızı, cinsiyeti belli olmayacak bir isimle değiştirin”* denilmiştir (www.bbc.com/turkce 14.04.2018).

Teknolojik gelişmeler, bireylerin gündelik yaşamlarında karşılaştıkları sorunlara çözüm getirerek iş yükünün azaltılmasını sağlamaktadır. Böylece bireylerin düşünmeye, üretmeye, yaratıcılık yönlerini geliştirmeye daha çok vakitleri olabilmektedir. Ancak ne yazık ki, günümüzde teknolojik gelişmeler, insanların teknolojinin esiri haline gelmeleri ve tembel nesillerin ortaya çıkmasıyla sonuçlanmaktadır (Karagülle ve Çaycı, 2014: 6).

İletişim teknolojilerinin esiri haline gelmiş bir birey, kendini toplumdan soyutlamakta ve kendisine yarattığı sanal dünyanın içinde hapsolmektedir. Sanal dünyadaki toplumsallaşma mekânları gerçek olmadığından, duygu ve düşünceler de ikon ve işaretler aracılığıyla aktarılmaktadır. Gerçek hayattaki iletişime alternatif olarak düşünülen bu yeni iletişim mekânları toplumdaki bireylerin asıl yaşamındaki ilişkilere yabancılaşmasına neden olmaktadır (Aktaş ve Çaycı, 2012: 6). Dolayısıyla yeni iletişim teknolojileri bireylerin uyum mekanizmalarını bozmakta, bireylerin topluma ve kendi doğalarına yabancılaşmasına neden olmaktadır. Bunun sonucunda ise bireyler yalnızca kişisel çıkarları doğrultusunda hareket etmeye başlamaktadır (Karagülle ve Çaycı, 2014: 4). Böylece teknolojinin aşırı istismarı beraberinde yabancılaşma, bireyselleşme, yalıtılma gibi pek çok olumsuz durumu getirmektedir (Turan, 2002: 278).

Bugün dijitalleşmenin, özellikle de dijital oyunların toplumsal etkileri sosyologlar tarafından değerlendirilmekte ve tartışılmaktadır. Araştırmacı-sosyolog Ersin Öztürk dijital oyunların bireyin kendi sanal dünyasında oluşturduğu gerçeklik olduğunu söylemekte, bu gerçekliğin yakın zamanda herkesi içine alacağını ifade etmektedir. Öztürk ayrıca şunları da eklemektedir: “Dijital oyunlar zamanla kişilik bozuklukları, sorumluluk eksiklikleri, yalnızlık ve toplumdan yalıtılmış bir hayatı da beraberinde getirecektir. Gerçek dünyada ise çok farklı bir yapı söz konusudur. Uyumsuzluk sonucunda birçok hastalık vuku bulacaktır” (Ersin Öztürk ile görüşme, 21. 04. 2018).

Bu konuda görüşme yaptığımız bir başka sosyolog İlknur Yaşar da Öztürk’ün söylediklerini desteklemektedir. Yaşar, “Dijital oyunların bir hayal ürünü olduğu ve insanların bu hayal ürünü içinde yaşadıkça toplumsal gerçeklikten arındığını, bunun sonucunda da insan ilişkilerinin zayıfladığını” dile getirmektedir (İlknur Yaşar ile görüşme, 18. 04. 2018). Bu bilgiler ışığında, zamanının büyük çoğunluğunu oyun başında geçiren bireylerin içe kapanık, asosyal kişilik yapılarına bürünmeleri kaçınılmaz olacaktır denilebilir.

Diğer taraftan bireylerin sözde toplumsallaşmasına hizmet eden dijital oyunlar, aslında daha ziyade hareketsiz kitleler meydana getirmektedir. Bu durum Maria Bakardjieva’nın (2003: 291) deyişiyle, “hareketsiz toplumsallaşma”yı (immobile socialization) doğurmaktadır. Gerçekten de bireyler bir araya gelmeden, hareket etmeden, birbirlerini görmeden toplumsallaşmaya çalışmaktadır. Dijital oyunlar aslında milyonları bir araya getiren bir toplumsallaştırıcı işlev görse de öbür taraftan birlikte olma, temas etme ve yüz yüze iletişim kurma unsurlarını sekteye uğratmaktadır. Dolayısıyla bu durum insanın doğasında bulunan dokunma, güvenme ve sıcak ilişki kurma isteği gibi süreçleri örseleyerek bireyleri daha mutsuz, bencil ve yalnız bir yaşama iteklemektedir.

2.5. KRİMİNAL BİR ALAN OLARAK DİJİTAL OYUNLAR

Dijital oyunun getirdiği vahim sonuçlar hem Türkiye’de hem de dünyada birçok kişinin yaşamını olumsuz şekilde etkilemektedir. Dijital oyunların olumsuz etkilerinin belki de tüm dünyada duyulmasını sağlayan olay 2009 yılının Mart ayında Almanya'daki bir lisede meydana gelen katliam haberi olmuştur. Henüz 17 yaşında olan

Tim Kretschmer, eski okulunu silahla basmış ve yarım saat içinde 16 kişiyi katletmiştir. Kretschmer, en son kurşunu ise kendine saklamıştır. Aslında bu olay Batı dünyası için ilk değildir. Ancak olayın bu denli dikkat çekmesinde önemli bir nokta vardır. Zira bu olay 17 yaşındaki bir çocuk tarafından profesyonel biçimde planlanmıştır. Bütün dünyayı şaşkına çeviren olayın perde arkası çok daha dehşet vericidir. Kretschmer, olaydan bir gün önce arkadaşı ile yazışmış ve ona, “bu lotaryada yaşamaktan sıkıldım. Yarın eski okuluma gideceğim ve şöyle güzel bir ızgara yapacağım...” demiştir. Asıl korkunç olan ise şu tek cümlede gizlidir: “Polise ihbarda bulunmayın, korkmayın, sadece oyun oynuyorum.” Olayın ardından gencin evini basan polis, Kretschmer’in Counter Strike hayranı olduğunu ve katliamdan önce sabaha kadar Counter Strike oynadığını belirlemiştir (www.milliyet.com.tr/ 12.05.2018).

2010 yılında Güney Kore’de ise, günün 12 saatini internet kafelerde geçiren evli bir çift eve geldiklerinde 3 aylık kızlarının cansız bedeni ile karşılaşmıştır. Durumu hemen yetkililere bildiren evli çift, yetkililerin yaptığı ilk açıklamada bebeklerinin aşırı susuz kaldığını öğrenmişlerdir. Otopsi raporu sonucu ise bebeğin yetersiz beslenmeden dolayı hayatını kaybettiğini ortaya koymuştur. Olayın hemen ardından evli çift tutuklanmıştır. Çiftin polise verdiği ifade oldukça sarsıcıdır. Çift, bebeklerini bozuk sütle beslediklerini, dövdüklerini itiraf etmiştir. Polis, Kim ailesinin sanal bebeklerine aşırı bağlandıkları için kendi bebeklerini unutup ona karşı sorumluluklarını ciddiye almadıklarını açıklamıştır (www.haberturk.com/ 11.05.2018). Yine Güney Kore’de aynı yıl 15 yaşındaki bir çocuk video oyunlarına çok zaman harcadığı için kendisini uyarın annesini öldürüp ardından da intihar etmiştir. Zanlıın kız kardeşi polise verdiği ifadede, ağabeyi ile annesinin oyun yüzünden sürekli tartıştıklarını belirtmiştir (www.milliyet.com.tr/ 05.06.2018).

Dijital oyunların yıkıcı etkileri yalnızca batılı devletlere özel bir durum değildir. Söz konusu vakalar Türkiye’de de yaşanmaktadır. 2018’in Şubat ayında İstanbul’da şiddet temalı bilgisayar oyunu “Wolfteam” nedeniyle tartışan iki arkadaştan biri yaşamını yitirmiştir. Lise öğrencisi olan ve aynı mahallede oturan 16 yaşındaki R.A. ve Yunus Emre Şahin isimli iki çocuk oyunda yapılan hatalar sebebiyle ilk olarak sosyal medyada küfürleşmeye başlamışlardır. Ardından dışarıda buluşan iki çocuk kavga etmiştir. Kavga sırasında çocuklardan Yunus Emre, R.A.’ya yumruk atmış ve o esnada R.A. yere yığılmıştır. Düştüğü yerden kalkan R.A. cebinden çıkardığı bıçağı arkadaşının

önce boğazına sonra koluna saplamıştır. Şahin olayda yaşamını yitirmiştir ([www.haberturk.com/ 17.06.2018](http://www.haberturk.com/17.06.2018)).

Bu eksenle ele alacağımız bir oyun da “Pokemon Go” oyunudur. Eskiden çizgi filmi olan bu oyun yakın zamanda edindiği popülerlikle tüm dünyayı etkisi altına almıştır. Gerçek dünyayla sanal dünyayı birleştiren bu oyun nedeniyle Avustralya’da polis “Karşıdan karşıya geçerken telefonunuza bakmayın. Pokemon avlarken ölebilirsiniz” diyerek halkı uyarmak zorunda kalmıştır ([www.haberler.com/ 12.05.2018](http://www.haberler.com/12.05.2018)).

Kayıtlara geçen ilk Pokemon Go ölümü 2016 yılında Guatemala’da gerçekleşmiştir. Guatemala’da yaşayan 18 yaşındaki Jerson Lopez de Leon isimli bir genç 17 yaşındaki kuzeni Daniel Moises Picen ile birlikte Pokemon avlamak için bir eve izinsiz bir şekilde girmiştir. Eve hırsız girdiğini düşünen ev sahibi gençleri kurşun yağmuruna tutmuştur. Olay sırasında Jerson Lopez de Leon yaşamını yitirmiştir (<http://shiftdelete.net> 07. 05. 2018).

Dijital oyun tarihinin şüphesiz en karanlık oyunlarından biri de “Mavi Balina” oyunudur. Oyun, intihar oyunu olarak da adlandırılmaktadır. Oyunun böyle bir isimle adlandırılmasındaki neden hem dünyada hem de Türkiye’de birçok kişinin bu oyun nedeniyle intihar etmiş olduğu iddiasıdır. Türkiye’de bugüne kadar yaklaşık 142 kişinin ölümü bu oyunla ilişkilendirilmektedir.

Oyundan kurtulmayı başaran kişilerin ifadelerine göre, Mavi Balina oyununa katılan oyuncuların 50 aşamayı yerine getirmesi beklenmektedir. Aşamalar arasında derin olmayacak biçimde kol ve bacakların kesilmesi, bir müddet kimse ile görüşülmemesi, yüksek sesli olarak müzik dinlenilmesi gibi talimatlar bulunmaktadır. Son aşamada ise kişinin intihar etmesi istenmekte ve oyun bu şekilde son bulmaktadır (www.bbc.com/turkce / 09.05.2018).

Yetkililere göre, bu oyunda yönetici konumunda olan kişiler oyuna katılan bireylerin kişisel bilgilerini ele geçirmekte ve ardından onlara şantaj yapmaktadır. Yöneticiler oyuna katılan kişileri bu yolla oyunda kalmaya zorlamaktadırlar (<http://odativ.com/> 5.5.2018).

2017’nin Ekim ayında Ordu’nun Altınordu ilçesinde 17 yaşındaki lise öğrencisi İbrahim Can Duman’ın bu oyundaki bir talimatı yerine getirmek için kendini doğalgaz

borusuna asarak intihar ettiđi iddia edilmiřtir (www.hurriyet.com.tr/ 11.05.2018?). Yine 2018 yılının řubat ayında Bursa’da 16 yařındaki Ahmet P. isimli gencin ölümü de Mavi Balina oyunu ile iliřkilendirilmiřtir. Gencin yakın çevresinin verdiđi bilgilere göre, Ahmet P. halı sahaya gitmeden önce Mavi Balina oyununu oynamıřtır. Ardından gittiđi halı sahanın tellerine kendisini asarak yařamına son vermiřtir (www.sabah.com.tr/ 29.04. 2018).

Mavi Balina oyununun kurbanları her ne kadar 18 yař altı gençlerden oluyor gibi gözükse de yıllar içinde bu vakaların yař aralıđının da deđiřtiđi gözlemlenmektedir. 2017 yılının Haziran ayında Arjantin’de 22 yařında bir anne su tankının üzerinden atlarken son anda kurtarılmıřtır. Genç kadın polise verdiđi ifadede, Mavi Balina oyununu oynadıđını ve oyunun sonuna geldiđini dile getirmiřtir ([www.bbc.com/turkce /](http://www.bbc.com/turkce/) 09.05.2018).

Burada ele alacađımız oyunlardan biri de “Metin 2” oyunudur. İstanbul’da yařayan 13 yařındaki Hakan isimli çocuk 2017’nin Ağustos ayında evinde bilgisayar bařında ölü bulunmuřtur. Hakan bulunduđuunda bilgisayarda Metin 2 oyununun açık olması ve bođazında 2 kez dolanmıř sargı bezinin varlıđı oyun ile ilgili řüpheleri arttırmıřtır. Ailesinin ifadesinden Hakan’ın Metin 2 oyunu ile çok sık vakit geçirdiđi öđrenilmiřtir (www.cumhuriyet.com.tr/ 03. 05. 2018). Üstelik bu durum Metin 2’nin ilk vakası da deđildir. 2009 yılında Erzurum’da 13 yařındaki Musa Kang’ın öldürölmesinde de Metin 2 oyunundan řüphelenilmiřtir. Musa Kang’ın bu bilgisayar oyunundan 4.000 liraya yakın para kazandıđı, bu yüzden kaçıırılmıř olabileceđi iddiaları dile getirilmiřtir (Ögel, 2014: 57).

Kuřkusuz konuyla ilgili önemli bir husus da bireylerin oyun oynarken zaman kavramını unutması sorunudur. Böylece bireyler uzun saatler boyunca hareketsiz kalmakta ve bu durum sađlıđı olumsuz yönde etkilemektedir. Bu duruma 2007 yılında Çin’de yařanan vaka örnek gösterilebilir. Çin’in Guangdong Eyaletinde üç gün boyunca oyun bařından kalkmayan 30’lu yařlarda bir adam yařamını yitirmiřtir. Doktorlar, adamın uzun saatler bilgisayar bařında kaldıđı için kalp krizi geçirdiđini belirtmiřlerdir ([www.haberler.com /](http://www.haberler.com/)24.05.2018). Benzer bir olay da 2017 yılında Türkiye’de yařanmıřtır. Her gün 5- 6 saat boyunca bilgisayar bařında kalan liseli bir genç ayaklarından olmak üzereyken son anda kurtarılmıřtır. Doktorlar, 15 yařındaki lise

öğrencisi Sinan Demir'in uzun süre hareketsiz kaldığı için bacağındaki kanın gölleşip pıhtılaştığını aktarmışlardır (www.milliyet.com.tr /24.05.2018).

Dijital oyunlarda henüz çözüm bulunamayan birçok sorun devam ederken 2018 yılının Mart ayında konuya bir de dolandırıcılık eklenmiştir. 27 yaşındaki Mehmet Aydın Facebook'taki "Farmville"⁷ oyunundan ilham alarak "Fame Game" oyununu kurmuş, daha sonra da Çiftlik Bank işine girmiştir. Çiftlik Bank kurulduktan kısa süre sonra kulaktan kulağa yayılmış ve birçok kişinin gözde yatırım alanı haline gelmiştir. Sanal tavuk, inek ve koyun besleyerek zengin olacağına inanan yatırımcıların hayalleri ne yazık ki çok geçmeden suya düşmüştür. 77 bin 783 kişiyi kurduğu ponzi sistemiyle kandıran Aydın ise olayın ardından Uruguay'a kaçmıştır (www.sabah.com.tr /29.04.2018)

2.6. DİJİTAL OYUNLAR ve EGEMEN OYUNCU PROFİLİ

Dijital oyun sektöründe, dijital oyun oynamayı seven, bunu diğer sosyal etkinliklerle kıyaslamayan, her oyunu oynayan, belli zamanları değerlendiren kişiler dijital oyuncu olarak adlandırılmaktadır (Kaplan, 2009: 226). Dijital oyun kültürünün en önemli aktörlerinden biri kabul edilen oyuncular, sanal bir evrene yolculuk yaparak orada bir karaktere sahip olmaktadır. Ayrıca diğer oyuncularla veya karakterlerle etkileşime geçip sanal cemaatler kurabilmektedir. Dijital oyuncular gerçek yaşama alternatif olarak sunulan bu dünyada kendi arzu ve amaçları doğrultusunda faaliyetlerde bulunabilmektedir. Bireyin nasıl ki gerçek dünyada kendisine özgü yaşamı bulunuyorsa oyunun içinde de gerçek hayattakine benzer veya farklı bir kişiliği ve çeşitli motivasyonları vardır. Bu sanal evrenin dinamikleri, tasarımları ve belirli kriterleri oyuncunun psikolojisine doğrudan etki yapmaktadır (Bostan ve Tıngöy, 2015: 8- 9).

Teknolojik gelişmeyle birlikte oyunların sunduğu gerçeklik giderek artmaktadır. Dolayısıyla eskiden grafik ve sesin ıllıllılığının yarattığı gerçek dışılık ve komiklik artık yerini daha ciddi temalara bırakmaktadır. Kopan organlar, fışkıran kan, yapay penislerle tatmin bekleyen seks kölesi kadınlar, savaş simülasyonları oyunların sanal gerçekliğini

⁷ Facebook'un en gözde oyunlarından biri olan Farmville, 2009 yılında San Francisco merkezli Zynga şirketi tarafından geliştirilmiştir (www.gezimodası.com/14.06.2018). Şehirli insanın köy özlemini dindiren bu oyun, oyun kullanıcılarına sanal bir çiftlikte çeşitli tarım ürünleri ekme, büyütme ve biçme, ayrıca çiftlik hayvanı yetiştirme imkânı tanımaktadır.

derinden etkilemektedir. Bu gelişmeler özellikle bu çağın içine doğmuş çocuklar ve gençler tarafından hızla tüketilmektedir (Toksöz, 1999: 3- 4). Elbette sanal dünyanın bu denli gerçekçi olması, bireye sanal ortamda gerçekten “yaşadığı” hissini vermektedir. En önemlisi, oyuncunun bu dünyada sonuna kadar özgür olduğunu düşünmesi ve ciddi bir hâkimiyet elde etmesi bireyin gerçek dünyada da her şeyi yapabileceğine inanmasıyla sonuçlanmaktadır. Bu durum psikolojide tümgüçlülük (omnipotens) olarak adlandırılmaktadır.

Daha geniş bir tanımlamayla ifade etmek gerekirse, tümgüçlülük; bireyin yaşamında ilk kez otorite olduğu düşüncesine kapılmasıdır (Winnicott, 2017: 10). Bu dönem bebeklikten çocukluğa geçiş dönemine denk gelmektedir. Birey bu dönemde giderek daha fazla şeyi kendi başına yapmayı fark ettiğinde kendini “her şeye gücü yeten” bir varlık olarak algılamaktadır. Bu olguya infantil omnipotens, yani çocuksu tümgüçlülük denilmektedir (Geçtan, 2009: 43). Zamanının büyük bir bölümünü dijital oyun başında geçiren, özellikle genç bireyler gerçek dünyayı da tıpkı bir oyun gibi algılayabilmektedir. Sanal dünyada yalnızca parmaklarını kullanarak köy kurabilen, ülke fetheden ve insanları kurtaran birey gündelik yaşamda bocalama süresi yaşayabilmektedir. Dolayısıyla bir süre sonra dünya onlar için seviye atlamaktan daha fazlası olmayan bir yer haline dönüşebilmektedir.

Özellikle ev ve çevre içinde fiili bir etkinliği olmayan kişilerin burada hâkimiyet kurup belirli bir statü elde etmeleri daha tehlikeli bir durum oluşturmaktadır. Çünkü bu kişiler gerçek hayatta edinemedikleri itibarı burada kazanmaya çalışmaktadır. Oyunda ilerledikçe belirli bir konuma erişen bu bireyler bir müddet sonra “her şeyi ben bilirim, ben ne istersem o olur” sanısına kapılabilmektedir.

Sanal yaşamda farklı kimliklerle gezinen bireyin, günlük yaşam içine karıştığında bu iki ortamdaki kişilikler çelişeceği için kafasının karışması ve kişilik bunalımına girmesi daha kolay olabilmektedir (Sayar, 2008). Boal (1992: 214), bu durumu metaxis olarak açıklamaktadır. Yani metaxis, aynı anda biri gerçek diğeri kurgu olmak üzere iki farklı dünyaya sahip olmak demektir. Ne yazık ki bu durum bireyin kendisine yabancılaşmasına neden olabilmektedir. Çünkü bireyin sanal dünyada oluşturduğu

avatar⁸ güçlü, cesur ve acımasız bir karakterken, buna karşın oyunu oynayan kişi zayıf, korkak ve kırılgan bir yapıya sahip olabilir. Bu durumda oyunu oynayan kişi kişilik bölünmesi yaşayıp kendi doğasına yabancılaşabilir.

Öte yandan, oyuncuların sanal ortamlarda yaptıklarını ve faaliyetlerini “ben” perspektifinden anlatmaları oyuncuların avatarlarıyla tam bir özdeşleşme (Kara, 2014: 53) kurmalarına neden olmaktadır. Ancak bireylerin kadın kahramanlarla özdeşleşmesi daha düşük bir ihtimaldir. Çünkü kadınlar diğer medya unsurlarında olduğu gibi bilgisayar oyunlarında da nispi olarak az temsil edilmektedir. Temsil edildiklerinde ise, bu çoğunlukla belli stereotiplerle sınırlıdır ve kadın bedeni teşhir edilmektedir. Giderek daha çok oyunda, kadın oyun figürü seçme olanağı verilmektedir. Ancak burada çelişkili bir durum ortaya çıkmaktadır. Oyuncu, erkek kahramanı seçtiğinde, onunla özdeşleşmesine rağmen kadın karakterle özdeşleşmemektedir. Çünkü burada sunulan kadın kahramanlar genellikle iri göğüslü, dar kalçalı, seksi ve deri mayolu tiplerdir. Dolayısıyla erkek fantezilerinden fırlamış bu kadınları erkek oyuncular kahraman olarak seçmemektedir (Toksöz, 1999: 96-98). Seçseler dahi onunla özdeşleşmemektedirler. Dolayısıyla dijital oyunlarda daha çok erkek egemen oyuncu profilinin baskın olduğu söylenebilir.

2.7. MODERN MEDYA KÜLTÜRÜ ve OYUN İÇERİKLİ PROGRAMLAR

Televizyon, 1980-1990 yılları arasında yürütülen neo-liberal politikalar neticesinde nesnellikten ve özellikle bilgilendirme işlevinden uzaklaşmaya başlamıştır. İçeriklerin magazin boyutu ön plana çıkarılmış, ayrıca yurtdışından birçok eğlence programı ithal edilmiştir. Bu noktada özellikle reality şovlar, değişik formatlarla hazırlanarak tüketiciye sunulmuştur (Yumrukuz, 2015: 109).

Günümüzde oldukça popüler olan ve izlenme oranı yüksek olan oyun içerikli programlardan biri “Survivor” programıdır. Survivor, ilk olarak 1992 yılında Charlie Parsons tarafından oluşturulmuş ve ardından dünyada birçok ülkede yayınlanmıştır (Avar, 2011). Pek çok reality programını Türkiye’ye getiren Pelin Akat, 2005 yılında Survivor’ı Türk izleyicisi ile buluşturmuştur. Survivor ilk olarak Kanal D ekranlarında “Survivor Türkiye: Büyük Macera” ismiyle başlamıştır. Günümüzde yayın hayatına

⁸ Sanskritçe bir sözcük olan avatar sanal ortamda kimlik yaratımı ya da tasarımı demektir (Yıldız, 2009: 68).

hala devam eden bu program; 2006, 2007, 2010, 2011 yıllarında Show TV’de, 2012-2014 yılları arasında Star TV’de ve 2015’ten beri de TV8 ekranlarında yayımlanmaktadır.

Survivor adlı oyun-yarışma programı iki takıma ayrılmış yarışmacıların birbirlerini kırıp dökmelerine dayanan bir formata sahiptir. Bu programda açlık, soğuk, psikolojik gerginlik ortamına en uzun süre tahammül edenler parayı ve ödülleri kazanmaktadır (Avar, 2011). Programda her hafta kaybeden takımdan biri elenmekte ve böylece adadaki tüm yarışmacılar da elenme psikolojisine girmektedir. Bu psikoloji yarışmacılarda rekabet, hırs, kaybetme korkusu gibi birçok duyguyu da beraberinde getirmektedir. Dolayısıyla bu duygu değişimleri yarışmacıları daha fevri ve daha kavgacı kimliklere büründürmektedir (Gürbostan, 2015: 72). Diğer taraftan, yarışmayı kazanmak için aynı takımda olan oyuncuların dahi takım arkadaşlarına sinsice davranması gerekmektedir. En sinsi davranan yarışmacı oyunun galibi olmaktadır. Oyun oynamanın doğasına baktığımızda tüm bunlar oyuncunun grup bilinciyle hareket etmesi ilkesi ile çelişmektedir.

Programdaki kavgacı ve rekabetçi davranış biçimleri izleyicilerin de davranışlarına yansımaktadır. Programı izleyen bireyler, programdaki yarışmacılarla kendini özdeşleştirmektedir. Tuttuğu grubun ve oyuncunun davranışlarına göre izleyicide belli tutumlar meydana gelmektedir. Ne var ki, izleyicinin bu durumu televizyon kapanınca da son bulmamaktadır. İzleyiciler program sonrasında dahi kendi tuttukları oyuncularla diğerlerinin tuttuğu oyuncuları karşılaştırmakta, hem günlük hayatta hem de sosyal medyada birbirleriyle kavga edebilmektedir. Dolayısıyla televizyonda sunulan sanal gerçeklik sadece yarışan oyuncuları değil izleyicileri de etkilemektedir. Böylece programın büyümesine izleyiciler de dâhil olmaktadır.

Özünde yarışma ve rekabet öğeleri barındıran programlardan biri de toplumda yer edinen adıyla “Ben Bilmem Eşim Bilir” isimli yapımdır. Bu program, televizyon-oyun yarışma programı olarak ilk kez 19 Temmuz 2012 tarihinde Kanal D ekranlarında yayınlanmaya başlamıştır. Programda evli, nişanlı veya sevgili olan çiftler yarışmakta, program kapsamında çeşitli oyunlar oynanmaktadır. Tüm oyunların sonunda birinci olan çifte otomobil verilmektedir.

Çiftler yarışmada finale kalmak adına kıyasıya mücadele ederken, diğer taraftan çiftler yarışma boyunca birbirlerine moral vermektedir. Ancak başarısız olduklarında çiftler kendi aralarında tartışmakta, hatta birbirlerine hakarete varan cümleler sarf etmektedirler. Mücadele bazen öyle bir hal almaktadır ki, çiftler arasında ilginç diyaloglara şahit olunmaktadır. Yarışmanın 24. 11. 2012 tarihli yayınında erkek yarışmacıların gergin bir lastik ile bağlanarak masanın üzerine konan yumurtaları 90 saniyede eşlerinin tahmin ettiği sayıda alması istenmiştir. Bu oyunda bir çift arasında şu tür bir diyalog cereyan etmiştir:

“Hande: Bebeğim beni başkasıyla düşün, bak kötü bir şey düşün bana sinirlen.

Sunucu: Ya Hande öyle bir gaza getirdin ki adam masayı alıp götürecekti.

Hande: Her şeyi düşündüm o geldi aklıma, etkili oldu değil mi güzel oldu?

Sunucu: Ona sor.

Hande: Etkili oldu mu hayatım?

Sunucu: Gıcık oldun mu?

Berk: En son dönerken yuh dedim ya, belki duymuşlardır.” (Kanal D, Ben Bilmem Eşim Bilir, 17:40).

Bu diyalogdan da anlaşılacağı üzere, çiftlerin kaybetmemek için her şeyi yaptığı görülmektedir. Aslında bu durum Türk aile ahlakıyla çelişmesine rağmen yine de izleyici tarafından oyuncuyu gaza getiren etkili bir motivasyon olarak algılanmaktadır. Adı geçen programda bu ve benzeri örnekler çoğunluktadır.

Özetle, oyun-yarışma formatı adı altında seyirciye sunulan bu programlar, son kertede insanın eğlenerek uyuşmasına neden olmakta, toplumdaki bireylerin olayları ciddi biçimde sorgulamalarını ve düşüncelerini engellemektedir. Aynı zamanda bu eğlence programları sadece programda yarışan yarışmacıları değil izleyicileri de rekabet, hırs, bencillik, vb. olumsuz değerlerin girdabın içine sürüklemekte, deyim yerindeyse toplumsal değerler alanında gözle görülür bir kaos oluşturmaktadır.

Tüm bu verilerin ışığında, dijital oyun kullanıcılarının oynadıkları oyunlarla ne tür olumsuzluklara maruz kaldıklarını ampirik bir incelemeyle saptamaya çalışmak yararlı olacaktır. Bu bağlamda, dijital oyuncuların oyun sırasındaki tutum ve davranışları ile oyuna ilişkin beyanları irdelenmeye değerdir.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

ANALİTİK BİR UYGULAMA: DİJİTAL OYUN KULLANICILARI İLE GÖRÜŞME

3.1. ARAŞTIRMANIN AMACI

Bu araştırmanın amacı, dijital oyun kullanıcıları ile görüşmeler yaparak onların oyun konusundaki tutum, inanç ve eğilimlerini incelemektir. Bu bağlamda, oyuncuların oyunlara ne kadar zaman ve para ayırdıkları ve günlük yaşamlarının oyunlardan nasıl etkilendiğinin ortaya konması amaçlanmaktadır.

3.2. EVREN VE ÖRNEKLEM

Araştırmanın evreni tezin konusu çerçevesinde, dijital oyun oynayan bireyler olarak belirlenmiştir. Ancak evrenin büyük olmasından dolayı örneklem seçme yoluna gidilmiştir. Bu kapsamda araştırmanın örnekleme, amaçsal örneklem biçimlerinden ölçüt örnekleme kullanılarak belirlenmiştir. Ölçüt örnekleme, araştırmanın amacına uygun olarak belirlenen nitelikteki kişiler, olaylar, nesneler ya da durumlardan oluşmaktadır (Büyüköztürk vd., 2016). Araştırmada mülakat yapılacak çalışma grubunun seçiminde araştırmacılar tarafından belirlenen temel ölçüt, katılımcıların üniversite eğitime devam etmesi biçiminde belirlenmiştir. Çünkü dijital oyun oynayanların büyük çoğunluğunu genç kesim oluşturmakta ve üniversiteler bu genç kesimi bünyesinde barındırmaktadır. Bu kapsamda örneklem alanı olarak Türkiye'nin en büyük üniversitelerinden biri olarak kabul edilen Atatürk Üniversitesi seçilmiştir. Araştırma kapsamında farklı fakültelerden 40 kişi ile derinlemesine mülakat yapılmıştır.

3.3. ARAŞTIRMA YÖNTEMİ

Bu çalışmada, dijital oyun kullanıcılarının oyun konusundaki inanç, eğilim, tutum ve davranışlarını ölçmek amacıyla nitel araştırma yöntemi kullanılmıştır. Nitel araştırma, bireylerin günlük yaşam pratiklerini, bunlar hakkındaki kanaatlerini, duygularını ve deneyimlerini içeren bir yaklaşım olduğu için, elde edilen verilerle niceliksel bir veri profiline ulaşmak mümkün değildir. Zira nitel araştırmanın en önemli

özelliği ve nicel araştırmadan ayrıldığı temel noktalardan birisi, araştırılan çalışmadan elde edilecek verilerin sayılamaz, hesap edilmesi güç ve içerisinde öznellik barındırıyor olmasıdır. Nitekim nitel araştırma yönteminde katılımcıların anlattıkları ön plana çıkmakta ve yöntem sahayı olduğu gibi yansıtabilmektedir (Kümbetoğlu, 2005: 44).

3.4. VERİ TOPLAMA TEKNİĞİ

Araştırma kapsamında veri toplama tekniği olarak ise derinlemesine mülakat kullanılmıştır. Derinlemesine mülakat, araştırılan konunun tüm boyutlarını kapsayan genellikle açık uçlu soruların sorulduğu ve detaylı cevapların alınmasına imkân tanıyan bir veri toplama tekniğidir (Tekin, 2006: 101). Derinlemesine mülakatta araştırmacı konuşmanın akışına müdahalede bulunabilmekte, ayrıntılı sorularla konuya zenginlik katabilmektedir (Kurtkapan, 2017: 115). Ayrıca derinlemesine mülakatın nitel araştırma yöntemlerinde özel bir yeri vardır ve nitel yöntemin en etkili tekniklerinden biri olarak kabul edilmektedir (Tekin, 2006: 102).

3.5. VERİLERİN TOPLANMASI ve DEĞERLENDİRİLMESİ

Derinlemesine mülakat tekniği aracılığı ile 20 Nisan- 26 Nisan 2018 tarihleri arasında 12 adet yapılandırılmış soru üzerinden 8 kişi ile pilot bir çalışma yapılmıştır. Pilot çalışmadan çıkan sonuçlar yeni soruların doğmasına neden olmuş ve önceki soruların konuyu aydınlatmada yetersiz olduğu görülmüştür. Bu doğrultuda soru sayısı 20'ye yükseltilmiştir. Ayrıca mülakat sırasında konuşmanın seyrine göre yeni sorular da sorulmuştur. Dolayısıyla çalışmada yarı yapılandırılmış mülakat tekniği kullanılmıştır. Mülakatlar 02 Mayıs- 31 Mayıs 2018 tarihleri arasında tamamlanmıştır. Görüşmeler, ses kayıt cihazına deneklerin izni alınarak kaydedilmiştir. Ses kayıt cihazı açıkken kendini iyi hissedemeyen kişilerde rahat bir konuşma ortamı sağlanması, katılımcıların kendilerini daha iyi ifade etmeleri amacıyla ses kayıt cihazı kullanılmamış, görüşmeler manuel olarak not edilmiştir. Görüşmelerin ardından toplanan tüm bilgiler deşifre edilip kâğıda dökülmüştür. Bu metinler tekrar tekrar okunup çözümlenmiştir. Daha sonra veriler yorumlanarak açıklanmaya çalışılmıştır. Çalışmada ortak yorumlara ters düşen cevaplar görmezden gelinmemiş onlar da tartışmaya dâhil edilmiştir.

3.6. BULGULAR VE YORUMLANMASI

3.6.1. Dijital Oyun Kullanıcılarının Oyun Kavramını İfade Etme Biçimleri

Oyun kavramının dijital oyun kullanıcılarında neyi çağrıştırdığını anlamak için katılımcılardan oyun kavramını üç sözcükle ifade etmeleri istenmiştir.

Katılımcıların ifadelerine şu örnekler verilebilir:

“Heyecan, Mutluluk, Sinir” (Burak, 23 yaş, Mühendislik Fakültesi).

“Rekabet, Zaman Geçirme, Beceri” (Kadir, 18 yaş, İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi).

“Eğlence, Rekabet, Vakit Öldürme” (Uğur, 25 yaş, Mühendislik Fakültesi).

“Ütopik, Bağımlılık, Zaman” (Şeyma, 22 yaş, Edebiyat Fakültesi).

“Eğlence, Heyecan, Tutku” (Bünyamin, 23 yaş, Eğitim Fakültesi).

“Mutluluk, Bağlılık, Aşk” (Meral, 26 yaş, Güzel Sanatlar Fakültesi).

“Simülasyon, Görev, Tanrı Kompleksi”⁹ (Eda, 22 yaş, Mühendislik Fakültesi).

“Tutku, Stres, Para” (Enis, 19 yaş, Eğitim Fakültesi).

“Eğlence, Rekabet, Zafer” (Furkan, 19 yaş, Erzurum Meslek Yüksek Okulu).

“Eğlence, Kafa Dağıtma, Stres Atma” (Muhammet, 23 yaş, İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi).

“Eğlence, Heyecan, Gerilim” (Serhat, 18 yaş, İlahiyat Fakültesi).

“Eğlence, Yeni Kişi ve Olgular, Zaman Geçirme” (Burak, 22 yaş, Eğitim Fakültesi).

“Eğlence, Kafa Dağıtmak, Boş Vakti Değerlendirmek” (Yaprak, 24 yaş, İletişim Fakültesi).

Görüldüğü üzere, katılımcılar bu soruya birbirinden farklı cevaplar vermişlerdir. Ancak en çok tekrar edilen sözcük “eğlence” olmuştur. Katılımcılar için oyun ayrıca stres, heyecan, rekabet ve bağımlılık anlamı da taşımaktadır. Burada bağımlılık ile kast edilen ise oyuncuların oyuna olan bağlılığıdır. Dolayısıyla oyuncuların oyunu eğlence olarak görmelerinin yanı sıra, oyuna özel bir anlam yükledikleri sonucuna ulaşılabilir.

⁹ Katılımcılara “Tanrı Kompleksi”nin kendileri için ne anlama geldiği sorulduğunda, “her şeye hükmetme, yaşatma ve öldürme yetkisi” cevabı alınmıştır. Katılımcılar oyun oynarken kendilerini oldukça güçlü hissetmektedirler.

3.6.2. Dijital Oyun Kullanıcılarının Oyuna Harcadıkları Zaman

Katılımcılardan elde edilen bilgiler ışığında oyuncuların oyuna harcadıkları zamana göre üç tür oyuncu profilinden söz edilebilir:

Oyunlara çok fazla vakit harcayanlar: Günde 15 saate kadar oyun oynayanlar.

Oyunlara orta vakit harcayanlar: Ortalama 5-6 saat oynayanlar.

Oyunlara daha az vakit harcayanlar: Ortalama 2-3 saat oynayanlardır.

Katılımcılar okul dönemi veya vize-final dönemi olmadığında oyuna çok daha fazla vakit harcamaktadırlar. Bu noktada şu cevaplar oldukça dikkat çekicidir:

“Eğer okul dönemi değilse uyanır uyanmaz başlıyorum ve yatana kadar oyun oynuyorum. Oyunu genellikle telefondan oynadığım için telefonun şarjı bitince çok sinirleniyorum. Bataryanın dolmasını bile beklemiyorum. Hemen annemin babamın telefonunun bataryasını alıyorum” (Kübra, 22 yaş, Hukuk Fakültesi).

“Normalde maksimum 4 saat oynarım günlük. Ancak hafta sonları eğer bir de vize final dönemi değilse 10- 12 saat anca yeterli geliyor” (Burak, 21 yaş, Mühendislik Fakültesi).

Katılımcılar oyunlara genellikle kişisel bilgisayarlarından erişim sağlamaktadır. Ancak okul döneminde kişisel bilgisayarları evde olduğu için birçoğu internet kafelere yönelmektedir. Katılımcıların küçük bir oranı ise oyun için cep telefonu veya tablet tercih etmektedir. Kişisel bilgisayar, oyuncuların oyun oynama sürelerini arttırmaktadır denebilir. Bir katılımcı bu durumu şöyle ifade etmektedir:

“Şu an 6-7 saat oynuyorum. Bilgisayar sistemim evde olduğu için telefonla idare ediyorum. Bilgisayar olunca bu süre iki katına çıkıyor” (Mazlum, 19 yaş, Sağlık Hizmetleri Meslek Yüksek Okulu).

Katılımcılardan elde edilen bilgiler doğrultusunda, oyuncuların çevrimiçi oyunlarda daha uzun süre vakit geçirdikleri sonucuna varılabilir. Çevrimiçi oyunlar hem günlük oyun oynama hem de bir oyun başında kalma süresini uzatmaktadır denebilir. Dolayısıyla çevrimiçi oyun oynayanlar için bir oyun başında kalma süresi ile günlük oyun oynama süresi neredeyse eşdeğerdir:

“Eğer oynadığım oyun online bir oyunsay 7-8 saat oynuyorum. Diğer oyunlarda ise maksimum 2-3 saat” (Hamza, 20 yaş, İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi).

“Günde yaklaşık 10 saat oyun oynuyorum. Bir oyunda ortalama 7-9 saat vakit geçirdiğim oluyor” (Esra, 21 yaş, Hemşirelik Fakültesi).

“Günde ortalama 6-7 saat oyun oynuyorum. Bir oyun başında 6 saat kalıyorum” (Furkan, 21 yaş, Erzurum Meslek Yüksekokulu).

Erkek katılımcılardan küçük bir grup “oyun partisi” yaptığını aktarmıştır. Oyun partilerinde ise oyun başında kalma süresinin 36 saate kadar uzadığı görülmektedir:

“Yazları 2 haftada bir 36 saat aralıksız oyun oynarız. Toplanıyoruz bir eve 36 saat çıkmak yok. Sırf online oyun, eğlence. Çok güzel bir şey bu var ya (Gülüyor)” (Burak, 22 yaş, Mühendislik Fakültesi).

“Gece oyun partisi çok güzel oluyor. Gece 12’ de gidiyoruz internet kafeye, sabaha kadar oradayız. Hepimiz takım oluşturup başkalarına karşı savaşıyoruz” (Ömer, 21 yaş, Hukuk Fakültesi).

Öte yandan katılımcılar, oyunu yalnızca boş zaman eğlencesi olarak görmediklerini ifade etmişlerdir. Katılımcıların çoğunluğu oyunlara özel bir zaman ayırmaktadır:

“Oyunu yalnızca boş zaman eğlencesi olarak değerlendirmek mümkün değil, en azından benim açımdan. Ben oyuna özellikle zaman ayıran biriyim. Bulduğum her fırsatta oyuna giriyorum. Bu yüzden günümün yarısı oyunda geçiyor” (Şeyma, 22 yaş, Edebiyat Fakültesi).

“Kesimlikle yalnızca boş zamanı geçirmek değil benimkisi. Hani sigara içmen gerekir ya onun gibi bir şey... Mutlaka oyun oynamam gerekiyor gibi hissediyorum” (Emirhan, 21 yaş, İlahiyat Fakültesi).

“Oyunlara özellikle vakit ayırıyorum. Oyun oynamamak bir eksiklik gibi geliyor” (Emre, 24 yaş, İletişim Fakültesi).

Yukarıdaki görüşmelerden anlaşılmaktadır ki, dijital oyun kullanıcıları zamanlarının büyük çoğunluğunu oyun başında geçirmektedir. Oyunda geçirilen zamanın uzunluğunun ise çoğu kez farkına varılmamaktadır. Çalışmanın kuramsal

çerçevesinde değindiğimiz gibi, dijital oyunlar bireylere zaman duygusunu unutturarak sanal bir evrende bulunma hissi vermektedir. Bu durum ne yazık ki sanal ile gerçek dünya arasındaki çizginin kaybolmasına neden olmaktadır. Öte yandan, katılımcılar oyunlara her gün para harcamakta ve harcadıkları paranın bilincine bile varamamaktadırlar. Zira katılımcıların çoğu okul döneminde oyunlara internet kafelerden erişim sağladıklarını belirtmişlerdir. Erzurum'daki internet kafelerde oyunun saatlik ücreti ise ortalama 2-2,5 TL'dir. Aslında ilk bakışta bu para oldukça az görünmektedir. Ancak katılımcılar oyuna her gün giriş yapmakta ve ortalama 6-7 saat oyun oynamaktadırlar. Bu açıdan düşünüldüğünde oyuncuların ekonomik açısından zora düşeceği açıktır.

Şimdi, dijital oyun kullanıcılarını daha yakından tanıyabilmek için, oyuncuların en çok tercih ettikleri oyun türlerine ve oyun oynama sebeplerine değinelim.

3.6.3. Dijital Oyun Kullanıcılarının En Çok Tercih Ettiği Oyun Türleri ve Oyun Oynama Sebepleri

Katılımcıların en çok tercih ettiği oyun türü savaş, strateji ve simülasyon oyunu olarak belirlenirken, en az tercih edilen oyunların ise bilgi içerikli oyunlar olduğu görülmüştür.

Diğer taraftan, önceki yıllarda yapılan çalışmalarda ¹⁰ erkeklerin daha çok strateji-savaş oyunlarını tercih ederken kızların ise masaüstü oyunları tercih ettiği kaydedilmiştir. Ancak yaptığımız görüşmelerde kızların artık masaüstü oyunların yanı sıra savaş-strateji oyunlarını da oynamaya başladığı gözlemlenmiştir:

“En çok tercih ettiğim oyunlar strateji, savaş online oyunlardır” (Gamze, 22 yaş, Edebiyat Fakültesi).

“En çok aksiyon ve hayatta kalma oyunlarını tercih ediyorum. Minecraft, Player Unknown ve Battleground gibi...” (Bünyamin, 23 yaş, Eğitim Fakültesi).

“Warcraft3, Dota,Csgo, Pubg gibi daha çok strateji ve savaş oyunlarını tercih ediyorum”(Meral, 26 yaş, Güzel Sanatlar Fakültesi).

¹⁰ Bkz: Yeşilyurt, F. *Ergenlerin Çevrimiçi Oyunlardaki Deneyimleri ve Oyuna İlişkin Tutumlarının İncelenmesi* (Yayımlanmamış Doktora Tezi). İstanbul: İstanbul Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.

“Counter Strike, Fifa18, Nba2k18 gibi oyunlar. Yani savaş ve spor oyunları oynuyorum” (Enis, 19 yaş, Eğitim Fakültesi).

“Aslında oynadığım tek bir tür yok. Candy Crash, Mario, Subway Surf, Fifa, Pes, Gta gibi birbirinden farklı türde oyunlar oynuyorum” (Kübra, 22 yaş, Hukuk Fakültesi).

Rpg, aksiyon, kaçış dedektiflik, beceri (puzzle, bulmaca vs.) (Eda, 22 yaş, Mühendislik Fakültesi).

Katılımcıların cevaplarından da anlaşılacağı üzere, oyuncuların tercih ettikleri oyun türleri çoğunlukla savaş oyunlarıdır. Ulusoy (2008: 52) tarafından yapılan benzer bir araştırmada da oyuncuların en çok tercih ettiği oyun türleri savaş ve şiddet içerikli oyunlar olarak belirlenmiştir. Ulusoy, ayrıca savaş ve strateji oyunlarını tercih edenlerin saldırganlık düzeylerinin daha yüksek olduğu sonucuna ulaşmıştır. Çünkü oyuncuların sürekli savaş temalı oyunlar oynamaları bireylerin ben duygularını artırırken empati kurma duygularını da azaltmaktadır. Toksöz’ün de vurguladığı gibi (1999: 104), sürekli elektronik bir aygıt ile savaşan birey zamanla merhamet duygusundan yoksun olmaktadır. Böylece birisine zarar verdiğinde mutlu olan ve kötü olmaktan haz duyan kişilik tipleri oluşmaktadır.

Katılımcılar oyun oynama sebebi olarak genellikle stres atmak ve yaşamın telaşından uzaklaşmak cevabını vermişlerdir. Ayrıca, para kazanmak ve takdir görmek de katılımcıların oyun oynama nedenleri arasında önemli yer tutmaktadır:

“Oyunu daha çok stres atmak için oynuyorum. Kısa süreli de olsa yaşamın telaşından kaçıyorum, iyi oluyor” (Oğuzhan, 21 yaş, Spor Bilimleri Fakültesi).

“Yaşamın tüm stresinden uzaklaşıyorum oyun oynarken. Aslında bile bile uyumak, hissizleşmek istiyorum. Oyun bana bu duyguyu veriyor. Oyun oynama sebebim tam olarak bu” (Kübra, 22 yaş, Hukuk Fakültesi).

“Takdir görmek için oynuyorum. Böyle söyleyince ilk başta komik gelebilir ama mesela demin bir oyun oynadım 12 bin kişi izledi canlı olarak herkes benim adımla bağırıyordu. Efsaneydi yani. Elim ayağım terledi heyecan yaptım” (Burak, 22 yaş, Mühendislik Fakültesi).

“Aslında birden çok sebebi var. Hem stres atıyorum. Hem seviye yükseltiyorum hem de bu seviyeyi satıp para kazanıyorum” (Zehra, 18 yaş, Fen Fakültesi).

“Para kazanmak için oyun oynuyorum. Metin 2 oyunundan 5000 TL para kazanmışlığım var” (Cevdet, 20 yaş, Edebiyat Fakültesi).

Küçük bir kesim de, gerçek hayatta yapamadığı şeyleri sanal dünyada yapmak için oyun oynadığını belirtmiştir:

“Gerçek hayatta yapılması güç olan şeyleri oyun içinde yapabiliyorum. Bu yüzden oyun oynuyorum” (Gamze, 22 yaş, Edebiyat Fakültesi).

Araştırmaya katılan iki katılımcı ise oyunu görev olarak gördüklerini ve kendilerine verilen görevi tamamlamak için oyun oynadıklarını belirtmiştir:

“Oyun oynarken sanki büyük bir amacım var da onun için oynuyormuşum gibi hissediyorum. Resmen bana verilen görevleri yerine getirmek için oyun oynuyorum” (Onur, 23 yaş, Fen Fakültesi).

“Oyunda yapılması gereken her şey benim için görev. Yerine getiremediğimde sorumluluktan kaçıyor gibi hissediyorum. Bu his önceleri daha fazlaydı. Artık eskisi gibi değil...” (Eda, 22 yaş, Mühendislik Fakültesi).

Görüldüğü üzere, katılımcılar oyun oynama sebeplerini belirtirken, genelde günlük hayat sıkıntısından- stresinden uzak durmak, haz almak ve eğlenmek olduğunu dile getirmişlerdir. Ne var ki oyuncular, sanal bir dünya içinde haz aldıkları aktiviteyi icra ettiklerini düşünürken, bu esnada gündelik hayat akıp gitmektedir. Birtakım problemler olduğu yerde kalmaktadır. Bireyler bütün enerjilerini oyunlara kaptırdıkları için bir müddet sonra hayatın içindeki sorunlarla başa çıkamayan kişiler haline gelmektedir. Bu durum bireylerin farkında olmadan yaşamlarını ertelemesine neden olmaktadır. Oyuncular güya hayatın yeknesak akışından kendilerini koruduklarını zannetmektedirler. Ama problemlerin üzerine gitmedikçe, kendi yaşamlarının sorunları ile yüzleşmedikçe problem çözme yetileri de körelmektedir. Çünkü hazzın olduğu her yerde bu etki kendiliğinden gözlemlenmektedir. Sorunların ertelendiği, hatta sorunsuz bir dünya algısının giderek yerleştiği yeni bir bakış açısı edindirmektedir.

Öte yandan katılımcılar, oyunda takdir edilme duygusunun kendileri için özel bir anlam ifade ettiğini belirtmişlerdir. Burada takdir edilme ile kastedilen, yalnızca

insanların takdiri değildir. Oyun araçlarının takdirinin de oyuncuları gaza getirdiği görülmektedir. Oyuncu, oyunda iyi puan topladığında, cihazın “tebrikler, süper, iyi iş çıkardın” gibi telkinleri bireylerin oyun oynama isteğini arttırmaktadır. Teorik çerçevede “Yarışmacılık, Rekabet ve Ödüllendirme” başlığı altında da değindiğimiz gibi, bu durum bireylerin sürekli bir hız çabası içinde olmasına neden olmaktadır. Dahası, birey elektronik aygıttan takdir beklerken gerçek yaşamdan uzaklaşabilmektedir.

Dijital oyun kullanıcılarının geleneksel oyunları nasıl konumlandığını ve dijital oyunlar ile geleneksel oyun ilişkisini nasıl yorumladığını anlamak için dijital oyuncuların gözünden geleneksel oyunlara bakmakta yarar vardır.

3.6.4. Dijital Oyun Kullanıcılarının Gözünden Geleneksel Oyunlara Bakmak

Katılımcıların çoğu, geleneksel oyunları tercih etmemekte ve bu oyunları “çocuk oyunları” olarak nitelendirmektedir. Yine katılımcıların çoğu, geleneksel oyunların sıkıcı olduğunu ve kendileri için bir heyecan yaratmadığını ifade etmektedir:

“Geleneksel oyunları sevmiyorum. Çok sıkıcı ya... Ayrıca çocuk oyunları değil mi onlar? (Gülüyor)” (Özlem, 24 yaş, Edebiyat Fakültesi).

“Küçükken oynamak güzeldi ama büyüdüğümüz artık. Şimdi daha farklı oyunlar oynuyoruz. Büyüklere göre de geleneksel oyunlar var ama hep aynı oyunlar. Heyecan yok, aksiyon yok...” (Oğuzhan, 21 yaş, Spor Bilimleri Fakültesi).

“Benim için yeri var aslında özellikle çocukken oynadığım oyunların. Ancak bu yaşta düşününce pek heyecanı yok” (Muhammet, 23 yaş, İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi).

Diğer yandan az bir katılımcı da geleneksel oyunları sevdiğini ancak bunun için yeterli ortam olmadığını, gerçek hayatta insanları bir araya getirmenin zor olduğunu ifade etmiştir:

“Şey var mesela. Bu tekerlemeli oyunlar var. Biri tekrar ediyor. Sen şaşırmadan söylemeye çalışıyorsun. Yapamazsan ebe olan arkadaş kemerle vuruyor sana. Yani aslında işin içinde kemer olması bir heyecan- aksiyon katıyor oyuna güzel bir şey, ama ben bunu arkadaşlarla oynamaya çalıştım. Adamlar istemiyor. Yani kemerden

korktukları için değil oynamak istemiyor adamlar. Bilmiyorum niye. Bak aslında tabu, monopoly falan da keyifli oluyor ama işte insanları araman lazım her zaman müsait olmuyorlar falan. Ya da ne bileyim 2 kişi çağırıyorsun dördüncü kişi bulunamıyor. Gelen dördüncü kişi bazen o iki kişiyle anlaşıyor küs oluyorlar adam gelmiyor. Can sıkıcı şeyler bunlar ama online oyunlarda böyle bir durum yok. Dünyanın başka bir tarafında oyun oynamak isteyen bir sürü insan var” (Burak, 22 yaş, Mühendislik Fakültesi).

“Maalesef günümüzde geleneksel oyun oynayacak ortam yok. Olsa oynardım” (Ahmet, 20, Erzurum Meslek Yüksekokulu).

“Karadeniz’de ‘Fotuk Açma’ diye bir oyun var. Onu oynamayı severim. Ancak her zaman oynayacak ortam bulamıyorum” (Şeyma, 22 yaş, Edebiyat Fakültesi).

Öte yandan, katılımcıların çoğu dijital oyunların geleneksel oyunlara göre daha özgür bir ortam sunduğunu ifade etmişlerdir:

“Dijital oyunlar geleneksel oyunlara göre çok daha özgür bir ortam sunuyor. Çünkü dijital oyunda hayal gücünle baş başasın. Tirci, asker, ülke yöneten, lider, tarım yapan çiftçi, dedektif, tamirci olabilirsin. Aslında bu geleneksel oyunda da var. Ancak burada daha gerçekçi yaşıyorsunuz. Ya da şöyle söyleyeyim geleneksel oyunda kötü olmazsınız. Ama burada kötü olmanın zevkini de yaşıyorsunuz” (Alparslan, 23 yaş, Mühendislik Fakültesi).

“Dijital oyunlar geleneksel oyunlara göre daha özgür. Çünkü kimliğinizi her şeyinizi istediğiniz dünyayı yaratıp ona göre şekillendiriyorsunuz. Benim kurallarım benim dediklerim” (Şeyma, 22, Edebiyat Fakültesi).

“Dijital oyunlar bence her anlamda daha özgür. Çünkü geleneksel oyunlarda belli kalıplar ve sınırlılıklar mevcut. Fakat dijital oyunların çoğunda kendi kurallarını yaratabilirsin” (Esra, 21 yaş, Hemşirelik Fakültesi).

“Bence dijital oyun daha özgür. Çoğu oyunu yalnız oynayabiliyorsun tercihinə göre hemen oyun değiştirebiliyorsun bir tuş kadar yakın çünkü sana... Zevk almadığın takdirde değiştirebiliyorsun vs.” (Yaprak, 24 yaş, İletişim Fakültesi).

“Mesela Pubci de araba sürüp onu evin içinden sokmayı deneyebilirsiniz. Arabayı kırdığınız zaman ya da çarptığınız zaman kimse size bir şey demez. Ama bunu

reel hayatta düşününce özgür olmadığınız düşünüyorsunuz. Bu yüzden dijital oyunlar çok daha özgür...” (Ömer, 21 yaş, Hukuk Fakültesi).

Az bir katılımcı da dijital oyunların aksine geleneksel oyunların daha özgür bir ortam sunduğunu aktarmışlardır:

“Her ikisi de özgürdür aslında, lakin geleneksel oyun daha özgürdür. Çünkü dijital oyunda biraz özgür davrandığın zaman puan, seviye ve benzeri şeylerin kaybına sebep olursun ama geleneksel oyunda tek kaybın biraz arkadaş tribidir” (Meral, 26 yaş, Güzel Sanatlar Fakültesi).

“Şöyle ki, dijital oyunlarda belli başlı kurallar çerçevesinde oyun oynarsınız. Oluşturulmuş kurallar çerçevesinde oyuncu oyununu kazanır; ama geleneksel oyunlarda durum böyle değildir. Temel kurallar haricinde kurallarda oynama, göz yumma söz konusudur. Bu bakımdan geleneksel oyunlar daha özgürdür” (Çağrı, 22 yaş, Mühendislik Fakültesi).

Diğer taraftan katılımcıların çoğu dijital oyunların geleneksel oyunlara göre daha yaratıcı ve daha esnek bir ortam sunduğunu dile getirmişlerdir. Ayrıca katılımcılar, dijital oyunların geleneksel oyunlara göre daha fazla deneyim içerdiğini ifade etmişlerdir:

“Dijital oyunlar kesinlikle daha esnek bir ortam yaratmaktadır. Çünkü çok dinamik bir yapıya sahip, her gün 10’larca güncelleme geliyor ve durmadan kendini yenileyen bir yapıya sahip. Ayrıca dijital oyunlar insana çok büyük tecrübeler kazandırıyor. Geleneksel oyunda deneyim bir- iki oyunda kolay bir şekilde kazanılabilir ve hemen o konuda zengin olabilirsiniz. Lakin dijital oyunda deneyim kazanmak zordur belki de aylarını alabilir tam üst seviye zenginliğe ulaşabilmek için...” (Meral, 26 yaş, Güzel Sanatlar Fakültesi).

“Dijital oyunlar insana inanılmaz şekilde deneyim katıyor. İşin ticaret boyutu var bir kere. Oyun içindeki ticaretten bahsediyorum. Yani bir kılıcı mesela gece saatlerinde ucuza alıp ertesi gün öğle saatlerinde 2 katı fiyatına satabiliyorsun. Aslında gerçek hayatı ilk olarak burada keşfediyorsun” (Enes, 23 yaş, Eğitim Fakültesi).

“Dijital oyunlar kesinlikle çok daha yaratıcı ve esnek bir ortam sunuyor. Çünkü kimliğinizi, her şeyinizi siz kendiniz oluşturursunuz. Yani kendinize istediğiniz gibi bir

dünya yaratırsınız. Benim kurallarım benim dediklerim” (Gamze, 22 yaş, Edebiyat Fakültesi).

“Dijital oyunlarda her çeşit insan var. Çok insan çok tecrübe demek. Oysa geleneksel oyunda hep bildiğimiz, gördüğümüz kişiler. Sadece bu da değil oyunda bir engeli aşabilmek... Yani bunlar yaşam için de önemli şeyler” (Kürşat, 23 yaş, Edebiyat Fakültesi).

Yukarıda verilen cevaplardan da anlaşıldığı gibi, dijital oyun kullanıcılarının büyük çoğunluğunun geleneksel oyunlara karşı soğuk bir tutum içinde olduğu gözlemlenmiştir. Katılımcılar, geleneksel oyunların haz unsurunu yeteri kadar karşılamadığını, geleneksel oyunların sıkıcı olduğunu belirtmişlerdir. Ayrıca geleneksel oyunların özgür bir ortam sunmamasına karşın dijital oyunların sonsuz özgürlük vaat ettiğini dile getirmişlerdir. Bu durum bize Althusser’in (2000: 72) “Özneler özgürce boyun eğmeyi kabul etmek dışında her türlü özgürlükten yoksun bir başkasının tabiiyeti altındadır...” sözünü hatırlatmaktadır. Çağırılma ile adlandırılmış dolayısıyla belirlenmiş toplumsal görevi üstlenmiş olan bu özneler, başka egemen öznelerin boyunduruğu altına girmektedirler. Böylece egemen öznenin istediği, yani ideolojisinin buyurduğu biçimde, Althusser’in deyişiyle ‘kendiliklerinden yürürler’ (2000: 72). Nitekim katılımcıların özgürlük olarak algıladıkları şey aslında sistem tarafından tutsak kaldıkları anları ifade etmektedir. Dolayısıyla bireyler oyunu üreten mekanizmanın boyunduruğu altına girmekte ve farkında olmadan ona itaat etmektedirler.

Bu başlıktan çıkan önemli bir sonuç da dijital oyunlara herkesin erişim sağlayabilmesi, dolayısıyla bireylerin dijital oyunları daha sosyal olarak algılamaları sorunudur. Oyunlara herkesin erişim sağlayabilmesi birtakım sıkıntıları beraberinde getirebilir. Çünkü çok farklı amaçları olan insanlar da oyunlara girip sohbetlere katılabilmektedir. Araştırma yaptığımız kişiler oyunlarda kötü niyetli kişilerin olduğunu, ancak kendilerinin bu durumdan etkilenmediğini belirtmişlerdir. Elbette bu kitlenin eğitilmiş ve yaşlarının büyük olması gibi nedenler tehlikeyi önlemiştir denebilir. Ancak çocukların, eğitim seviyesi daha düşük kişilerin ya da gerçek yaşamda toplumsallaşma imkânı daha az bulan insanların bu durumda tehlike altında kalabileceğini ifade etmek gerekmektedir. Çünkü gerçek yaşamda yeteri kadar

sosyalleşme imkânı bulamayan birey hayatı buradan ibaret sanıp bu kişilere kolaylıkla güvenebilir.

Günlük zaman dilimlerinin büyük çoğunluğunu dijital oyunlarla geçiren oyuncular oyun içindeki davranışlarını gerçek dünyaya aktarabilmektedir. Bu noktada sanal zaman tecrübesinin bireylerin yaşamını nasıl etkilediğini incelemekte fayda vardır.

3.6.5. Sanal Dünyadan Bilinçaltına Transfer

Katılımcıların birçoğu sanal zaman tecrübesinin gündelik yaşantılarını etkilediğini belirtmişlerdir:

“Mesela ben GTA oyunu oynayan biriyim. Uzun süre bu oyunu oynadıktan sonra dışarı çıktığımda hayatı sorguluyorum tuhaf geliyor her şey. Sanki insanlar ben yürüdükçe ortaya çıkıyorlar. Ben olmasam onlar da yok gibi. Ellerime baktığım zaman onları nasıl kontrol edebiliyorum düşünüyorum falan işte... Garip bir duygu...” (Ahmet, 20 yaş, Erzurum Meslek Yüksekokulu).

Pubci denen bir oyun var. Mesela o oyunda ses kasma diye bir özellik var. Silah sesi geldiğinde oraya doğru yönelmeniz gerekiyor. Arkadaşlarımızla birlikte internet kafeden çıktığımız zaman ses gelince otomatikman ses kasmaya başlıyoruz. Nerdeyse kendi hayatımız haline geliyor” (Ömer, 21 yaş, Hukuk Fakültesi).

Sanal dünyadan gerçek yaşama transferler bazı durumlarda büyük risk yaratabilmektedir. Bu konuda iki katılımcının verdiği ifade dikkat çekicidir:

“Ben genellikle yarış oyunları oynuyorum. Oyunlardan sonra arabaya binince kendimi yarışta gibi hissediyorum ve arabayı bayağı süratli kullanıyorum.” (Ömer, 21 yaş, İletişim Fakültesi).

“Bazen karşıdan karşıya geçerken araçların önüne atlasam ne olacak ki? Zaten bir canım daha var diyorum... Sonra kendine gel oğlum diyorum...” (Onur, 23 yaş, Fen Fakültesi).

Özellikle uzun süre savaş/strateji oyunu oynayan bireyler de her an savaş çıkabileceğini ve bu duruma hazırlıklı olmaya çalıştıklarını ifade etmişlerdir. Bu durumu bir katılımcı şöyle özetlemektedir:

“Uzun süre oyun oynadıktan sonra gerçek hayatta her an bir saldırı olacak diye düşünüyorum. Bundan dolayı yaşadığım bölgedeki güvenli bölgeleri tespit etmeye çalıştığım zamanlar oluyor. Olası bir savaş durumunda hangi yer daha stratejik, en etkili saldırı nereden gelir, en etkili saldırıyı nereden yapabilirim vs. Bunlara bakıyorum” (Çağrı, 22 yaş, Mühendislik Fakültesi).

Öte yandan, oyun sırasında ortaya çıkan sorunlar oyun bittiğinde dahi oyuncuların zihinlerini meşgul edebilmektedir. Örneğin, bir bulmaca oyununda bir kelimeyi bulamama ya da bir aksiyon oyununda yerine getirilmesi gereken bir görev oyunun ilerlemesini durdurabilmektedir. Katılımcılar bu gibi durumlarda o aşamayı atlamak için büyük mücadele verdiklerini, oyunu asla terk etmediklerini ve seviyeyi atlamanın mutlaka bir yolunu bulmaya çalıştıklarını dile getirmişlerdir:

“Kesinlikle terk etmem bir şekilde onun çözümünü bulurum genelde kendim deneme yoluyla bulurum eğer çıkmaza girsem internet aracılığıyla hallederim” (Zehra, 18 yaş, Fen Fakültesi).

“Mutlaka atlamanın bir yolunu arıyorum zaten bu oyunlarda bağımlılık yapan da bu kısım” (Uğur, 25 yaş, Mühendislik Fakültesi).

“Terk edemiyorum oyunu o durumda daha da hırslanıyorum. Oyunu bitirmeye çalışıyorum. İyice yoğunlaşıyorum ya da oyun beni iyice içine çekiyor da denebilir. İnternette araştırıp bir yolunu bulan kişileri izleyerek geçmeye çalışıyorum” (Bünyamin, 23 yaş, Eğitim Fakültesi).

Seviye atlamak için her yolu deneyen oyuncular hala çözüm bulamazlarsa en sonunda hileye başvurdıklarını ifade etmişlerdir:

“Her yolu denerim hala olmuyorsa hile ile geçerim... Geçerim yani. İlla ki geçerim. Yoksa beynimi yer bitirir. Abarttığımı düşünebilirsiniz ama hayata odaklanamıyorum o seviyeyi aşamadığımda. Durduk yere bir anda aklıma geliyor” (Erdem, 23 yaş, Erzurum Meslek Yüksekokulu).

“GTA Ways da helikopter görevi diye bir yer var. Geçmek imkânsızdı. Çok denedim ama yok yani geçilmiyor. İnternette falan araştırdım yok. Daha sonra hile ile geçmiştim. Sonra devam etmiştim oyuna hiçbir şey yokmuş gibi” (Ömer, 21 yaş, Hukuk Fakültesi).

Öte yandan katılımcılar, oyunu kapatsalar dahi oyundaki problemlerin zihinlerini kurcaladığını belirtmişlerdir. Katılımcılar, oyunu kapattıktan sonra ilk 5-10 dakika boyunca bilinçaltılarının aşırı şekilde oyuna yoğunlaştığını ifade etmişlerdir. Hatta bazı katılımcılar oyundaki sorunların rüyalarına girdiğini bile dile getirmiştir:

“Bazen geçemediğim seviye oluyor, epey uğraşıyorum sonra aman neyse deyip kapatıyorum. Tabi bilgisayarı kapatıyor oluşum zihnimi kapattığım anlamına gelmiyor (Gülüyor). Kafamda kurup duruyorum. Şöyle yaparsam olur, böyle yaparsam olur vs.” (Onur, 23 yaş, Fen Fakültesi).

“Okulda dersteyken bile Lol karakterlerini düşündüğüm oluyor. Ve bu keyifli bir şey yani (Gülüyor)” (Burak, 22 yaş, Mühendislik Fakültesi).

“Eğer oyunda geçemediğim bir şey varsa onu rüyamda geçmeye çalışıyorum. Kafayı çok taktığımda rüyalarım giriyor oyun” (Kübra, 23 yaş, İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi).

“Oyun oynadıktan sonraki bir saate yakın bir zaman boyunca oyun hakkında konuşuyorum. Bunu şöyle yapsaydım daha iyi olurdu bunu böyle yapsaydım daha iyi olurdu diye...” (Bünyamin, 23 yaş, Eğitim Fakültesi).

Katılımcılar, uzun süre oyun oynadıktan sonra zihinlerinde bazı elemanların kaldığını dile getirmişlerdir. Katılımcılardan elde edilen bilgiler ışığında oyun kullanıcılarının zihninde en fazla kalan elemanlar görsellik ve hikâye olarak belirlenmiştir:

“Aklımda genelde görseller ve hikâye akıyor. Ama en çok görseller kalıyor” (Erdem, 23 yaş, Erzurum Meslek Yüksekokulu).

“Oyunla ilgili aklımda daha çok görseller kalıyor. Bir de kazanılan ve kaybedilen anlar...” (Uğur, 25 yaş, Mühendislik Fakültesi).

Daha önce Toksöz (1999: 76) tarafından yapılan bir çalışmada da oyuncuların aklında en çok kalan elemanlardan birinin görsellik olduğu tespit edilmiştir. Gerçekten de görsellik, insan zihnini doğrudan etkileyen bir unsurdur ve uzun süre kalıcılığa sahiptir. Bu noktada dijital oyunların en temel elemanı olan görselliğin zihinleri bu denli meşgul etmesi şaşırtıcı değildir. Zira dijital oyunlar görsellik faktörünü kullanarak

zihinde kalıcı bir etki yapmayı amaçlamaktadır. Dolayısıyla bireyleri bu yolla oyuna çekmektedir.

Araştırmaya katılan çok az bir grup ise, sanal dünyanın gerçek dünyayı etkilemediğini dile getirmiştir. Ancak eğitim seviyesi düşük ya da yaşı küçük bireylerde bunun etkilerinin yoğun bir şekilde hissedilebileceğini vurgulamışlardır:

“Ben oyunu sadece zevk için oynarım. Bilgisayarı kapattığım anda benim için bitmiştir. Yani gündelik yaşantımı hiçbir şekilde etkilemiyor ve aklıma gelmiyor” (Kenan, 23 yaş, İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi).

“Oyun oynamayı bıraktıktan sonra genel olarak oyun ile ilgili bir şey düşünmem. Çünkü oyun dünyası ile gerçek dünyayı birbirine bağlamak istemiyorum. Oyundaki ruh halini dünyaya yansıtmak istemem” (Furkan, 21 yaş, Erzurum Meslek Yüksekokulu).

“Sanal ile gerçek dünyayı birbirine karıştırmam. Ancak eğitimsiz ve yaşı küçükse durum değişir. Onlar bu dünyaları kolaylıkla birbirine karıştırabilir” (Kürşat, 23 yaş, Edebiyat Fakültesi).

Katılımcıların kendilerini değil ancak toplumdaki diğer bireyleri tehlike altında gömesi, bireyin kendini koruma içgüdüsünden kaynaklıdır denilebilir.

Sonuç olarak, sanal dünya deneyiminin katılımcıları büyük ölçüde etkilediği görülmüştür. Sabah’ın da ifade ettiği gibi, oyuncular, avatarlar aracılığıyla hayallerini gerçekleştirebilmekte ve gerçek para kullanabilmektedir. Böylece kişiler benliklerini gerçek olmayan unsurlar ile genişletebilmektedir. Diğer bir deyişle, hayaller ve fantezilerin birer temsili olarak ve gerçek para kullanımı ile sanallık ve gerçeklik iç içe geçmektedir. Bunun anlamı, gerçekliğin nerede başlayıp nerede bittiğinin ve sanallığın nerede başladığının tam olarak belirlenememesidir (2016: 146). Katılımcıların ifadelerinden, sanal dünyadan sonra gerçek yaşama yabancılaşmakta ve adapte olamadıkları görülmüştür. Gerçek hayata döndüğünde hala oyunun kuralları ile hareket etmeye çalışan, gerçek yaşamı ve bireyleri sanal âlemden ibaret gören ya da dünyanın hâkimiyetinin kendi elinde olduğuna inanan oyuncuların varlığı dikkat çekicidir. Çalışmanın literatür kısmında da değindiğimiz gibi, teknolojinin her geçen gün ilerlemesi gerçek ve sanal dünyalar arasındaki çizginin kaybolmasına neden olmaktadır. Dolayısıyla bir süre sonra duygular, düşünceler, beklentiler, ahlaki ve toplumsal değerler sanal ve gerçek dünya arasında gidip gelebilir. Oyunlarda seviye kıstasının

bulunması bireyleri oldukça hırslı kimseler haline getirmektedir. Katılımcılar, seviye atlamanın çok önemli olduğuna değinerek, gerekirse hileye başvurdıklarını bile belirtmişlerdir. Sanal dünyanın içinde başa çıkamadıkları bir problem karşısında sürekli hileye başvuran bireyler bir süre sonra günlük hayatlarında karşılaştıkları sorunlar karşısında da hileye başvurabilir. Dolayısıyla dijital oyunlar bireye gerçek hayatta ahlaki sayılmayacak bazı alışkanlıklar aşılayabilir.

3.6.6. Dijital Oyuncuların Oyundaki Diğer Oyuncularla İlişkisi

Katılımcıların ifadelerinden, dijital oyun kullanıcılarının oyunda rekabet yüzünden sürekli tartıştıkları sonucuna varılmıştır. Katılımcılar, özellikle kendilerinden yaşça küçük bireylerin rekabet konusunda daha fevri davranışlar ortaya koyduğunu ifade etmişlerdir:

“Oyun oynama yaşının çok düşük olduğu bir ülkede yaşıyoruz. Oyunda genellikle insanlar birbirlerine küfür ediliyorlar. Çocuklar da bu konuda hiç altta kalmıyorlar” (Kadir, 18 yaş, İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi).

“Ücretsiz oyunlar var mesela. 13 yaşındaki çocukta katılıyor o oyuna. Sonra saçma sapan hava yapıyor size... Bir de yeteneksiz oluyorlar ki bu çok daha can yakıcı. Daha sonra gelip yok bu oyunu size kazandırmayacağım gibi söylemler olunca cidden kanser olabiliyorsunuz” (Ömer, 21 yaş, Hukuk Fakültesi).

Katılımcıların ifadelerine göre, oyunda başarılı olan oyuncular başarısız oyunculara karşı kırıcı, incitici sözler sarf etmektedirler. Bu noktada katılımcıların çoğu kendilerinin de başarısız oyunculara karşı hoşgörüsüz davrandıklarını belirtmişlerdir.

“Ben oyunda oldukça güçlü biriyim. Bu yüzden başarısız oyunculara tahammülüm yok. Beceremiyorsan oynama yani...” (Onur, 23 yaş, Fen Fakültesi).

“Sonuçta bir takımsınız ve karşı taraf yüzünden sürekli puan kaybediyorsunuz. Haklı olarak sinirleniyorum. Ağzımdan kötü laflar çıkabiliyor bazen...” (Hamza, 20 yaş, iktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi)

“Daha kötü biriyle oynadığımda küçümsediğim olur. Sunu karşı tarafa verin gücümüz eşitlensin gibi cümleler kullanırım. Aynısı bana yapıldığında sinir oluyorum.

Bundan ders çıkarmam gerekiyor ama psikolojik midir bilmem bir türlü başaramıyorum” (Bünyamin, 23 yaş, Eğitim Fakültesi).

Bazı katılımcılar ise, oyunda emek verip başarısız olanlara değil ancak oyunu ciddiye almayanlara karşı kötü tutum beslediklerini dile getirmişlerdir:

“Oyunun iyi veya kötü seyretmesine bağlı benim oyuna verdiğim ciddiyet. Bazen bu durum takım arkadaşlarım arasında küslüğe kadar gidebiliyor. Ben ciddi isem onların da en az benim kadar ciddi ve dikkatli olmalarını isterim. Hedefte sürekli galibiyet olmalıdır” (Enis, 19 yaş, Eğitim Fakültesi).

“Benden daha zayıf oyunculara genellikle uyarıda bulunurum. Ama hala denilenin tersini yaparak ve kötü oynamaya devam ediyorsa sinirleniyorum. Ve genellikle hakaret yerine o oyuncuyu oyundan atma işlemine gidiyorum” (Burak, 22 yaş, Eğitim Fakültesi).

Küçük bir kesim de başarısız oyuncularla empati kurduğunu oyun içinde onlara yardım ettiğini ifade etmiştir:

“Bizden daha kötü oyuncuları aşağılayıcı laf kullanmak yerine öğretmekten, geliştirmekten yanayım” (Meral, 26 yaş, Güzel Sanatlar Fakültesi).

“Benden daha zayıf oyunculara yardımcı olmayı tercih ediyorum. İtem, para, puan gibi şeyler veriyorum onlara” (Oğuzhan, 21 yaş, Spor Bilimleri Fakültesi).

Oyuncular arasındaki gerilimi arttıran önemli bir unsur da oyuncuların birbirine verdikleri oyun tavsiyesidir. Bu noktada oyunu yeni öğrenen oyuncu, eski oyuncudan daha başarılı olduğunda ona kışkırtıcı sözler söyleyebilmektedir. Diğer taraftan, oyunu tavsiye eden kişi yeni oyuncunun başarısını kabullenememektedir. Bu yüzden arada tartışma çıkmaktadır. Katılımcılar bu durumu şöyle ifade etmektedir:

“Geçtiğimiz yıl arkadaşıma oyun tavsiye etmiştim. Şimdi bin pişmanım. Ben oyuna o kadar önem vermediğim için onun kadar gelişemedim. Sonra geçti beni. Saçma sapan hareketler falan... Tartıştık. Neyse konuşmuyoruz şimdi yani” (Emre, 25 yaş, İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi).

“Bir oyun vardı arkadaşıma ben tavsiye etmiştim. Şimdi beni geçti oyunda. Tabi aşırı bir özgüven patlaması olmuş durumda. Mesela bu durum beni çok rahatsız ediyor.

Çünkü onu oyuna başlatan benim. Hani “boynuz kulağı geçer” derler ya kabullenmek istemiyorum şu sıralar...” (Ömer, 21 yaş, Hukuk Fakültesi).

“Bir arkadaşım bana oyun tavsiye etmişti. Kısa sürede ondan çok daha büyük başarılar elde ettim. Ben de espri olsun diye, ‘oğlum senin aylardır yapamadığını ben iki günde yaptım’ diye takıldım. Bu yüzden hala bozuğuz arkadaşla...” (Ahmet, 21 yaş, Erzurum Meslek Yüksekokulu).

Öte yandan, araştırmaya katılan kız oyuncular oyunda başarı kazandıklarında, erkeklerin bu durumu kabul edemediğini belirtmişlerdir. Ayrıca, erkek oyuncuların kendilerine sarkıntılık ve küfür ettiğini dile getirmişlerdir. Bu yüzden bazı kız oyuncular cinsiyetlerini belli etmeden oyuna katıldıklarını ifade etmiştir:

“Erkekler kadın oyunculara karşı çok kaba. Kadın olduğunu anladıkları anda duygusal hisler besliyorlar. Hırslanıyorlar biz onlardan daha başarılı olduğumuzda. Kadın oyuncuları genellikle kendilerinden daha zayıf görüyorlar. Bir kız bizden nasıl daha başarılı olur diye hazmedemiyorlar. Ben bir de çok iyi bir oyuncuyum. Son seviye güçlüyüm. Karşıdan saldırı gelip zafer alamadığında genelde küfür ediyorlar” (Şeyma, 22 Yaş, Edebiyat Fakültesi).

“Erkeklerde şöyle bir önyargı var. Kız oyuncular sadece puzzle, bulmaca gibi oyunlar oynayabilir. Savaş oyunlarında falan onlardan daha başarılı olunca kabul edemiyorlar. Hemen küfürler...” (Aslı, 20 yaş, Hemşirelik Fakültesi).

“Silah falan atıyorlar bana hediye babında... Para gönderiyorlar oyun içi gold, item falan... Yavşıyorlar anlayacağın. Bu yüzden eğer tanıdık arkadaşlarla oyun oynamıyorsam cinsiyetimi belli etmemeye çalışıyorum” (Meral, 26 Yaş, Güzel Sanatlar Fakültesi).

Erkek katılımcılar ise, kadın oyuncuların başarılı olmasını gayet doğal karşıladıklarını ancak bazı kişilerin kadın oyunculara karşı tutumlarının kötü olduğunu aktarmışlardır:

“Kadın oyuncular da oyunlarda erkekler kadar başarılılar. Online oyunlarda birçok kız arkadaşım var. Hepsi benim kadar iyi oynayabiliyor. Tabi bu durumu kabullenemeyenler var. Küfür falan ediyorlar kız oyunculara...” (Kürşat, 23 yaş, Edebiyat Fakültesi).

“Kadın oyuncular erkeklerden çok daha başarılı olabiliyor. Hatta günümüz dünyasında erkeklerden daha iyi olduklarını söyleyebilirim. Ve bu durum beni asla rahatsız etmiyor” (Muhammet, 23 yaş, İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi).

“Benim sürekli gittiğim kafede 2 tane kadın oyuncu var. Aslında garip geliyor bu durum ama sonuçta onlar da benim gibi oyuncu. Oyun içinde hepimiz oyuncuyuz. Normal hayatta da böyle kadın erkek ayrı değildir. Ama bazen dengesiz elemanlar yüzünden işte kadın oyuncular çekiniyor. Daha doğrusu kafeye gelmek istemiyor ya da çevrimiçi oyun oynamak istemiyor. Kadın gördükleri zaman sarkıntılık ediyorlar. Ayrıca kadın oyunculara küfür falan da ediyorlar...” (Ömer, 21 yaş, Hukuk Fakültesi).

Katılımcıların ifadelerinden anlaşılabacağı üzere, dijital oyunlarda sıklıkla görülen ve çalışmanın literatür bölümünde de tartıştığımız, hırs, rekabet gibi olguların oyundaki oyuncuların ilişkisini olumsuz yönde etkilediği görülmektedir. Bu noktada oyunlarda büyük-küçük ve kadın-erkek ilişkisi toplum ahlakına uymayacak biçimde kendini göstermektedir. Tüm bunlar Kurt’un da (2012: 70) vurguladığı gibi, toplumun inşa ettiği saygı, sevgi ve anlayış ilkelerinin yıpranmasına neden olmaktadır.

Dijital oyun kullanıcılarının ilişkilerinde önemli bir konu da oyuncuların oyun içindeki arkadaşlıkları günlük yaşama nasıl yansıttıklarıdır. Katılımcıların çoğu oyun içindeki arkadaşlığın oyun içinde kalması gerektiğini ifade etmiştir. Özellikle bu devirde kimseye güvenilmeyeceğinden sanal dünyadan arkadaş olmayacağını belirtmişlerdir:

“Hayır istemem. Bunun tacizcisi var, sapığı var. Sonuçta hiç tanımadığım insan tabii ki de arkadaş olmam. Oyun içinde olan orada kalır. Zaten orada bile her zaman konuşmuyorum. Saçma geliyor yani...” (Zehra, 18 yaş, Fen Fakültesi).

“Televizyondan duyuyoruz o kadar. Oyun yüzünden o kadar ölen insan var yani, bilmiyorum. Ben arkadaş olamam gibi geliyor dışarıda. Tanımadığım, bilmediğim memleketlerden gelecekler. Kim bilir neci?” (Kenan, 23 yaş, İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi).

“Bu devirde kimseye güvenmek kolay değil. Bir de bayanım ben. Oradaki sululuklara dayanamıyorum. Gerçek hayatta hiç istemem. Bayan arkadaşta istemem. Altından ne çıkacağı belli olmuyor...” (Aslı, 20 yaş, Hemşirelik Fakültesi).

İki katılımcı ise sanal hayatta geliştirdiği arkadaşlığı gerçek hayata aktardığını belirtmiştir:

“Dijital oyunlar dışarıdan görüldüğü gibi değil. Kesinlikle dışarıya ihtiyacım yok. Oyun içinde sohbet edeceğim bir sürü kişi var. Hatta oyun oynarken bizim okuldan bir çocukla tanıştık. İyi arkadaş olduk okulda da görüşüyoruz yani” (Ömer, 21 yaş, Hukuk Fakültesi).

“Bu arada hem sohbet ediyor hem de insanlarla tanışıyorsun. Ben oyun oynarken bizim fakülteden bir çocukla tanışmıştım. Sonra çok iyi arkadaş olduk buluşup internete gidiyoruz (gülüyor)” (Burak, 22 yaş, Mühendislik Fakültesi).

Katılımcıların verdiği cevaplardan anlaşılabacağı üzere, katılımcılar oyundaki kişilerle oyun içinde çok iyi arkadaş olmalarına rağmen bu ilişkiyi gerçek hayata taşımak istememektedirler. Yalnızca iki kişi oyundaki arkadaşlığı gerçek hayata taşıdığını ifade etmiştir. Ancak bu kişiler zaten aynı fakültede arkadaşlıklar. Dolayısıyla bu kişilerin ortak bir buluşma noktası vardır. Diğer taraftan, tamamen yabancı olan kişiler katılımcıları tedirgin etmektedir. Bu noktada bireylerin günlük yaşamda yan yana bile gelemeyecekleri kişilerle kurdukları iletişimin gerçek bir iletişim olup olmadığı tartışmaya açıktır.

3.6.7. Dijital Oyun Kullanıcılarının Oyun Oynarken Hissettiği Şeyler

Katılımcıların neredeyse tamamı, oyun oynadığında kendisini daha iyi hissettiğini ve yaşamdan daha fazla keyif aldığını belirtmiştir:

“Oyun oynarken kendimi çok iyi hissediyorum. Sanki her şeyden uzaklaşmışım duygusu... İyi geliyor yani” (Emre, 24 yaş, İletişim Fakültesi).

“İnsan nasıl uyurken tüm dertlerinden uzaktır ya oyun da benim için öyle bir his... Tüm dertlerimden kurtulmuş hissediyorum” (Kübra, 22 yaş, Hukuk Fakültesi).

“Oyun oynadığım zaman yaşamdan aşırı keyif alıyorum. Bir tür deşarj olma durumu aslında. Mutluluk veriyor...” (Emirhan, 21 yaş, İlahiyat Fakültesi).

Öte yandan, oyuncular oyundaki başarı durumlarının gündelik yaşantılarını etkilediğini ifade etmişlerdir. Başarılı olduklarında insanlara karşı daha mutlu ve

sevecen davrandıklarını, aksi durumda ise agresif, gergin ve mutsuz olduklarını belirtmişlerdir:

“Oyun istediğim gibi seyrettiği takdirde sıkıntılarımdan arınmış gibi oluyorum. Aksi takdirde sıkıntı büyük (Gülüyor). Kötü etkileniyorum yani” (Enis, 19 yaş, Eğitim Fakültesi).

“Eğer gün içinde oyun oynadıysam bir de başarılı olduysam saçma sapan mutlu oluyorum. Oyunda başarısız olduğumda kendimi kötü hissediyorum. Hatta bazı oyunların sonunda masaya vurduğum, duvarı tekmelediğim oluyor. İşte o gibi durumlarda kimse bana yaklaşmasın var ya... (gülüyor) O zaman çevremdeki insanlara sinirli ve gergin davranabiliyorum” (Enes, 23 yaş, Eğitim Fakültesi).

“Oyunda bir şeyler başardığım takdirde mutluluk, başarma duygusu vs. ama başarısızlık söz konusu olduğunda harcadığım zamana üzüliyorum. Sonra günüm kötü geçiyor tabi. İllaki çevreye de yansıyor” (Emre, 25 yaş, İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi).

Sonuç olarak, oyuncular oyun oynadıklarında ve özellikle oyunda başarılı olduklarında kendilerini iyi hissetmekte ve bunu çevrelerine yansıtmaktadırlar. Bu durum elbette olumlu karşılanabilir. Ancak oyuncular başarısız olduklarında tehlikeli bir durum ortaya çıkmaktadır. Katılımcıların ifadelerinden anlaşılabileceği üzere, oyuncular bu durumu hem kendi yaşamlarına hem de çevrelerine yansıtmaktadır.

Şimdi oyuncuların oyun oynamadıkları dönemlerdeki hislerinin nasıl olduğuna ve bu durumun yaşamlarına nasıl yansıdığına değinelim.

3.6.8. Dijital Oyun Kullanıcılarının Oyun Oynamadıkları Dönemdeki Hisleri

Katılımcılar oyun oynamadıkları dönemlerde ise, sürekli huzursuzluk halinde olduklarını ve kendilerini boşlukta hissettiklerini belirtmişlerdir:

“Sabah kalktığı zaman eğer bir de uzun süre oynamadıysam arkadaşımı direkt arıyorum, gidelim diyorum. Sigara gibi bir şey...” (Ömer, 21 yaş, Hukuk Fakültesi).

“Bir süre ara verdiğimde aşırı bir ihtiyaç haline geliyor. Oynamadığım zaman kendimi farklı hissediyorum yani ben gibi olmuyorum. 2- 3 saat oyun oynadıktan sonra daha güzel geçiyor günüm ” (Burak, 22 yaş, Eğitim Fakültesi).

“Kendimi boşlukta hissediyorum oynamadığım dönemlerde” (Alparslan, 23 yaş, Mühendislik Fakültesi).

“Oyun oynamadığım zamanlarda genellikle keyifsiz oluyorum” (Furkan, 21 yaş, Erzurum Meslek Yüksekokulu).

İki katılımcı da oyun oynamadıkları dönemlerde oyuna bir şey olur endişesiyle korktuklarını, bu yüzden huzursuz olduklarını dile getirmiştir:

“Merak ve endişe hissediyorum. O yüzden huzursuz oluyorum. Acaba oyunuma bir şey oldu mu?” (Şeyma, 22 yaş, Edebiyat Fakültesi).

“Tıpkı sosyal medya araçlarındaki etki gibi aslında. Merak ediyorsun... Adını tam koyamadığın bir huzursuzluk hali... Belki de oyuna bir şey oldu mu psikolojisi...” (Onur, 23 yaş, Fen Fakültesi).

Katılımcılardan küçük bir grup ise oyun oynamamanın kendilerinde önemli hisler uyandırmadığını ifade etmişlerdir:

“Oyun oynamadığım dönemlerde sıkılıyorum falan ama yine de çok büyük hisler uyandırmıyor yani” (Cevdet, 20 yaş, Edebiyat Fakültesi).

“Bu oyunları oynamak bana zevk veriyor ama oyun oynamadığım zaman bir eksiklik görmüyorum açıkçası” (Muhammet, 23 yaş, İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi).

Katılımcıların ifadelerinden yola çıkarsak, oyuncuların oyun oynamadıklarında saldırgan bir yapıya büründüğü görülmektedir. Bu noktada bireyler hem kendilerine zarar vermekte hem de çevrelerindeki kişilere zarar vermektedirler. Elbette bu durum bireyin ve toplumun huzuru açısından tehlikeli sonuçlar doğurabilir.

Şimdi, zamanlarının büyük çoğunluğunu dijital oyunlarla geçiren oyuncuların diğer aktiviteleri yaşamlarında nasıl konumlandıklarına bakalım.

3.6.9. Dijital Oyun Kullanıcıları İçin Dijital Oyunun Diğer Aktiviteler İçindeki Yeri

Katılımcıların çoğu, dijital oyun oynamanın diğer aktivitelerden daha fazla haz verdiğini belirtmiştir:

“Benim için dijital oyun oynamak en üst seviyede yer alıyor. Gerçekten diğer aktivitelerle kıyaslayamam bile...” (Özlem, 24 yaş, Edebiyat Fakültesi).

“Benim için diğer aktiviteler arasındaki yeri yüzde 75 civarındadır. Neredeyse günümün büyük çoğunluğunu buna harcıyorum. Benim için o kadar keyif verici” (Cevdet, 20 yaş, Edebiyat Fakültesi).

“Dijital oyunlar insanı asosyal yapıyor belki ama yine de benim için diğer aktiviteler ile kıyas bile edilemez. Birinci sıradadır yani” (Şeyma, 22 yaş, Edebiyat Fakültesi).

Akıllı cep telefonlarının gelişimi ile birlikte oyuncular oyuna istediği zaman, istediği yerden erişim sağlar hale gelmiştir. Bu konuda bir katılımcının verdiği cevap dikkat çekicidir:

“Dijital oyunlar günümün büyük bir kısmını almakta. Hatta diğer aktivitelerim esnasında bile telefonla oyun oynadığım oluyor. Öyle söyleyeyim benim için dijital oyunun önemini (Gülüyor)” (Bünyamin, 23 yaş, Eğitim Fakültesi).

Bir katılımcı ise konuya değişik bir bakış açısı getirmiştir. Oyunlara internet kafeden erişim sağlayan Ömer isimli katılımcı oyunun diğer aktivitelerden maliyet olarak daha hesaplı olduğunu belirtmiştir:

“Mesela bugün bir sinemaya gitsek bilet parası 15 TL’den başlıyor. Ancak Erzurum’da internet kafenin 1 saatlik ücreti 2 -2,5 TL arasında. Sinemada izlediğin film zaten 3- 5 ay sonra internete düşecek ya da televizyondan izleyebileceksiniz. Bu açıdan bakınca oyun oynamak çok daha mantıklı. Dolayısıyla işin maddi boyutunu da hesaba katıyorum” (Ömer, 21 yaş, Hukuk Fakültesi).

Bir katılımcı da dijital oyunun diğer aktivitelerle kıyasla daha az yorucu olduğunu, bu yüzden oyun oynamanın daha mantıklı olduğunu ifade etmiştir:

“Düşününce bedensel olarak pek bir yoruculuğu yok. Evden çıkmama bile gerek yok. Bu yüzden diğer aktiviteler ile kıyaslandığında dijital oyunlar daha mantıklı duruyor... Uğraşmıyorum bir şey yapmak için her şey elimin altında...” (Çağrı, 22 yaş, Mühendislik Fakültesi).

Az sayıda bir katılımcı da, yukarıdaki kullanıcıların aksine, diğer aktivitelerin, özellikle de sinema ve tiyatronun kendileri için daha önemli olduğunu belirtmişlerdir:

“Ya fırsatım oldukça tabii ki diğer aktiviteleri seçerim. Dijital oyun bir yere kadar” (Kübra, 22 yaş, Hukuk Fakültesi).

“Eğer sinemaya ve tiyatroya gideceksek dijital oyunları görmem bile. O yüzden aktivitenin durumuna göre değişir tercih durumum” (Serhat, 18 yaş, İlahiyat Fakültesi).

Bu başlıkta katılımcıların verdiği ifadeler hakkında şu yorumlarda bulunulabilir: Dijital oyunların mekânsal ve zamansal tüm engelleri ortadan kaldırarak binlerce kişiyi aynı platformda buluşturması oyuncuların dijital oyunu diğer aktivitelere göre daha fazla tercih etmesinde önemli bir etkidir. Oyuncular bu sayede katlanılması gereken birçok sıkıntıya maruz kalmaksızın (arkadaş kaprisi, oynayacak kimse bulamama, yalnızlık vs.) oyun oynayabilmektedir. Aynı zamanda oyuncuların evden çıkmadan oyun oynayabilmesi ve dolayısıyla dış dünyanın etkilerine maruz kalmamaları, dijital oyunların prestijini her geçen gün arttırmaktadır. Ancak diğer taraftan, çalışmanın kuramsal çerçevesinde Bencillik, Hırs ve Toplumsal Yalıtılma alt başlıklarında da değindiğimiz gibi, hayata karışma, yaşamı deneyimleme, düşme, kalkma gibi insan yaşamına değer katan birçok olgu devre dışı kalmaktadır. Ayrıca tüm bunlar Bakardjeva'nın (2003: 291) terimiyle “hareketsiz toplumsallaşma”yı da beraberinde getirmektedir.

SONUÇ VE ÖNERİLER

Geçmişten günümüze kadar tüm medeniyetlerin ortak mirası olan oyun kavramı 20. yüzyıl sonrası kendine has özelliğini yitirmeye başlamıştır. Geleneksel oyunun işlevini kaybedip dijitalleşmesiyle birlikte, oyun artık iktidarların ideolojisi haline gelirken sermaye gruplarının da önemli endüstri alanı olmuştur.

Her çağda olduğu gibi iktidarın bireyleri denetleme ve kontrol etme isteği, günümüzde yeni medya ürünleri aracılığıyla gerçekleşmektedir. Tüketicinin her geçen gün önem kazandığı günümüz toplumlarında, bireyler bilinçaltlarına gönderilen ürünler yoluyla kontrol altında tutulmaktadır. Böylece vaktini müsrifçe harcayan, yalnızca tüketmeye odaklanan, kolaylıkla manipüle edilebilen bir nesil türemektedir.

Huizinga, tarihin kimi evrelerine dikkat çekerek oyun kavramının azalmasından, çöküşünden veyahut Ortaçağ'da olduğu gibi kontrolden çıkmışlığından söz etmektedir. Oyun kavramı günümüzde profesyonelleşen bir kavram olmakla birlikte ticari açıdan da önemli bir yerdedir. Oyun profesyonelleşme ve ticarileşme gibi unsurlarla geline nokta tamamen ortadan kalkmasa da yozlaşmaktadır (Dursun, 2014: 149- 150). Dolayısıyla oyun zamanla, özgürlükten aldığı gücünü kapitalist sistem karşısında yitirmeye başlamıştır. Böylece oyun özgünlüğünü ve yaratıcılık işlevini kaybederek ticari sektörün önemli bir metası olmuştur. İnsanın asırlar boyunca tecrübesiyle oluşturduğu oyun kültürü, yerini çıkar gruplarının ürettiği oyunlara bırakmıştır.

Oyunun yozlaşmaya doğru yol alması toplumu ve toplumu meydana getiren bireyleri de olumsuz şekilde etkilemiştir. Günümüzde özellikle gençler tarafından tüketilen dijital oyunlar hem dünyada hem de ülkemizde her geçen gün daha da yaygın hale gelmektedir. Modern toplumda sokak ve oyun kültürünün yerine geçen bu oyunlar toplum içerisindeki bireylerin birbirinden uzaklaşmasına neden olmaktadır. Nitekim dijital oyunlar bireyleri bir yandan daha saldırgan, bencil, hırslı ve kavgacı kişiler haline dönüştürürken diğer yandan da onları yalnız bir yaşama sürüklemektedir. Dolayısıyla dijital oyunlar kalabalık kitleler içinde yalnızlaşan, toplumdan soyutlanan bireyler üretmektedir. Bu gibi durumlar ilerleyen dönemlerde toplumların birlik, beraberlik gibi unsurlarının sekteye uğramasına, bireylerin birbirlerine daha az tahammül göstermesine neden olabilir.

Gerek yaptığımız literatür taramalarından gerek gerçekleştirdiğimiz alan araştırmasından hareketle söyleyebiliriz ki, dijital oyunların bireyin yaşamını büyük ölçüde etkilediği görülmüştür. Yaptığımız alan araştırmasında bireylerin oyunlara çok fazla zaman ayırdığı tespit edilmiştir. Bunun sonucunda oyuncuların oyunları çok fazla ciddiye aldıkları ve sanal dünya ile gerçek yaşam arasında bazı gelgitlerin yaşandığı dikkat çekmiştir. Yine katılımcıların oyunda saldırgan ve hırslı kişilere dönüştükleri belirlenmiştir. Ayrıca oyuncuların oyunda birbirlerine karşı tavırlarının da son derece saygısız olduğu görülmüştür.

Alan araştırmasından çıkan önemli bir sonuç da oyuncuların artık diğer aktiviteleri daha kolay göz ardı edebildiğidir. Çünkü dijital oyun, bireylerin yaşamlarında neredeyse tek aktivite durumundadır. Durumun vahametini bir katılımcının “ben diğer aktiviteler esnasında da oyun oynuyorum” sözü açık bir şekilde ortaya koymaktadır...

Dijital oyunun birey ve toplum açısından çok daha vahim sonuçlar üretmemesi adına birtakım önlemlerin alınması gerekmektedir. Bu noktada şu öneriler sunulabilir:

Bireylerin geleneksel oyunlara dâhil olması için daha fazla çaba harcanmalıdır. Çünkü geleneksel oyunlar bireyin psikolojik ve fiziksel gelişimine katkıda bulunmak gibi birçok fayda sağlarken buna karşın dijital oyunlar masa başı bir hayat sunmaktadır. Bunun için bireylerin geleneksel oyunları rahatça oynayabileceği mekânlar açılmalıdır. Alan araştırmasından elde ettiğimiz sonuçlardan da hareketle diyebiliriz ki, bazı bireyler geleneksel oyun ortamı olmadığı için dijital oyunlara yönelmektedirler. Bu hususta bireylerin özellikle genç kitlenin gerçek ortamlarda sosyalleşmesine olanak sağlanmalıdır.

Yaşı küçük çocuklar dijital oyun oynarken aileleri tarafından gözetim altında tutulmalıdır. Çünkü çocuklar bu oyunlarda büyük risk altında kalmaktadır. Dolayısıyla oyunların içeriği gözden geçirilmeli, gerekirse oyunlara belli bir yaş sınırı konulmalıdır. Dijital oyun bağımlılığı ileri seviyede olan kişiler ise uzman kontrolünde tedavi edilmelidir. Çocukların gerçek dünya ile karşılaşınca olumsuz sonuçlar yaşamaması için hayatla uyum içinde hareket edilmesi gerekmektedir.

Oyun oynayan kitlenin büyük çoğunluğunun öğrenci olduğu düşünüldüğünde bu kişilerin derslerinin de kötü etkileneceği açıktır. Dolayısıyla ilkokul, ortaokul ve lisede

beden eğitimi gibi bireylerin fazla enerjilerini atabileceği derslerin sayısı arttırılmalıdır. Aynı zamanda bu kişilerin teneffüslerde de geleneksel oyun oynayabilmesi için gerekli ortam sağlanmalıdır. Üniversitelerde ise, yerleşke içinde geleneksel oyun mekânlarına imkân sağlanmalıdır. Ayrıca üniversiteler arası oyun ve spor turnuvaları düzenlenip bireylerin geleneksel oyun ve spora ilgi göstermesi sağlanmalıdır.

Burada yapılması gereken önemli bir şey de, medya okuryazarlık eğitiminin geliştirilmesi olacaktır. Okullarda ders olarak daha fazla dikkate alınmasının yanı sıra toplumun tüm kesimi bilinçlendirilmelidir. Gerekirse kamu spotlarıyla desteklenmelidir. Dijital oyun oynayan bireylerin oyunlara karşı daha dikkatli olması sağlanmalıdır.

Saha sonuçlarından çıkan ve çözülmesi gereken bir husus da, internet kafelerin durumudur. Katılımcılar geceleri internet kafeleri kapatıp sabaha kadar oyun oynadıklarını dile getirmişlerdir. Bu durumun yasal olarak düzenlenmesi gerekmektedir. Belirli bir saatten sonra resmi ya da gayri resmi olarak internet kafenin açılmasına müsaade edilmemelidir. Zira bireyler evde dinlenecekleri, aileleriyle vakit geçirecekleri zamanları da internet kafelerde oyun oynayarak geçirmektedirler.

Son olarak, yaptığımız saha araştırmasında bireylerin şiddet temalı oyunlara daha fazla yöneldikleri görülmektedir. Bu noktada eğlenceli-bilgi içerikli oyunların sayısı arttırılmalı ve daha keyifli hale getirilmesi sağlanmalıdır.

KAYNAKÇA

Kitaplar

- Abadan-Unat, N. (1961). *Üniversite Öğrencilerinin Serbest Zaman Faaliyetleri*, Ankara: Ankara Üniversitesi Siyasal Bilgiler Fakültesi Yayınları.
- Adorno, T.W. (2007). *Kültür Endüstrisi, Kültür Yönetimi*, İstanbul: İletişim Yayınları.
- Adorno, T.W. ve Horkheimer, M. (2014). *Aydınlanmanın Diyalektiği*, İstanbul: Kabcacı Yayınları.
- Akandere, M. (2004). *Eğitici Okul Oyunları*, Ankara: Nobel Yayınları.
- Aksoy, A.B. ve Çiftçi- Dere, H. (2014). “Oyunun Tarihçesi ve Oyun Kuramları”, *Erken Çocukluk Döneminde Oyun içinde*, ss. 20- 33 Ankara: Pegem Akademi.
- Aksoy, B. (2014). “Erken Çocukluk Döneminde Oyun ve Oyunun Gelişimsel Katkıları”, *Erken Çocukluk Döneminde Oyun içinde*, ss. 2- 17, Ankara: Pegem Akademi.
- Alpman, C. (1972). *Eğitimin Bütünlüğü İçinde Beden Eğitimi ve Çağlar Boyunca Gelişimi*, İstanbul: Milli Eğitim Basımevi.
- Althusser, (2000). *İdeoloji ve Devletin İdeolojik Aygıtları*, İstanbul: İletişim Yayınları.
- And, M. (1997). “Geleneksel Kültürlerde Çocuğun Yeri ve Anlamı”, Bekir Onur (Ed.) *Çocuk Kültürü 1.Ulusal Çocuk Kültürü Kongresi içinde* ss. 397- 405. Ankara: Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları.
- And, M. (2016). *Oyun ve Büğü – Türk Kültüründe Oyun Kavramı*, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Atik, A. ve Ata, A. (2015). “Homo Sapiens’ten Homo Ludens’e: Huizinga’da Dünyayı Deneyimleme Biçimi Olarak Oyun”, Üstün Özen vd. (Ed.) *Uluslararası Oyun ve Oyuncak Kongresi* kitabı içinde ss. 56- 62 Erzurum: Atatürk Üniversitesi Açıköğretim Fakültesi.
- Aydoğan, F. (2004). *Medya ve Popüler Kültür Üzerine Yazılar*, İstanbul: Kapital Medya.

- Baran, M. (1993). *Çocuk Oyunları*, Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları.
- Bateson, P. ve Martin, P. (2014). *Oyun, Oyunbazlık, Yaratıcılık, İnovasyon*, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Bayhan, P. ve Artan, İ. (2007). *Çocuk Gelişimi ve Eğitimi*, İstanbul: Morpa Yayınları.
- Baykoç- Dönmez, N. (1992). *Oyun Kitabı*, İstanbul: Esin Yayınevi.
- Berman, M. (2005). *Katı Olan Her Şey Buharlaşıyor*, İstanbul: İletişim Yayınları.
- Binark, M. (2009). “Türkiye’de Yeni Bir Yaratıcı Endüstri: Oyun Stüdyoları ve Dijital Oyunlarda Değer Zincirinin Üretilmesi”, Mutlu Binark, Günseli Bayraktutan-Sütçü, Işık Barış Fidaner (Der.), *Dijital Oyun Rehberi içinde*, ss. 125- 138, İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Binark, M. ve Bayraktutan-Sütçü, G. (2008). *Kültür Endüstrisi Ürünü Olarak Dijital Oyun*, İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Boal, A. (1992). *Games For Actors And Non-Actors*, (Translated By Adrian Jackson), Routledge, New York, USA.
- Boratav, Pertev, N. (1973). *100 Soruda Türk Folkloru*, İstanbul: Asya Matbaası.
- Caferoğlu, A. (1940). *Anadolu Diyalektolojisi Üzerine Malzeme-I*, İstanbul: Yayınevi: Bürhaneddin Matbaası.
- Çakırer-Özservet, Y. (2015). “Geleneksel Çocuk Oyunları İçin Sokak Temelli Geleneksel Oyun Alanlarının Yeniden Keşfi”, *I. Uluslararası Türk Dünyası Çocuk Oyun ve Oyuncakları Kurultayı* Eskişehir içinde ss. 264- 269, Ankara: Pegem Akademi.
- Çoban, B. ve Nacar, E. (2006). *Okul Öncesi Dönemde Eğitsel Oyunlar: Oyunlar Rontlar Saymacalar ve Şiirler*, Ankara: Nobel Kitabevi.
- Dağlıoğlu, H.E. (2010). “Yaratıcılık, Hayal Gücü ve Zekâ İlişkisi”, Elif Çelebi Öncü (Ed.) *Erken Çocukluk Döneminde Yaratıcılık ve Geliştirilmesi* içinde ss.48- 79 Ankara: Pegem Akademi.
- Delemen, İ. (2014). “Antik Çağda Top Oyunları”, Fatma Akyürek& Gül Özturanlı (Ed.) *Saraydan Sokağa Oyun* içinde ss. 9- 17, İstanbul: Kabalcı Yayıncılık.

- Dellaloğlu, B. (2007). *Frankfurt Okulunda Sanat ve Toplum*, İstanbul: Say Yayınları.
- Dursun, Y. (2014). *Oyunun Ontolojisi*, Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- Elçin, Ş. (1977). *Anadolu Köy Orta Oyunları*, Ankara: Türk Kültürünü Araştırma Enstitüsü.
- Eliade, M. (1994). *Ebedi Dönüş Mitosu*, (Çeviren: Ümit Altuğ), Ankara: İmge Kitabevi.
- Elkind, D.(2011). *Oyunun Gücü*, İstanbul: İmge Kitabevi.
- Erdoğan, İ. Ve Alemdar, K. (2002). *Öteki Kuram*, Ankara: Erk Yayınları.
- Friedrich, S.(1965). *İnsanın Estetik Eğitimi Üzerine Bir Dizi Mektup*, (Çeviren: Melahat Özgü), İstanbul: Milli Eğitim Bakanlığı Yayınları.
- Geçtan, E. (2010). *Zamane*, İstanbul: Metis Yayınları.
- Güneş, H. (2003). *Çocuk Oyunları*, Ankara: Anı Yayıncılık.
- Güvenç, B. (2011). *İnsan ve Kültür*, İstanbul: Boyut Yayıncılık.
- Huizinga, J.(2015). *Homo Ludens*, (Çeviren: Mehmet Ali Kılıçbay), İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Kantarcı, Z. (2015). “Yitirilen Oyun Kaybolan Çocukluk”, Üstün Özen vd. (Ed.) *Uluslararası Oyun ve Oyuncak Kongresi* bildiriler kitabı içinde ss.1302- 1310 Erzurum: Atatürk Üniversitesi Açıköğretim Fakültesi.
- Kaplan, M.Y. (2009). “Oyun Uzmanlığı: Profesyonel Bir Kariyer”, Mutlu Binark, Günseli Bayraktutan- Sütçü, Işık Barış Fidaner (Der.), *Dijital Oyun Rehberi* içinde, ss. 225- 229, İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Kara, U.Y. (2014). *Kimlik Oyunu*, İstanbul: İletişim Yayınları.
- Karakaya, Z. (2008). *Dil Edinimi Okulöncesi Dil ve Oyun Eğitimi*, Samsun: Eflatun Matbaacılık.
- Karaküçük, S. (1999). *Rekreasyon Boş Zamanları Değerlendirme*, Ankara: Kırallı Matbaası.
- Kellner, D. (2005) “Kültür Endüstrileri”, Erol Mutlu (Der.), *Kitle İletişim Kuramları* içinde, ss.233- 239, Ankara: Ütopya Yayınevi.

- Kızılçelik, S. (2013). *Frankfurt Okulu*, Ankara: Anı Yayıncılık.
- Kurt, A. (2015). “Oyun Kavramı, Felsefi Yorum ve Arayışlar”, Üstün Özen vd. (Ed.) *Uluslararası Oyun ve Oyuncak Kongresi* bildiriler kitabı içinde ss.1302- 1310
Erzurum: Atatürk Üniversitesi Açıköğretim Fakültesi.
- Kurt, Ö. (2014). *Küçük Adamlara Büyük Oyunlar*, İstanbul: Pozitif Yayınları.
- Kültür ve Turizm Bakanlığı Araştırma ve Eğitim Genel Müdürlüğü (2014). *AEGM Geçmişten Geleceğe Yaşayan Kültür Mirasımız Türkiye Somut Olmayan Kültürel Miras Ulusal Envanteri*, Ankara: Kültür ve Turizm Bakanlığı Yayınları.
- Kümbetoğlu, B. (2005). *Sosyolojide ve Antropolojide Niteliksel Yöntem ve Araştırma*, İstanbul: Bağlam Yayınları.
- Lefebvre, H. (2013). *Kentsel Devrim* (Çeviren: Selim Sezer), İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Madi, B. (2014). “Oyun ve Beyin Gelişimi”, Fatma Akyürek& Gül Özturanlı (Ed.) *Saraydan Sokağa Oyun* içinde, ss. 219- 232, Ankara: Kabalcı Yayıncılık.
- Maslow, A. H. (1954). *Motivation And Personality*, New York: Harper &Row Publishers.
- Milli Eğitim Bakanlığı (2014). *MEGEP Çocuk Gelişimi ve Eğitimi Oyun Etkinliği-I*, Ankara.
- Milli Eğitim Bakanlığı (2015). *MEGEP Mesleki Gelişim- Etkili İletişim*, Ankara.
- Morgan, L.H. (1994). *Eski Toplum 1*, (Çeviren: Ünsal Oskay), İstanbul: Payel Yayınevi.
- Oğuz, M.Ö. ve Ersoy, P. (2007). *Türkiye’de 2004 Yılında Yaşayan Geleneksel Çocuk Oyunları*, Ankara: Gazi Üniversitesi THBMER Yayınları.
- Ormanlıoğlu-Uluğ, M. (2013). *Niçin Oyun? Çocuğun gelişiminde ve Çocuğu Tanımada Oyunun Önemi*, İstanbul: İdeal Kültür Yayınları.
- Oskay, Ü. (2010). *Kitle İletişiminin Kültürel İşlevleri*, İstanbul: Der Yayınları.
- Ögel, K. (2014). *İnternet Bağımlılığı*, İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Özdemir, N. (2005). *Türk Eğlence Kültürü*, Ankara: Akçağ Yayınları.
- Özdemir, N. (2006). *Türk Çocuk Oyunları Cilt-I-II*, Ankara: Akçağ Yayınları.

- Özdoğan, B. (2004). *Çocuk ve Oyun: Çocuğa Oyunla Yardım*, Ankara: Anı Yayıncılık.
- Pehlivan, H. (2005). *Oyun ve Öğrenme*, Ankara: Anı Yayınları.
- Platon. (1998). *Yasalar*, (Çeviren: Candan Şentuna - Saffet Babür), İstanbul: Kabalıcı Yayınevi.
- Poyraz, H. (2003). *Okul Öncesi Dönemde Oyun ve Oyuncak*, Ankara: Anı Yayıncılık.
- San, İ. (1996). "Kültür Eğitilimi ve Çocuk", Bekir Onur (Ed.) *Çocuk Kültürü 1.Ulusal Çocuk Kültürü Kongresi* içinde ss. 194- 208, Ankara: Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları.
- Sel, R. (1955). *Yeni Oyunlar ve Öğretimi*, İstanbul: Osmanbey Matbaası.
- Sel, R. (1976). *Anaokulunda Oyun*, Ankara: Kadioğlu Matbaası.
- Sel, R. (1987). *Okul Öncesi Çocuklarına Oyunlar-Rontlar*, İstanbul: Ya-Pa Yayınları.
- Seven, S. (2014). "Oyunun Tarihçesi", Hülya Gülay Ogelman (Ed.) *Yaşamın İlk Yıllarında Oyun: Oyuna Çok Yönlü Bakış* içinde ss. 33- 47, Ankara: Pegem Akademi.
- Sevinç, M. (2009). *Erken Çocuk Gelişimi ve Eğitiminde Oyun*, İstanbul: Morpa Yayınları.
- Sezen, T.I. and Sezen D. (2011). "Dijital Oyun Tarihinin Dönüm Noktaları", Gülin Terek Ünal & Uğur Batı (Ed.) *Dijital Oyunlar* içinde, ss. 249- 284, İstanbul: Derin Yayınları.
- Sözder (1977). *Derleme Sözlüğü*, Ankara: Türk Tarih Kurumu Basımevi.
- Steve (2000). *The Ultimate History of Video Games*, New York: Prima Publishing.
- Suits, B. (2012). *Çekirge, Oyun, Yaşam, Ütopya*. (Çeviren: Süha SertaBiboğlu), İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Şener, S. (1998). *Tiyatronun Kaynağına İlişkin Kuramlar*, Ankara: Gündoğdu Yayınları.
- Tekerek, N. (2008). *Köy Seyirlik Oyunları*, İstanbul: Mitos-Boyut Tiyatro Yayınları.
- Tekin, A. (2016). "Serbest Zaman Bağlamında Oyun Teorileri", Suat Karaküçük (Ed.), *Rekreasyon Bilimi* içinde ss. 47- 64, Ankara: Gazi Kitabevi.

Tezcan, M. (1994). *Boş Zamanların Değerlendirilmesi Sosyolojisi*, Ankara: Atilla Kitabevi.

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

Tunç, A. (2001). *Bir Maniniz Yoksa Annemler Size Gelecek*, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Türkçe Sözlük (2011). Ankara: Türk Dil Kurumu.

Uluğ, E. (2014). “Oyun Kuramları”, Hülya Gülay Ogelman (Ed). *Yaşamın İlk Yıllarında Oyun: Oyuna Çok Yönlü Bakış* içinde ss. 49- 62, Ankara: Pegem Akademi.

Winnicott, D.W. (2017). *Oyun ve Gerçeklik*, İstanbul: Metis Yayınları.

Yengin, D. (2012). *Dijital Oyunlarda Şiddet*, İstanbul: Beta Yayınları.

Yılmaz, E. A. (2017). *Oyunlaştırma*, İstanbul: Abaküs Yayınları.

Tezler

Ahioğlu, E.N. (1999). *Sembolik Oyunların Dört Yaş Çocuklarının Dil Kazanımına Etkisi* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Ankara: Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Akkemik S. (2009) *Sayısal Oyunlarda Etkileşim Tasarımının Rolü* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). İstanbul: Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.

Arslan, H. (2017). *Bilgisayar Oyunlarından Gündelik Hayata Kültürel Bir Aktarım Süreci Olarak Yabancı Dil Öğrenimi* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Ankara: Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.

Çetin, A. (2006). *Kamusal Alan ve Kamusal Mekân Olarak “Sokak”* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Ankara: Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Dönmez, A. (2012). *Savaş Temalı Dijital Oyunlarda Egemen İdeolojinin Temsili* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). İzmir: Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

- Gülbey, E. (2012). *20. Yüzyılda Sanatın Üretim, Tüketim ve Eylem Alanı Olarak Sokak* (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). İstanbul: Yıldız Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Gürbostan, A. (2016). *Kapitalist Rekabetçi Birey Temsili: Survivor All Star Örneği* (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Erzurum: Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Hazar, Z. (2016). *Fiziksel Hareketlilik İçeren Oyunların 11- 14 Yaş Grubu Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığına Etkisi* (Yayınlanmamış Doktora Tezi). Ankara: Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Kaya, A.B. (2013). *Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin Geliştirilmesi: Geçerlik ve Güvenirlik Çalışması* (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Tokat: Gaziosmanpaşa Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Kaya, İ. (2013). *Çekim Unsurları İle Rekreatif Alışveriř, Tatmin ve Yeniden Satın Alma Niyeti Arasındaki İliřki* (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Eskiřehir: Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Kayar, P. (2008). *Van'ın Geleneksel Çocuk Oyunları ve Bu Oyunların Eğitsel Yönden İncelenmesi* (Yayınlanmamış Doktora Tezi). Van: Yüzüncü Yıl Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Kesikoğlu, S. (2016). *Felsefede Bencillik Kavramı ve Sosyal Darwinizm Eleřtirisi* (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Ankara: Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Kurtkapan, H. (2017). *Kentleşme Sürecinde Yařlılık ve Yerel Yönetim Uygulamaları: İstanbul Örneği* (Yayınlanmamış Doktora Tezi). İstanbul: İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Sayılğan, Ö. (2014). *Etkileşimli Drama Olarak Dijital Oyunlar ve 'Etkileşimliliğin İdeolojisi' Bağlamında Oyuncu Alımlama Pratikleri* (Yayınlanmamış Doktora Tezi). İstanbul: İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Sayılğan, Y. (2015). *Sinemasal Bir Yaratı Biçimi Olarak Dijital Oyunlar* (Yayınlanmamış Sanatta Yeterlilik Tezi). İstanbul: Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü.

- Sormaz, F. (2010). *Çocukluk İmgesi, Oyun ve Oyuncak: Sosyo-Kültürel Bir Analiz* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi) Kütahya: Kütahya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Sümbül, M. (1995). *Adana Halk Oyunlarının Yapısal Analizi* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Ankara: Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Şahin-Tezel, F. (1993). *3-6 Yaş Grubu Çocuklarının Anne- Babalarının Çocuk ve Oyuncakları Hakkındaki Görüşlerinin İncelenmesi* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi) Ankara: Hacettepe Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü.
- Şimşek, Ş.B. (2007). *Bilgisayar Oyun Grafiklerinde Biçim- İçerik Sorunları Ve Bir Uygulama* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Ankara: Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Toksöz, R. (1999). *Yeni Bir Medya Türü Olarak Etkileşimli Bilgisayar Oyunları* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Ankara: Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Ulusoy, O. (2008). *Ergenlerde Bilişim Teknolojileri Kullanımı ve Saldırganlık İlişkisi* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Adana: Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Uysal, A. (2005). *Üç Boyutlu Bilgisayar Oyunları ve Görsel Tasarımı* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Yeşilyurt, F. (2014). *Ergenlerin Çevrimiçi Oyunlardaki Deneyimleri ve Oyuna İlişkin Tutumlarının İncelenmesi* (Yayımlanmamış Doktora Tezi). İstanbul: İstanbul Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.

Süreli Yayınlar

- Altuntaş, B. ve Karaarslan, M.H. (2017). “Kullanıcıların Mobil Oyun Tercihinde Etkili Olan Faktör Düzeylerinin Öneminin Belirlenmesi”, *International Journal of Economic and Administrative Studies*, (19), 277- 298, ISSN 1307- 9832.
- And, M. (1972). “Özgür İnsan ve Boş Zamanları Değerlendirme Kavramı”, *Özgür İnsan Dergisi*, (71), 61- 65.

- And, M. (1994). "Oyun İnsana Özgürlük Veriyor", (Söyleşi: Mehmet Ali Kılıçbay), *Sanat Dünyamız*, (55), 35- 41.
- Arslan, Y. ve Bulgu, N. (2010). "Oyunla Toplumsallaşma". *Pamukkale Journal of Sport Sciences*,(1/1), 8- 22.
- Artun, E. (2007). "Türk Halk Kültüründe Hıdrellez", *Çukurova Üniversitesi Türkoloji Araştırmaları Merkezi*.
- Artun, E. (2007). "Türk Halk Kültüründe Nevruz", *Çukurova Üniversitesi Türkoloji Araştırmaları Merkezi*.
- Artun, E. (t.y). "Adana Köy Seyirlik Oyunlarından Örnekler",*Çukurova Üniversitesi Türkoloji Araştırmaları Merkezi*.
- Bakardjieva, M. (2003). "Virtual Togetherness: An Everyday-Life Perspective", *Media, Culture & Society*, 25(3), 291- 313.
- Bayraktar, N., Akyol, E., ve Yücel, Ç. (1994). "Bir Mekân: Atatürk Çocuk Yuvası-Umay Pavyonu", *Mimarlık Dergisi*, (260), 43-46.
- Bostan, B. ve Tıngöy, Ö. (2015). "Dijital Oyunlar: Tasarım Gereksinimleri ve Oyuncu Psikolojisi", *Online Academic Journal of Information Technology*, 6 (19), 1- 22.
- Caillois, R. (1994). "Oyunun Tanımı", (Çeviren: Turhan Ilgaz), *Sanat Dünyamız*, (55), 35- 41.
- Canöz, N. (2015). "Kültür Endüstrisi Ürünü Olarak 14 Şubat Sevgililer Günü" *Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi* (34), 135- 143.
- Cengiz, S.(1997). "Alan, Zaman, Kurallar ve Amaç Çerçevesinde Oyunun Neliği Üzerine", *Folklor/Edebiyat*, 2(11), 53- 64.
- Christakis, D. A., Ebel, B. E., Rivara, F. P., & Zimmerman, F. J. (2004). "Television, Video, and Computer Game Usage İn Children Under 11 Years of Age". *The Journal of Pediatrics*, 145(5), 652- 656.
- Çavuş, Ayhan ve Tuncer (2016). "Bilgisayar Oyunları ve Bağımlılık: Üniversite Öğrencileri Üzerine Bir Alan Araştırması", *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi* (43), 265- 289.

- Ece, R. (2011). “Çocukları Oyundan Mahrum Etmeyelim”, *Eğitim Bülteni*, (10) , 24-26.
- Elçin, Ş. (1986). “Türklerde Aşık Oyunu ve Bu Oyunla İlgili Adet ve Ananeler”, *Türk Kültürü*, (280), 23- 31.
- Hurwitz,S.C.(2002).For parents particularly: to be successful- let them play! *Child Education*; 79: 2 (101- 102).
- Karagülle, A.E. ve Çaycı, B. (2014). “Ağ Toplumunda Sosyalleşme ve Yabancılaşma” *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication*, 4 (1), 1- 9.
- Karakaya, Z. (2011). “Rol Oyunlarında Sosyal Etkileşim ve Dilsel Gelişim”, GÜ, *Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi*, (31), 419- 438.
- Karaman, K. (2010). “Ritüellerin Toplumsal Etkileri”, *SDÜ Fen Edebiyat Fakültesi*, (21), 227- 236.
- Karayağız-Muslu, G. Ve Bolışık, B. (2009). “Çocuk ve Gençlerde İnternet Kullanımı” *TAF Preventive Medicine Bulletin* 8(5), 445- 450.
- Kaya, S. (2013). “Okul Öncesinde Oyunun İşlevleri”, *Eğitim Elektronik Dergisi*. (37), <http://www.egitirim.gen.tr/tr/index.php/arsiv/sayi-31-40/sayi-37-ocak-2013/623-okul-oncesinde-oyunun-islevleri>
- Koluçak, İ. (2017). “Eleştirel Teorisyenlerin Kültür Endüstrisi Kavramı Çerçevesinde Sanata ve Sinemaya Yaklaşımları”, *Abant Kültürel Araştırmalar Dergisi (AKAR)*, 2 (3), 135- 156.
- Onur, B. (1992). “Tarih Boyunca Oyunlar ve Oyuncaklar”, *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, (25), 365- 386.
- Özcan vd. (2011). “Kente Dair Analitik Bir Çözümleme: Sokaklar ‘İlk Yıl Şehir Planlama Atölyesi Deneyimi’”, Gazi Üniversitesi, *Mühendislik, Mimarlık Fakültesi Dergisi* (18), 17- 30.
- Razon, N (1985). “Okul öncesi Eğitimde Oyunun, Oyunda Yetişkinin İşlevi,” Ya- Pa Yay. *Okul öncesi Eğitimi ve Yaygınlaştırılması Semineri Dergisi*, (II-III), 57- 64.

- Sabah, Ş. (2016). “Ben, Kendim ve Avatarım: Sanallık ve Gerçeklik Arasında Tüketim, Sahip Olunanlar ve Kişisel Benlik” *Tüketici ve Tüketim Araştırmaları Dergisi*, 9(1), 117-154.
- Sezen, T.İ. (2004). “Bilgisayar Oyunlarında Politik Etkiler”, *2nd International Symposium of Communication in the Millennium Proceedings*, 271- 289.
- Sümbüllü, Y.Z. ve Altınışik, M.E. (2016). “Geleneksel Çocuk Oyunlarının Değerler Eğitimi Açısından Önemi” *ETÜ, Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 1/2, ss.73- 85
- Tekin, H.H. (2006). “Nitel Araştırma Yönteminin Bir Veri Toplama Tekniği Olarak Derinlemesine Görüşme”, *Sosyoloji Dergisi*, 3 (13), 101- 116.
- Tombuş, N. (1938). “Çorum’da Eski Çocuk Oyunlarından Top”, *Çorumlu Dergisi*, (5), 150- 153.
- Turan, S. (2002). “Teknolojinin Okul Yönetiminde Etkin Kullanımında Eğitim Yöneticisinin Rolü”, *Kuram ve Uygulamalarda Eğitim Yönetimi*, 30, 271- 81.
- Ülgen, E. ve Tural, N. (2018). “Siya Siya Direniş”, *Varlık Dergisi* (1327), 6- 12.
- Verenikina, İ., Harris, P., Lysaght, P. (2003). “Child’s Play: Computer Games, Theories of Play and Children’s Development”, *IFIP Working Group 3.5 Conference: Young Children and Learning Technologies*. Vol 34, pp. 99- 106.
- Yakupoglu, M. (2001). “Rekabet Kültürü ve Rekabet Hukuku”, *Perşembe Konferansları, RK Yayını*, Ankara, Şubat- Mart.
- Yıldız, H. (2009), “Homo Sapiens’in Boş Zamanı – Homo Ludens’in Sanal Kariyeri”, *Folklor Edebiyat Dergisi*, 13 (50), 57- 70.
- Yumrukuz, Ö. (2016). “Jean Baudrillard’ın Simülasyon Kuramı Çerçevesinde Survivor Programı”, *TRT Akademi Dergisi*, 1 (1), 86- 111.
- Yurdigil, A. ve Zindren, E. (2015). “Yeni Kapitalizmde Boş Zaman ve Eğlence Aracı Olarak Facebook Oyunları” *Tarih Okulu Dergisi*, Sayı XXIV, 253- 265.
- Yüksel, H. A. (1998). “Akdağmadeni Çocuk Oyunları: Aşık Oyunu”, *Milli Folklor Yaz* (38), 57-62.
- Zedeli, A.R. (2016). “Bir Dijital Kültür Ögesi Olarak E-Yayıncılık”, *5. Uluslararası Matbaa Teknolojileri Sempozyumu*, İstanbul: İstanbul Üniversitesi, 239- 250.

İnternet Kaynakları

- Aktaş, C. ve Çaycı, B. (2013). Yeni Enformasyon ve İletişim Teknolojilerinin Sosyal Hayattaki Rolü. https://www.academia.edu/5175989/Yeni_Enformasyon_ve_%C4%B0leti%C5%9Fim_Teknolojilerinin_Sosyal_Hayattaki_Rol%C3%BC_The_Role_of_New_Information_and_Communication_Technologies_in_Social_Life?auto=download Erişim Tarihi: 05.05.2018.
- Avar, B. (2011). <http://banuavar.com.tr/survivor-ve-benzerleri-toplumu-formatliyor-banu-avar/> Erişim Tarihi: 20. 04. 2018
- Büyüköztürk, Ş., Çakmak, E. K., Akgün, Ö. E., Karadeniz, Ş. ve Demirel, F. (2009). Örneklem Yöntemleri Bilimsel Araştırma Yöntemleri Kitabı Sunusu, <http://slideplayer.biz.tr/slide/3624644/> adresinden erişildi. Erişim Tarihi: 25.05. 2018
- Dijital Oyunlar Raporu (2017). www.guvenliweb.org.tr/dosya/82MsL.pdf/indir sitesinden erişildi. Erişim Tarihi: 11. 03. 2018.
- Galloway, A. R. (2004). “Social Realism in Gaming”. *The International Journal of Computer Game Research*, 4(1). <http://www.gamestudies.org/0401/galloway/> Erişim Tarihi: 14. 05. 2018.
- <http://auctiongamesales.com/did-you-know-these-10-facts-about-space-invaders/> Erişim Tarihi: 08. 04. 2018.
- <http://indieturk.net/age-of-empires-2-hd-strateji-rehberi-zor-botlar-nasil-yenilir/> Erişim Tarihi: 08. 05. 2018.
- <http://patikaekoloji.org/kapitalizmin-oyunu/> Erişim Tarihi: 07. 04. 2018.
- http://www.bbc.com/turkce/haberler/2013/07/130731_internet_oyunu_cinsiyet Erişim Tarihi: 14. 04. 2018.
- http://www.cumhuriyet.com.tr/haber/turkiye/795137/13_yasindaki_cocuk_sabikali_oyun_Metin2_yuzunden_mi_oldu_.html Erişim Tarihi: 03. 05. 2018.
- <http://www.dota2.com/play/?l=turkish> Erişim Tarihi: 04. 05. 2018.

<http://www.gezimodasi.com/sanal-oyunlar-21-yuzyilin-sifasiz-hastaligi/> Eriřim Tarihi: 14. 06. 2018.

<http://www.haberturk.com/ekonomi/teknoloji/haber/505295-sanal-bebek-buyuturken-cocuklari-oldu> Eriřim Tarihi: 11. 05. 2018.

<http://www.haberturk.com/ekonomi/teknoloji/haber/762100-internet-kafeler-azaliyor> Eriřim Tarihi: 01. 04. 2018

<http://www.haberturk.com/wolftteam-adli-online-oyununda-baslayan-kavga-cinayetle-bitti-1825833> Eriřim Tarihi: 17. 06. 2018.

<http://www.hurriyet.com.tr/gundem/mavi-balina-oyunu-bu-kez-orduda-can-aldi-40640584> Eriřim Tarihi: 11. 05. 2018.

<http://www.hurriyet.com.tr/gundem/tetris-efsanesi-suruyor-10653> Eriřim Tarihi: 11. 03. 2018

<http://www.hurriyet.com.tr/teknoloji/klasik-video-oyunu-karakterleri-bir-araya-geliyor-26877742> Eriřim Tarihi: 04. 04. 2018.

<http://www.ihha.com.tr/haber-bilgisayar-oyunlari-beynin-dengesini-bozuyor-185459/> Eriřim Tarihi: 10. 06. 2018

<http://www.merlininkazani.com/efsaneler-pong-makale-85270> Eriřim Tarihi: 14. 04. 2018.

<http://www.milliyet.com.tr/bilgisayar-bagimlilik-lise-ogrencisini-antalya-yerelhaber-2260738/> Eriřim Tarihi: 13. 06. 2018.

<http://www.milliyet.com.tr/katliami-once-internette-duyurdu-magazin-1070411/> Eriřim Tarihi: 12. 05. 2018.

<https://odatv.com/cocuklari-mavi-balina-intihar-oyunundan-korumak-icin-11-tavsiye-2109171200.html> Eriřim Tarihi: 05. 05. 2018.

<https://shiftdelete.net/gecmisten-gunumuze-oyun-konsollari-50213> Eriřim Tarihi: 09. 04. 2018.

<https://shiftdelete.net/pokemon-go-oldurdu-73624> Eriřim Tarihi: 07. 05. 2018.

<https://www.bbc.com/turkce/41281200> Eriřim Tarihi: 09. 05. 2018.

<https://www.dunya.com/sektorler/teknoloji/dijitalde-61-milyar-dolarlik-oyun-haberi-306687> Erişim Tarihi: 11. 04. 2018.

<https://www.haberler.com/corlu-da-pokemon-avina-ciktilar-8591617-haberi/> Erişim Tarihi:12. 05. 2018.

<https://www.haberler.com/internet-basinda-3-gun-geciren-adam-oldu-haberi/> Erişim Tarihi:24. 05. 2018.

<https://www.hukukveekonomi.com/2017/03/01/tetris-oyunu-travmatik-olaylarin-etkisini-azaltiyor-mu/> Erişim Tarihi: 06. 05. 2018.

<https://www.indiroyunu.com/skill-special-force-2/> Erişim Tarihi: 01. 04. 2018

<https://www.inverse.com/article/16247-how-doom-tricked-me-into-getting-intimate-with-evil> Erişim Tarihi: 23. 05. 2018.

<https://www.merlininkazani.com/new-super-mario-bros-wii-inceleme-36775?sayfa=2> Erişim Tarihi: 01. 04. 2018

<https://www.sabah.com.tr/gundem/2018/03/25/farmvilleden-ciftlik-banka-bir-dolandiricilik-hikayesi-mehmet-aydinin-karisi-konustu> Erişim Tarihi: 27. 04. 2018.

<https://www.sabah.com.tr/yasam/2018/02/21/mavi-balinada-felaketler-zinciri> Erişim Tarihi: 29. 04. 2018.

<https://www.uzmanlar.com/teknoloji/oyunlar/video-oyun-tarihinden-14-ilginc-bilgi> Erişim Tarihi: 09. 05. 2018.

Kanal D. “Ben Bilmem Eşim Bilir”. <https://www.kanald.com.tr/ben-bilmem-esim-bilir/bolumler> Erişim Tarihi: 10.05.2018

Kara, M. (2014). <https://webrazzi.com/2014/04/21/nintendonun-game-boyu-bugun-25-yasina-girdi/> Erişim Tarihi: 16. 05. 2018.

Küçükosmanoğlu, F. (2014).<https://fkucukosmanoglu.wordpress.com/2014/03/17/oyun-ve-egitim/> Erişim Tarihi: 25. 03. 2018.

Mestav,O.(2014).<http://www.akademik.adu.edu.tr/myo/cine/webfolders/File/ders%20notlari/iletisim.pdf> Erişim Tarihi: 09. 01. 2018

- Ömerbaş, Ç. (2016). <https://manifold.press/oyun-kulturunun-neredeyse-kronolojik-gelisimi> Erişim Tarihi: 01. 04. 2018.
- Savaş, A. (2012). <https://www.sabah.com.tr/pazar/2012/07/01/sovyetlerden-cikti-dunyayi-fethetti> Erişim Tarihi: 14. 03. 2018
- Sayar, K. (2008). <http://www.kemalsayar.com/KatagoriDetay-internet-bagimlilik-60.html> Erişim Tarihi:13. 05. 2018.
- Serhatlı, S. (2012). <https://mimaritasarimveelestiri.wordpress.com/2012/04/26/modern-hayat/> Erişim Tarihi: 16. 03. 2018.
- Süer, C. (2011).<https://shiftdelete.net/pac-manin-sirlari-30-yil-sonra-aciklandi-27636> Erişim Tarihi: 01. 04. 2018
- Şenol, S. (2002). <http://hastarehberi.com/cocuk/cocuk3/cocukveoyun.htm> Erişim Tarihi: 15.12. 2017
- Yasin (2016). Tetris <https://baksucocuga.blogspot.com/2016/07/tetrisin-oykusu.html> Erişim Tarihi: 01. 04. 2018
- Yılmaz, E. ve Çağıltay, K. (2004). Elektronik Oyunlar ve Türkiye. [http://simge.metu.edu.tr/conferences/TBD04-ElektronikOyunlar.pdf] Erişim Tarihi: 25.03. 2018

Televizyon Kaynakları

- Önay, M.N. (Metin Yazarı), Tunçtürk, M. (Yönetmen/Yapımcı) (2017). Aynı Dil Aynı Kültür Aynı Tarih- Ortak Miras programı içinde, Bölüm: 46. TRT Avaz.
- Özsoy, Y.B. (Metin Yazarı), Gökalp, M.S. (Yönetmen) (2017). Türk Dünyası Çocuk Oyunları Birdirbir programı içinde, bölüm: 21. TRT Avaz.

Mülakatlar

- Sosyolog Ersin Öztürk ile görüşme, 21.04. 2018
- Sosyolog İlknur Yaşar ile görüşme, 17.04.2018

EKLER

EK 1. Yarı Yapılandırılmış Görüşme Formu

Merhaba benim adım Gülsemin Mısırlı. Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Gazetecilik Anabilim Dalı Yüksek Lisans Programı öğrencisiyim. Dijital oyun kullanıcılarının oyun konusundaki deneyim, eğilim, tutum ve algılarını incelemeye yönelik bir araştırma yapmaktayım. Bu noktada dijital oyunlar hakkında araştırmaya gönüllü olarak destek vermek isteyen oyun kullanıcıları ile mülakatlar yapmayı planlıyorum. Katkılarınız için şimdiden teşekkür ederim. Görüşme sürecinde benimle paylaştığınız her şey gizli kalacaktır. Bu bilgileri yalnızca araştırmacılar görecektir.

1. Oyun kavramını üç sözcükle tanımlayacak olsaydınız ne derdiniz?
2. Dijital oyunlara günde kaç saat vakit harcıyorsunuz?
3. Oyunlara erişim nereden sağlıyorsunuz?
4. Dijital oyunlarla yalnızca boş zamanlarınızı mı değerlendiriyorsunuz? Yoksa özellikle zaman ayırıyor musunuz?
5. Bir oyun başında ortalama kaç saat kalıyorsunuz?
6. En çok tercih ettiğiniz oyunlar ve türleri?
7. Bu oyunları oynamak size nasıl bir his veriyor?
8. Oyunu oynamadığınız dönemler sizde nasıl bir etki yaratıyor?
9. Dijital oyunu hangi amaçla oynuyorsunuz?
10. Dijital oyunların yanında geleneksel oyun da oynar mısınız?
11. Oyunların yaratıcı, dinamik ve esnek olması bakımından düşünüldüğünde dijital oyunların mı yoksa geleneksel oyunların mı daha iyi olduğu söylenebilir? Cevabınızı nedenleri ile açıklayınız.
12. Dijital oyun – geleneksel oyun karşılaştırılmasında deneyimin zenginliği açısından neler söylenebilir?

13. Oyunların özgür bir ortam yarattığı varsayıldığında dijital oyunların mı yoksa geleneksel oyunların mı daha özgür olduğu söylenebilir? Cevabınızı nedenleri ile açıklayınız.
14. Etkileşim, iletişim, birlik ve beraberlik duygusu dijital oyunlarda mı yoksa geleneksel oyunlarda mı daha fazla ön plana çıkmaktadır? Cevabınızı nedenleri ile açıklayınız.
15. Sizin için dijital oyun oynamanın diğer aktiviteler içindeki yeri nasıldır?
16. Oyunlarda kadın oyuncuların sizden daha başarılı olma olasılığını nasıl karşılırsınız? (Yalnızca erkeklere)
17. Oyunda atlayamadığınız bir aşama olduğunda oyunu orada terk ediyor musunuz, yoksa atlamanın bir yolunu arıyor musunuz? Eğer atlamaya çalışıyorsanız bunu hangi yolla çözümlüyorsunuz?
18. Sizden daha başarılı oyuncularla oyun oynadığınızda neler hissediyorsunuz? Ya da sizden daha zayıf, başarısız insanlarla oynadığınızda o oyuncuya karşı tutumlarınız nelerdir?
19. Oyun oynamayı bıraktıktan sonra zihninizde oyunla ilgili daha çok hangi elemanlar kalıyor?
20. Son olarak, oyun oynadıktan sonra hisleriniz, düşünceleriniz ve hayata bakış açınızda bir değişiklik hissediyor musunuz? Cevabınız evet ise, bu değişikliklerin neler olduğundan bahseder misiniz?

ÖZGEÇMİŞ

Kişisel Bilgiler	
Adı Soyadı	Gülsemin MISIRLI
Doğum Yeri ve Tarihi	Reşadiye- 20/09/1992
Eğitim Durumu	
Lisans Öğrenimi	Erciyes Üniversitesi- İletişim Fakültesi Gazetecilik
Y. Lisans Öğrenimi	Atatürk Üniversitesi- Sosyal Bilimler Enstitüsü Gazetecilik Anabilim Dalı
Bildiği Yabancı Diller	İngilizce
Bilimsel Faaliyetleri	---
İş Deneyimi	
Stajlar	Yeşil Reşadiye Gazetesi-Reşadiye
Projeler	---
Çalıştığı Kurumlar	Rasyonel Haber Gazetesi-Konya
İletişim	
E-Posta Adresi	gulseminmisirli60@gmail.com