

T.C.
EGE ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
Genel Sosyoloji ve Metodoloji Anabilim Dalı

ÇOK KULLANICILI ÇEVİRİMİÇİ OYUNLARIN OYUNCULARININ
GÜNDELİK HAYAT PRATİKLERİ: TRIBAL WARS ÖRNEĞİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Diretgen Ozan ERCANSUNGUR

DANIŞMANI: Prof. Dr. Hale OKÇAY

İZMİR- Ağustos 2018

T.C.
EGE ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
Genel Sosyoloji ve Metodoloji Anabilim Dalı

ÇOK KULLANICILI ÇEVİRİMİÇİ OYUNLARIN OYUNCULARININ
GÜNDELİK HAYAT PRATİKLERİ: TRIBAL WARS ÖRNEĞİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Diretgen Ozan ERCANSUNGUR

JÜRİ ÜYELERİ

Prof. Dr. Hale OKÇAY (Danışman)

Doç. Dr. Ahmet TALİMCİLER

Dr. Öğr. Üyesi Selin ÖNEN

İZMİR- Ağustos 2018

YEMİN TUTANAĞI

Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürlüğüne sunduğum “Çok Kullanıcı Çevrimiçi Oyunların Oyuncularının Gündelik Hayat Pratikleri: Tribal Wars Örneği” adlı yüksek lisans tezinin tarafımdan bilimsel, ahlak ve normlara uygun bir şekilde hazırlandığını, tezimde yararlandığım kaynakları bibliyografyada ve dipnotlarda gösterdiğimi onurumla doğrularım.

Diretgen Ozan ERCANSUNGUR

İmza




T.C.EGE ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ



YÜKSEK LİSANS

TEZ SAVUNMA TUTANAĞI

ÖĞRENCİNİN

Adı Soyadı : DİRETGEN OZAN ERCANSUNGUR
Numarası : 92150000133
Anabilim Dalı : GENEL SOSYOLOJİ VE METODOLOJİ
Tez Başlığı (Türkçe) : ÇOK KULLANICILI ÇEVİRİMİÇİ OYUNLARIN OYUNCULARININ
GÜNDELİK HAYAT PRATİKLERİ: TRIBAL WARS ÖRNEĞİ
Tez Başlığı (İngilizce) : MULTIPLAYER ONLINE GAMES AND ITS PLAYERS' EVERY DAY LIFE
PRACTISES: TRIBAL WARS CASE
Tez Savunma Tarihi : 06.08.2018
Tez Başlığı Değişikliği Varsa Yeni Başlık:

JÜRİ ÜYELERİ

Jüri Başkanı

Unvan, Adı, Soyadı : Prof. Dr. Hale OKÇAY
Karar : ☒ Başarılı ☐ Başarısız ☐ Düzeltme
İmza :

Jüri Üyesi

Unvan, Adı, Soyadı : Dr. Öğr. Üyesi Selin ÖNEN
Karar : ☒ Başarılı ☐ Başarısız ☐ Düzeltme
İmza :

Jüri Üyesi

Unvan, Adı, Soyadı : Doç. Dr. Ahmet TALİMCİLER
Karar : ☒ Başarılı ☐ Başarısız ☐ Düzeltme
İmza :

TEZ HAKKINDA JÜRİNİN GENEL GÖRÜŞÜ

(Jüri Başkanı Tarafından Doldurulacaktır)

Tez savunması sonucunda öğrenci tarafından hazırlanan çalışma;

Oybirliğiyle ☒

Oy çokluğuyla ☐

Başarılıdır

Düzeltilmelidir

Başarısızdır

☐☐☐

- Bu tutanak üç (3) işgünü içerisinde jüri üyelerinin raporlarıyla beraber Anabilim Dalı Başkanlığı üst yazısıyla Enstitü Müdürlüğüne gönderilmelidir.
- Tezli yüksek lisans programlarında düzeltme alan öğrencinin 3 (üç) ay içerisinde yeniden savunmaya girmesi zorunludur.

ÖNSÖZ

İletişim teknolojileri toplumsal süreçlerde etkin bir rol oynamaktadır. Özellikle internetin gelişmesi ve yaygınlık kazanmasıyla birlikte iletişimin hem anlamı hem de toplumsal konumu kökten bir değişime uğramış, günümüz hâkim değer sisteminin belirleyicisi konumuna yerleşmiştir. Bu doğrultuda gelişen teknoloji, oyun kavramının doğasında da derinden bir etkiyle sonuçlanmaktadır. Sokak aralarında başlayan geleneksel oyun deneyimi, dijital oyunun ilk örnekleriyle televizyon karşısına taşınmış, teknolojinin gelişmesiyle sokağın bağlamı değişmiş ve çok kullanıcıli ortamlarda “siber” bir görünüm kazanmıştır.

İletişim, bu mecralarda da hâkimiyetini sürdürmektedir; yeni medya ürünü olarak beliren çok kullanıcıli çevrimiçi oyunlar, oyunun geleneksel tanımlarıyla örtüşen yönleri olmakla birlikte gündelik hayatın kopmaz bir parçası haline gelmesi ve dolayısıyla gündelik hayat pratiklerinin bir alanı olması açısından geleneksel oyun tanımlarının sınırları dışına taşmaktadır. İster geleneksel ister dijital olsun, oyunun, benliğin sunumu açısından ilgi çekici bir gündelik hayat alanı oluşturduğu görüşündeyim. Fakat oyun, siber uzamda deneyimlendiği anda boyut değiştirmekte, toplumsal yaşama dair, oyunun ötesine dair birçok ipucu içermektedir. Tez çalışmamın konusunu belirlerken bu ipuçlarına dair merakım belirleyici olmuştur.

Tez çalışmam süresince deneyimi ve bilgi birikimi ile bana yol gösteren sayın hocam ve tez danışmanım Prof. Dr. Hale Okçay’a teşekkür ederim. Varlığı ile bana her zaman güç veren sevgili babaannem Ayten Ercansungur’a teşekkürü borç bilirim. Manevi desteğiyle her an yanımda olan Sinem Baysal’a minnettarım. Son olarak sevgili annem Songül Çelik, çalışmamın en büyük destekçisidir, kendisine ne kadar teşekkür etsem az...

Diretgen Ozan Ercansungur

İzmir-Ağustos 2018

İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ	i
KISALTMALAR	iv
TABLolar DİZİNİ	v
ŞEKİLLER DİZİNİ.....	vi
GİRİŞ	1

BİRİNCİ BÖLÜM KURAMSAL ÇERÇEVE

1.1. JEAN BAUDRILLARD VE SİMÜLASYON KURAMI.....	4
1.2. ERVING GOFFMAN VE GÜNLÜK YAŞAMDA BENLİĞİN SUNUMU	20

İKİNCİ BÖLÜM KAVRAMSAL ÇERÇEVE

2.1. İNTERNET	30
2.2. OYUN KAVRAMI	38
2.2.1. Johan Huizinga ve Homo Ludens	40
2.2.2. Bernard Suits ve Çekirge	47
2.2.3. Roger Caillois	50
2.3. DİJİTAL OYUN.....	52
2.3.1. Çok Kullanıcı Çevrimiçi Oyunlar	62
2.3.1.1. Tribal Wars.....	66

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM ALAN ARAŞTIRMASININ TASARIMI

3.1. ARAŞTIRMANIN AMACI VE PROBLEMİ	71
3.2. ARAŞTIRMANIN YÖNTEMİ	72

3.3. ARAŞTIRMANIN TEKNİĞİ	73
3.4. ARAŞTIRMANIN ALANI VE EVRENİ.....	74
3.5. ARAŞTIRMANIN VARSAYIMLARI VE KISITLARI	75

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

ALAN ARAŞTIRMASININ DEĞERLENDİRİLMESİ

4.1. KATILIMCILARIN DEMOGRAFİK ÖZELLİKLERİ	78
4.2. OYUNCULARA AİT TEMALAR	81
4.2.1. Oyun Oynamaya Yönelik Algılar.....	82
4.2.1.a. Oynama Amaçlarına Dair Görüşler	83
4.2.1.b. Ayrılan Zamanın Niteliği	90
4.2.1.c. Oyun Dünyasına Yönelik Algılar	94
4.2.2. Oyun-içi Benlik Sunumunun İzlenmesi	102
4.2.2.a. Oyun-içi Sosyal Ortama Dair Görüşler	103
4.2.2.b. Oyun-içi Karakterin Oluşumu.....	106
4.2.2.c. Oyunun Ciddiyetine Dair Görüşler	119
4.2.3. Oyun-içi Oyun-dışı Gündelik Hayat Pratiklerinin Etkileşimi	125
4.2.3.a. Oyun-içi Oyun-dışı İletişim Süreçlerinin Niteliği.....	125
4.2.3.b. Oyunun Gündelik Hayata Olumlu Etkilerine Dair Görüşler .	136
4.2.3.c. Oyunun Gündelik Hayata Olumsuz Etkilerine Dair Görüşler	143
SONUÇ	150
KAYNAKÇA.....	157
EKLER.....	172
ÖZGEÇMİŞ	175
ÖZET.....	176
ABSTRACT.....	177

KISALTMALAR

MMO: Massively Multiplayer Online Games (Devasa Çok Kullanıcılı Çevrimiçi Oyunlar)

MMODG: Massively Multiplayer Online Dance Games (Devasa Çok Kullanıcılı Çevrimiçi Dans Oyunları)

MMOFPS: Massively Multiplayer Online First-person Shooter (Devasa Çok Kullanıcılı Çevrimiçi Birinci Şahıs Nişancı)

MMOMG: Massively Multiplayer Online Manager Games (Devasa Çok Kullanıcılı Çevrimiçi Menajerlik Oyunları)

MMORPG: Massively Multiplayer Online Role-playing Games (Devasa Çok Kullanıcılı Çevrimiçi Rol Yapma Oyunları)

MMORTS: Massively Multiplayer Online Real-time Strategy (Devasa Çok Kullanıcılı Çevrimiçi Gerçek Zamanlı Strateji)

MMOR: Massively Multiplayer Online Racing (Devasa Çok Kullanıcılı Çevrimiçi Yarış)

MMOSG: Massively Multiplayer Online Social Games (Devasa Çok Kullanıcılı Çevrimiçi Sosyal Oyunlar)

MMOTG: Massively Multiplayer Online Tycoon Games (Devasa Çok Kullanıcılı Çevrimiçi İşletmecilik Oyunları)

MMOVSG: Massively Multiplayer Online Virtual Sex Games (Devasa Çok Kullanıcılı Çevrimiçi Sanal Cinsellik Oyunları)

MOG: Multiplayer Online Games (Çok Kullanıcılı Çevrimiçi Oyunlar)

TABLÖLAR DİZİNİ

Tablo 1: Dijital Oyun Gelirlerinin Ülkeler Bazında Sıralaması.....	55
Tablo 2: Devasa Çok Kullanıcı Çevrimiçi Oyun Türleri.....	64
Tablo 3: Katılımcıların Demografik Özellikleri.....	80
Tablo 4: Oyunculara Ait Temalar	82



ŞEKİLLER DİZİNİ

Şekil 1: <i>Klanlar</i> köy genel bakış sayfası görüntüsü	66
Şekil 2: <i>Klanlar</i> Resmi Sitesi giriş sayfası görüntüsü	68
Şekil 3: Klan üyelerine özel klan forumu içerisinde yer alan sohbet başlığına örnek görüntü	69
Şekil 4: <i>Klanlar</i> Resmi Forumu anasayfası görüntüsü	70



GİRİŞ

Oyun kavramı hayvan dünyasından insan dünyasına kadar geniş bir alana uzanan, gündelik hayatın içinde var olagelmiş, en az insanlık tarihi kadar eski bir etkinlik olarak belirmektedir (Kanca, 2011: 13). Gündelik hayatta kültür yaratan ve toplumsallaştırıcı bir eylem olma özelliğiyle öne çıkan oyun ve oyun kültürü, teknolojinin gelişmesi ile yeni bir boyut kazanmıştır. Gün geçtikçe kullanıcı sayısı artmakta olan dijital oyunlar, devasa ekonomisinin ulaştığı boyutlar göz önüne alındığında günümüz eğlence sektörünün en önemli aktörü konumuna ulaşmış, film ve müzik sektörlerini bu yönüyle geride bırakmıştır. Ne var ki dijital oyunlar, sundukları üst düzey sanal gerçeklik ve internet teknolojilerine entegre yapıları nedeniyle geleneksel oyun tanımlarının sınırlarını zorlayan, bir diğer değişle anlamını aşan bir noktada konumlanırlar. Özellikle en yaygın dijital oyun türü olan “çok kullanıcıli çevrimiçi oyunlar”, milyonlarca kullanıcının eş zamanlı oyun deneyimine imkân sağlamaları açısından ayrı bir önem taşımaktadır. Bu oyunlar sosyal etkileşimin gerçekleştiği yeni bir mecra olmalarının yanında, aynı zamanda bir yeni medya ürünü olarak iletişim ve etkileşimin aracı konumundadırlar.

Bu özellikleri nedeniyle çok kullanıcıli çevrimiçi oyunlar, taşıdıkları sosyolojik anlam bakımından günümüz toplumsal yaşantısı hakkında bizlere ipuçları verebilir. Bu tür oyunlar, tek kişilik ve bilgisayar sistemine karşı oynanan dijital oyunların aksine oyuncuya sosyal bir uzam sunmaktadır. Yeni medyanın getirdiği iletişimsel olanaklardan yararlanan bu oyunlar, oyuncunun diğer oyuncular ile eş zamanlı, anlık etkileşime girmesi ve ortak deneyim yaşama fırsatı sağlaması nedeniyle her geçen gün daha çok tercih edilmektedir. Bu bağlamda “sosyal oyun” (social game) şeklinde de ifade bulan çok kullanıcıli oyun dünyaları, “gerçek hayat”dan basitçe ayrılmış fantezi dünyaları değil, oyuncular için giderek ayırım yapmanın zorlaştığı, en az oyun-dışı gerçekliğin yarattığı kadar vurucu bir gerçeklik anlamına gelmektedir. Dolayısıyla oyun dijitalleşen altyapısı ve internetin sağlayıcılığında, gündelik hayattan bir kaçış değil, onun uzantısı noktasında gelişmektedir. Bu görüşten hareketle, sosyal gerçekliğin bir parçası olan gündelik hayat pratiklerinin çevrimiçi-çevrimdışı etkileşiminin

incelenmesinin, bu yeni mecranın doğası ve etkilerinin anlaşılmasına ışık tutacağı düşünülmektedir

Tez çalışmamızın birinci bölümünde kuramsal çerçevemizi oluşturan Jean Baudrillard'ın Simülasyon Kuramı ve Erving Goffman'ın Günlük Yaşamda Benliğin Sunumu ile temellendirdiği dramaturjik modeline dair görüşleri ana hatlarıyla ele alınmıştır. Çalışmamız, çok kullanıcıli çevrimiçi oyun dünyasının günümüz gerçeklik anlayışına yönelik izleri, Baudrillard'ın kuramı çerçevesinde konumlandırma amacındadır. Oyuncuların gündelik hayat pratiklerinin incelenmesinde ise oyuncuların benlik sunum pratikleri öne çıkmaktadır. Goffman, bireylerin “sahne önü” ve “sahne arkası” benlikler yaratarak gündelik hayatın pratik bir deneyimini oluşturduğunu ve gündelik hayatın anlamlandırılmasında bu deneyimin belirleyici olduğunu belirtmektedir. Bu görüşten hareketle tez çalışmamızın gündelik hayata bakışında benliğin sunumu çerçevesinde Goffman'ın dramaturjik modeli yol gösterici olacaktır.

Çalışmamızın ikinci bölümünde ise, kavramsal çerçevemizi oluşturan, internet, oyun kavramı, dijital oyunlar, çok kullanıcıli çevrimiçi oyunlar ve araştırmamızın evrenini oluşturan Tribal Wars oyunu ele alınmaktadır. Kavramsal çerçevede takip edilmesi amaçlanan yol, internet teknolojilerinin teknik ve toplumsal anlamda belirleyici özelliklerine değindikten sonra, oyun kavramının geleneksel tanımlarından yola çıkarak çok kullanıcıli çevrimiçi oyunlara kadar devam eden gelişimini ele almak üzerinde ilerlemektedir. Bu noktada çalışmamız, oyun kavramının sınırları ve günümüzde “oyun” olanın toplumsal anlamına genel bir bakış sergileme amacındadır.

Üçüncü bölümde, tez çalışmamız kapsamında gerçekleştirdiğimiz alan araştırmasının tasarımına yer verilmektedir. Araştırmamız amacı ve problemi ışığında belirleyici olan yöntem, kullanılan teknik ve uygulamaya yönelik bilgiler bu bölümün içeriğini oluşturmaktadır.

Dördüncü bölümde alan araştırmamızın verilerinin değerlendirilmesine yer verilmektedir. Tez çalışmamızın kuramsal ve kavramsal çerçevesini takiben, araştırmamızın yönteminin işaret ettiği betimleyici bir yaklaşımla, çok kullanıcıli

çevrimiçi oyun oyuncularının gündelik hayat pratiklerini anlama ve yorumlama amacı taşınmaktadır. Belirlenen temaları takiben veriler değerlendirmeye tabi tutulmuştur.

Birinci ana temamız olan oyun oynamaya yönelik algılar, oyuncuların oynama amaçlarına dair görüşleri, ayrılan zamanın niteliği ve oyun dünyasına yönelik algılar şeklinde üç alt temayı takiben incelenmektedir. İkinci ana temamız olan oyun-içi benlik sunumlarının izlenmesi, oyun-içi sosyal ortama dair görüşler, oyun-içi karakterin oluşumu ve oyunun ciddiyetine dair görüşler alt temaları üzerinden değerlendirilmektedir. Son olarak, oyun-içi oyun-dışı gündelik hayat pratiklerinin etkileşimi başlıklı ana temamızda, oyun-içi oyun-dışı iletişim süreçlerinin niteliği, oyunun gündelik hayata olumlu etkileri ve oyunun gündelik hayata olumsuz etkileri şeklinde alt temalara ayrılmış ve değerlendirilmiştir.

Sonuç bölümünde ise elde edilen bulgular, kuramsal ve kavramsal çerçevemiz ışığında yorumlanmış, gelecek çalışmalara yönelik önerilere yer verilerek çalışmamız sonlandırılmıştır.

BİRİNCİ BÖLÜM

KURAMSAL ÇERÇEVE

Tez çalışmamızda belirleyici bir önem taşıyan kuramsal çerçevemiz birinci bölümde ele alınacaktır. Bu doğrultuda öncelikle Jean Baudrillard ve Similasyon Kuramı ana hatlarıyla açıklanacak, ardından Erving Goffman'ın “Günlük Yaşamda Benliğin Sunumu” isimli eserini takiben dramaturjik modeline yer verilecektir.

1.1. JEAN BAUDRILLARD VE SİMÜLASYON KURAMI

Çağımızın önemli düşünürlerinden, Fransız sosyolog, felsefeci ve iletişim kuramcısı Jean Baudrillard, 27 Temmuz 1929 yılında Reims kentinde dünyaya gelmiştir (Altun, 2006: 153). Paris Nanterre Üniversitesi'nde Sosyoloji eğitimi aldığı dönemde, lise yıllarında öne çıkan Almanca ilgisinin bir sonucu olarak Paris-Sorbonne Üniversitesi'nde de Almanca eğitimi alır. Mezuniyetini takip eden yıllarda eğitim kurumlarında Almanca öğretmenliği yapar. 1966 yılında *Nesneler Sistemi* isimli doktora tezini, Roland Barthes, Pierre Bourdieu ve Henri Lefebvre'den oluşan bir jüri önünde savunur ve aynı yıl içerisinde Paris Nanterre Üniversitesi Sosyoloji Bölümü'nde Henri Lefebvre'nin asistanlığını yapmaya başlar. Jean Baudrillard, öne sürdüğü fikirler, sahip olduğu özgün dil yetisi ve dışavurum üslubu nedeniyle farklı sınıflandırmalara maruz kalmıştır. Anglo Sakson yazarlar tarafından genellikle radikal bir kültür kuramcısı olarak nitelenirken, Batı Avrupa'da düşünceleri yaşamın tüm alanlarına yönelik bir eleştiri olarak kabul görmüştür. Başta ABD ve Japonya olmak üzere dünyanın pek çok ülkesini ders ve konferanslar vermek amacıyla ziyaret eden düşünür, 6 Mart 2007 yılında kanserle mücadele ettiği uzun yılların ardından 77 yaşında kendi deyimiyle “ortadan kaybolur” (Adanır, 2008: 11-29).

Baudrillard, kendisinin de içinde yaşamış olduğu toplumları anlatabilmenin yolunun ancak yeni bir terminoloji aracılığıyla başarılabileceği iddiasıyla, düşünce hayatı boyunca yeni kavramlar üretmiş, bu kavramlara özgün anlamlar yüklemiştir (Güzel, 2015: 66). Adanır'a göre, O'nu postmodern düşünürlerden ayıran özelliklerinden biri de sahip olduğu bu yetidir; “[...] *O postmodern bir düşünür değildir çünkü başvurduğu terminoloji bir neolojizm (uydurma, kişisel terminoloji) olmaktan çok*

hem kendi içinde tutarlı hem de kendinden önce üretilerek onaylanmış ve günümüze kadar kullanıla gelmiş/kullanılmakta olan sosyal bilimler terminolojisinin çağdaş, (Modern toplumların içinde bulundukları) güncel durumu açıklayabilmekten aciz olduğu düşüncesinden kaynaklanan lirik, ironik özellikler taşıyan sağlam bir terminolojidir.” (Adanır, 2008: 31). Eroğlu, Baudrillard’ın postmodernizme ilişkin görüşlerini şu ifadelerle anlatır; “... ortaya farklı bir bakış açısı koyan düşünür, öneri getirecek boyutta postmodernizmi ciddiye almamış, daha doğrusu postmodernizmde ciddiye alacak bir boyut görememiştir. Hatta O’nunla konuşanlara verdiği demeçlerde, postmodernizm ile konuşmasına başlayanları şiddetle eleştirmiş, postmodernizmin üzerinde durma nedeninin, onun yararsız ve gereksiz olduğuna işaret etmekten başka amaç taşımadığının altını çizmiştir.” (Eroğlu, 2014: 47).

Baudrillard’ın terminolojisinde önemli bir yer tutan Simülasyon Kuramı, 1970’li yıllarda üstünde yoğunlaşmaya başladığı ve 1980’li yılların başında temellendirmiş olduğu bir kuram olarak öne çıkmaktadır. Baudrillard’ın tüketim toplumu yaklaşımı ile anlatmayı hedeflediği aşama, simülasyon evrenini anlamamız açısından önemlidir. Baudrillard, toplumsal yapılanmada üretim ilişkilerinin belirleyici olduğu dönemin sona erdiğini, artık tüketim ilişkilerinin öne çıktığı ve belirleyici olanın anlam üretimi ve dolayısıyla kültürün olduğu bir döneme girildiğini öne sürmektedir. Sanayileşmiş kapitalist toplumlarda her türlü nesnenin kullanım değeri ve değişim değeri mantığı tarafından kesin bir maddi değer karşılığına ulaşılmaktadır. Yalnızca sanat alanında bu türden bir kesinlik söz konusu değildir. Özgün bir değere sahip olan sanat eserinin bedeli bir anlamda satıcı ve alıcı arasında kurulan ilişki tarafından belirlenmektedir. Baudrillard bu durumu, sanat eserinin, sahip olan insanın eser aracılığıyla edindiği toplumsal konum ve prestij açısından sağladığı işlevi ile açıklamaktadır. Baudrillard’a göre kapitalizm bu değer yasasını tüm ticari alanlara ve tüketim ilişkilerine egemen kılmış, böylece mutasyona uğrayıp tüketim toplumu aşamasına geçmiştir (Adanır, 2016: 45-46).

Baudrillard tüketim nesnelerinin artık öncelikli olarak gösterge işlevine sahip oldukları ve nesnel işlevlerinin kaybolduklarını öne sürer. Bu durumu “gadget” nesneler

üzerinden anlatır. Tüketim toplumundaki nesnenin hakikati bir tür işlevsel faydasızlıkla belirlenen gadget nesnelerdir;

“Gadget aynı zamanda, bankacınıza ya da noterinize, önemli bir müşteriye ya da bir dosta yazmanıza bağlı olarak 13 değişik karakterde yazabilen daktilodur; yoksa “nesnel” faydasızlık nerede başlayacak? Gadget pahalı olmayan işlenmemiş mücevher ama aynı zamanda IBM’in not defteridir: “Tatilde, büroda, hafta sonunda her yerde size eşlik eden 12’ye 15 genişliğinde küçük bir araç hayal ediniz. Tek bir elle, bu küçük aracı alınız, parmağınızla bir dokununuz ve kararlarınızı fısıldayınız, talimatlarınızı yazdırınız, başarılarınızı haykırınız. Söylediğiniz her şey bu aracın hafızasında saklanır. İster Roma’da ister Tokyo’da, ister New York’ta olun sekreteriniz bir hecenizi bile kaçırmayacaktır...” Daha yararlı ve daha yararsız hiçbir şey yok.” (Baudrillard, 2016a: 139).

Günümüzde bu durum çok daha ilgi çekici bir hal almıştır, mobilya aksesuarı amacıyla fahiş fiyatlara satılan “antik dekoratif kütük”den, her geçen gün üretim maliyetlerine ters orantılı olarak yüksek fiyatlara satışa sunulan teknoloji ürünlerine kadar birçok tüketim nesnesi, Baudrillard’ın gadget tanımlamasına paralel gösterge işlevler taşımaktadır.

Burada Baudrillard’ın öne çıkarmak istediği en önemli noktalardan biri, tüketimin, insanın toplumsal konumunu belirleyici bir kültür ögesi haline dönüşmüş oluşudur. Sanayi sonrası toplumunda tüketim, basitçe ihtiyaç ve arzuların tatmini amacıyla girilen bir eylem değil, tersine çoğu zaman böylesi bir amaçla da gerçekleşmemektedir. Hiçbir ihtiyacın tüketici tabanından doğmadığını belirten düşünür, ancak örnek bir grup ya da yönetici bir elitin aracılığıyla oluşan göstergelerin ihtiyacı belirleyeceğini öne sürer. Dolayısıyla tüketilen şey artık nesnenin kendisi değil, metalaşan göstergelerin ta kendisidir (Norris, 2006: 469-470). Bu anlamda tüketim nesnesi, kendisindeki saf basit işlev sınırını aşarak, statüyü, yani kimi insanların doğuştan sahip olup kimilerininse hiçbir zaman ulaşamayacakları bir Tanrı lütfunu temsil eder, bu nedenle tüketimin alanı yukarıdan aşağıya ilerlemek durumundadır. Söz konusu olan fiziksel bir nesne alışverişinin ötesine geçmiş, sınıf, statü, ayrıcalık, kimlik inşası gibi kavramlarla yakından ilişkili bir eylem halidir (Aytaç, 2006: 30). Bu yönüyle

tüketim, insanın kendisini anlatma çabasının bir aracı fakat aynı zamanda da insanın kim olduğunun da belirleyicisi konumuna gelmekte, bir anlamda iletişim sistemi, dil olarak tanımlanmaktadır. Baudrillard’a göre bu, toplumsallaşmış bir göstergeler değiş-tokuşudur; *“Doğumdan, soydan, dinden gelen farklılıklar eskiden değiş tokuş edilmiyordu: Moda farklılıkları değildiler ve öze aittiler. “Tüketilmiyorlardı” Günümüzdeki farklılıklar (giysi, ideoloji ve hatta cinsiyet farklılıkları) geniş bir tüketim ortaklığı içinde değiş tokuş ediliyor”* (Baudrillard, 2016a: 110-111).

Baudrillard’a göre tüketim nesnesi insanın “kendisi olması” için giriştiği umutsuz bir arayışın nesnesine dönüşmüştür. Bir kozmetik ürünü üzerinden örneklendirir; saç renginde ufak bir ton değişikliği yapacak bir saç boyasının reklam metninde, ürünün ne derece doğal olduğu, kullanıldığı takdirde kullanan kişinin “kendisini bulacağı”, “her zaman olduğundan daha fazla kendi olacağı” gibi ifadelerin bulunması tesadüf değildir. Baudrillard burada nesne ve öznenin konumuna işaret eden bir sorgulamaya girişir;

“Eğer birisi isek, kişiliğimizi “bulabilir miyiz”? Bu kişilik sizdeyken siz neredesiniz? Eğer kendimizsek “gerçekten” kendimiz olmamız gerekir mi ya da sahte bir “kendi” yerimi almışsa, kendi olmanın mucizevi birliğine yeniden kavuşmak için “küçük bir ton değişikliği” yeterli mi? Bu “tümüyle” doğal sarı ne demek oluyor? Bu sarı doğal mıdır, değil mi? Ve eğer kendimsem nasıl “her zaman olduğumdan daha fazla “kendim olabilirim? ... Bu mantıksızlığın, günümüzde kişiliği konu edinen her şeyin içini kemiren bu iç çelişkinin binlerce örneği bulunacaktır.” (Baudrillard, 2016a: 102-103).

Baudrillard, benliğin maruz kaldığı bu simülasyon sürecinin benzeri ile doğanın da karşı karşıya olduğunu öne sürer ve doğanın gerçeklikte öldürüldükten sonra bir gösterge olarak yeniden üretilmekte olduğunu söyler; tüm bir ormanın ortadan kaldırılarak kurulduğu kentlerde görülen yeşil alanlar, doğayı “simüle etme” nin ötesine geçemeyeceklerdir. Burada söz konusu olan gerçeğin yerine ve mevkiine bir “yeni-gerçek”in geçirilmesi yoluyla günlük yaşamın her alanında gerçekleşen sınırsız bir simülasyon sürecidir. Bu süreç iletişim ortamlarında ise gerçeklik gücüne ulaşmaktadır (Baudrillard, 2016a: 104, 160).

Tüketim toplumlarına özgü bir kuram olarak Simülasyon Kuramı, gerçeklik kavramının karşı karşıya olduğu bu değişim süreci etrafında konumlanmaktadır. Baudrillard'a göre gerçeklik, düşünsel bir süreç olup, Modern toplumlarda son iki yüzyıl içerisinde ortaya çıkan bir ilkedir. 1960'lı yıllardan itibaren anlam ve içeriğini kaybetmeye başlayan gerçeklik ilkesi, günümüzde giderek hipergerçekleşen ve kelimenin gerçek anlamından uzaklaşmış, bir simülasyona dönüşmüştür (Adanır, 2016: 51-52). Baudrillard simülasyonun tanımını; *“Bir köken ya da bir gerçeklikten yoksun gerçeğin modeller aracılığıyla türetilmesine hipergerçek yani simülasyon denilmektedir.”* ifadeleriyle yapmaktadır (Baudrillard, 2016b: 14). Bu durumu harita-toprak ilişkisi üzerinden örneklendirir; toprağın temsili olarak haritanın ortaya çıkışından önce ne haritadan ne de topraktan bahsetmek mümkün değilken, artık önce haritadan sonra topraktan söz etmek gerekmiştir. Baudrillard için vurucu olan nokta ise bu sürecin günümüzde vardığı noktadır; artık gerçeklik haritanın işaret ettiği şeye dönüşmüştür, dolayısıyla artık gerçek olan ve temsili arasındaki kesin ayrım ortadan kalkmıştır. Artık söz konusu olan, bir taklit ya da parodinin ötesinde, aslının yerini alan göstergelerin sürekli bir yeniden üretimi olan hipergerçeklik, yani simülasyondur (Güzel, 2015: 71).

Baudrillard, simülasyon düşüncesinin anlaşılmasında, “gizlemek” ve “simüle etmek” kavramları arasındaki ayrımın doğru yapılması gerektiğini vurgular ve simülasyonun gerçeklik algısı ile ilişkisini şu ifadelerle açıklar;

“Gizlemek (dissimuler), sahip olunan şeye sahip değilmiş gibi yapmak; simüle etmek ise sahip olunmayan şeye sahipmiş gibi yapmaktır. Birincisi bir varlığa (şu anda burada bulunmayan) diğeri ise bir yokluğa (şu anda burada bulunmamaya) göndermektedir. Ancak bu olay sanıldığından daha da karmaşıktır. Çünkü simüle etmek “-mış” gibi yapmak değildir. Hastaymış gibi yapan kişi yatağa uzanıp bizi hasta olduğuna inandırmaya çalışır. Bir hastalığı simüle eden kişi ise kendinde bu hastalığa ait semptomlar görülen kişidir. Öyleyse “mış” gibi yapmak (feindre) ya da gizlemek (dissimüler) gerçeklik ilkesine bir zarar veremez, yani bunlarla gerçeklik arasında her zaman gizlenmeye çalışılan bariz bir fark vardır. Oysa simülasyon bu “gerçek” ile “sahte” ve “gerçek” ile “düşsel” arasındaki farkı yok etmeye çalışmaktadır.” (Baudrillard, 2016b: 15-16).

Baudrillard, kişinin ortaya koyduğu bu hasta simülasyonunun gerçek semptomlar üreterek gerçeğin yerini alması durumunun asker alımlarında da ortaya çıktığını belirtir. Akıl sağlığını kaybettiğini simüle eden kişinin çürük raporu olarak askerlikten kaçması, bu tutumun gerçekliğinin değerlendirilebileceği nesnel ölçütlerin olamayacağından kaynaklanmaktadır, ‘kişi deliliği bu derece iyi taklit edebiliyorlarsa deli olmalıdır’ fikrine sığınılmaktadır. Baudrillard benzer bir durumla din alanında da karşılaştığını öne sürer; O’na göre imge ve ikonlar Tanrının varlığını görüntülerde yansıtmak suretiyle Tanrısal gücü ifade edip, Tanrıyı simüle ederek yerini alırlar. Bu yolla Tanrı düşüncesi tartışmaya açılmadan, bilme arzusu yalnızca imgelerle sınırlanmaktadır. Baudrillard’ın simülakr kavramı ile işaret etmek istediği de tam olarak budur, göndereninden daha gerçek bir şekle bürünmesi, gerçeğin yerini alıp onu buharlaştırması (Güzel, 2015: 73). Dolayısıyla Baudrillard’ın ifadeleriyle simülakr; *“Bir gerçeklik olarak algılanmak isteyen görünüm.”* tanımında somutlaşır. Düşünür, Batı’da Rönesans dönemi sonrasında birbirini takip eden üç simülakr düzeninin ortaya çıktığını öne sürer ve *Simülakrlar ve Simülasyon (1982)* kitabında bu üç düzeni şu ifadelerle tanımlar;

“-Uyumlu, iyimser ve Tanrı’nın yarattığı ideal doğanın tıpkısını/ikizini oluşturmayı amaçlayan imge, taklit ve kopyalama üstüne oturan doğal, doğalcı simülakrlar.

-Tüm üretim düzenini kapsayan enerji ve güce dayalı makinelerle somutlaşan üretici, üretken simülakrlar. Dünya çapında bir insani gelişme hedefleyen, sürekli bir yayılma eğiliminde olup, sınırsız miktarda enerji özgürleştirmeye çalışan simülakrlar.

-Information=bilgi, model ve sibernetik oyunlardan oluşan, tamamen işlemsel, hipergerçek ve mutlak bir denetimi hedefleyen simülasyon simülakrları.”
(Baudrillard: 2016b, 7, 163)

Baudrillard’a göre Rönesans Çağı’ndan endüstri devrimine kadar süren birinci simülakr düzeninde, ütopya üreten, düşsel bir üretim biçimi söz konusudur. Gerçek olan ve düşsel olan arasındaki mesafenin en üst düzeyde yaşandığı bu düzene ait veriler, teatral ve fantastik bir düzeneğe sahip gibidirler. Baudrillard, bu düzenin temel belirleyenin kopyalama olduğunu ifade etmiş ve ancak kopyalama sayesinde “sonu

gelmeyen isteklerin” karşılanabileceğini öne sürmüştür. Burada önemli olan nokta, kopyanın, asıl olanın orijinalliğine tesir etmediği, bir diğer deyişle kopya ve gerçeğin birbirlerine zarar vermeden varlıklarını sürdürebiliyor oluşudur (Altun, 2006: 251). Baudrillard’ın ifadesiyle *“ütopya adasıyla gerçek adlı kıta karşı karşıyadır”* (Baudrillard, 2016b: 164). Bu türden simülasyonlara dönemin sanat eserlerinde karşılaşmanın mümkün olduğu kimi eklemeler örnek gösterilebilir; *“Bu, gerçekliğe yapılan bir ekleme, bir simülasyondur ancak gerçeğin orijinalliğine bir etkisi olmaz.”* (Öngen, 2014: 39).

Endüstri devrimi ile gün yüzüne çıkan ikinci simülakr düzenine hakim olan düşsellik ise üretici/yansıtıcı özellikler göstermektedir. Bu düzende düşsellik, sanayileşmiş, güç ve enerji üreten bir konumdur (Baudrillard, 2016b: 170). Endüstriyel kapitalizmin ruhuna uygun olarak makineye tekabül eden bu dönemde, kitlesel üretim aracılığıyla, asıl olan ile sahte olanın denk olduğu, doğal orijinalin yokluğunda meydana gelen bir yeniden üretim sürecidir (Öngen, 2014: 39-40). Birinci düzenin aksine bu düzende gerçeklik yok edilmektedir. Birbirlerine tıpatıp benzeyen nesne ve göstergelerin seri üretimi başlıca toplumsal formasyon aracı konumuna geçmiş, dolayısıyla gerçeklik, sembolik anlamından yoksun bir endüstriyel temsile dönüştürülmüştür. Bu düzenle birlikte gösterenin gerçek anlamı ile nasıl gösterildiği birbirinden ayrılmaktadır (Altun, 2006: 252).

Baudrillard, üçüncü simülakr düzenini “simülasyon evreni” şeklinde adlandırır. Tanımladığı ilk iki düzenin aksine simülasyon evreninde herhangi bir düşsellikten bahsetmek mümkün değildir, gerçek ile düşsellik arasındaki mesafe ortadan kalkmıştır. Baudrillard, gerçeklik katsayısının kendisini anlamlı kılan bir düşsellik stoğuyla doğru orantılı olmak durumunda olduğunu belirtmiş, düşsellüğün ulaşıp üzerinde dolaşabileceği bakir bir alan kalmadığında bir ilke olarak gerçekliğin de ortadan kaybolacağına işaret etmiştir; *“Gerçeklik ilkesinin egemen olduğu bir dünyada gerçeğin düşsellik adlı bir ‘bahanesi’ vardı. Simülasyon ilkesinin belirlediği günümüz dünyasında ise gerçek, modelin varlığını kanıtlamaktan başka bir işe yaramamaktadır. Paradoksal bir şekilde gerçeği hakiki bir ütopyaya dönüştürdük. Ne var ki, bu ütopyanın gerçekleşme olasılığı yoktur, çünkü yitirdiğimiz gerçeği bir daha ancak rüyamızda görebiliriz.”*

(Baudrillard:2016b, 165). Simülasyon evreni artık bir gerçekliğin taklidi olmanın ötesinde bir modelin taklidinin hakim olduğu, gösteren ve gösterilen arasındaki ayrımın sonsuza dek yok olduğu bir düzene işaret eder; artık imge, gerçekten daha gerçek haline dönüşmüş, hipergerçekleşmiştir Dolayısıyla artık bir imgeden de söz etmek mümkün değildir. İmge; gerçekliğin hiçbir çeşidiyle ilişkisi kalmamış, yalnızca kendi kendinin simülakrı olan, simülasyon evrenine ait olan bir şeydir (Kellner, 2014: 310-311).

Baudrillard'ın, 1930'lu yıllarda çekilmiş bir sessiz film olan “Praglı Öğrenci” filmi üzerinden sunmuş olduğu anlatım, gerçek ve imge arasındaki bu ilişkiyi anlamamız açısından önemlidir. Film, rahat bir yaşam için sabırsızlanan, yoksul fakat ihtiraslı bir öğrencinin hikâyesini konu edinmektedir. Zengin bir kadına duyduğu aşk uğruna öğrenci, aynadaki imgesini yüklü bir ücret karşılığında şeytana satır. Takip eden süreçte zengin ve itibarlı birisine dönüşen öğrenci, imgesinin yokluğundan (aynada kendisini görememesinden) rahatsızlık duysa da bu durum ona çok da zor gelmez. Ne var ki bir süre sonra imgesi, ete kemiğe bürünmüş bir şekilde, yalnızca aynaların rastlantısallığında değil, hayatın her yerinde karşısına çıkmaya başlar. İmgesiyle birlikte görülecek olursa itibarının zedeleneyeceğinden korkan öğrenci, toplumdan kaçtığı takdirde de imgesinin onun yerini almasından tedirginlik duyar; imge, öç almak istercesine öğrencinin eylemlerini suç işlemeye varacak kadar çarpıtmaktadır. Öğrenci, içinde bulunduğu durumun umutsuzluğuyla imgesini öldürmeye karar verir ve şeytanla pazarlığın gerçekleştiği aynanın önünde imgesine ateş eder. Ayna kırılır, imge ortadan kaybolur fakat öğrencinin kendisi de (gerçek) ölmüştür (Baudrillard, 2016a: 245-247). Filmin konusuna paralel olarak simülasyon evreninde de gerçeklikle bağı kopmuş olan “gerçek”in bir imgesinin de varlığından söz edilememektedir. “Gerçek” ve “imge” hipergerçek uğruna yok olup gitmiş, aynanın rastlantısallığı ise yerini vitrine bırakmıştır.

Baudrillard'a göre simülasyon evrenini simgeleyen en kusursuz örnek, bütün simülakr düzenlerinin iç içe geçtiği Disneyland modelidir. Her köşesinde nesnel bir Amerika modeli ile karşılaşmanın mümkün olduğu Disneyland'da, ülkenin sahip olduğu tüm değerler minyatürleştirilmekte ve bol miktarda oyun ve oyuncak aracılığıyla çoğaltılarak yüceltilmektedir. Kalabalıklar, dini denilebilecek türden kolektif bir keyifle

bu fantazm oyununa, düşsel evrene akın etmektedirler. Baudrillard, Amerikan değerlerinin bir övgüsü veya Amerikan yaşam biçiminin idealize edilmesi gibi noktalardan hareketle Disneyland eleştirisi yapılabileceğini ama dikkat edilmesi gereken konunun bunun çok daha ötesinde olduğunu öne sürer ve bu durumu bir ideolojik “tezgâh” olarak betimler. Disneyland, tüm Amerika’nın, “gerçek” ülkenin, aslında bir Disneyland olduğunu gizlemeye yaramaktadır. Disneyland, düşsele o eski görünümünü iade etmeye çalışan, gerçek adlı kurmacayı yeniden üretmek amacıyla tasarlanmış bir ikna makinesidir. Tesisin çocuksu görünümünün ardında yatan da yetişkinlere özgü başka, “gerçek” bir evren bulunduğu düşüncesini onaylatma çabasıdır (Baudrillard, 2016b: 27-29). Disneyland, sınırları dışında kalanların gerçek olduğuna inandırmak amacıyla oradadır. Burada gizlenmeye çalışılan da tam olarak budur, Los Angeles ve onu çevreleyen tüm Amerika artık gerçek değil, bir simülasyon düzeninin ürünüdür. Baudrillard’ın vurguladığı nokta, Amerika’nın tespit edilmesi daha zor ve daha “gerçek” görünen simülasyonlarının, Disneyland’ın fantazm dünyası aracılığıyla örtülmeye çalışıldığıdır (Raffel, 2004: 2).

Baudrillard, düşselliğin bu geri iade edilme çabasını, çöpleri işleyerek yararlı hale getirme amacıyla kurulan geri dönüşüm fabrikalarına benzetmektedir. Benzer bir şekilde, sayıları gün geçtikçe artan cinsel, ruhsal, somatik geri kazanım enstitülerinin de bu amaca hizmet ettiğini öne sürer; “*Sokaklarda birbirlerinin yüzüne bakamayan bu insanlar için yüz yüze bakma enstitüleri kurulmuş; birbirine dokunamayan insanlarsa birbirine dokunma (contactotherapie) tedavisi görmeye başlamış; yürümeyi unutanlar içinse “jogging” keşfedilmiştir vb.*” (Baudrillard, 2016b: 30).

Disneyland örneğine paralel bir şekilde Watergate Skandalı da, “gerçek”in varlığının bir ispat çabası, ya da başka bir deyişle kendi dışındaki tüm politikanın bir simülasyon olduğunu örtme çabasıdır. Bu iki örneğin tasarlanma şekilleri arasında hiçbir fark olmadığını öne süren düşünürü göre Watergate’in başarabildiği tek şey, kendisinin bir tezgâh olduğuna inandırmasıdır. Aynı şekilde Baudrillard, filmlerde ve haberlerde sunulan ve hatta fiziksel olarak meydana gelen her türden savaşın, “gerçek” savaş deneyiminin tersine, teknoloji tarafından simüle edilen şeyler olduğunu öne sürmektedir. Yazıldığı dönemde büyük yankı uyandıran eseri *Körfez Savaşı Hiç Olmadı*

(1991) bu türden analizlerin sonucunda şekillenmiştir (Berg, 2015: 646). Yaşanan “sıcak savaş” ve “soğuk savaş”ın ardından teknolojik bir adım olarak gördüğü Körfez Savaşı’nı “sanal savaş” terimiyle nitilemektedir. Basra Körfezi’nde meydana gelenin, Hollywood filmlerini aratmayacak bir CNN simülasyonu, hipergerçek bir video oyunu ve “Yeni Dünya Düzeni”nin denetlenmesi konusunda yapılmış bir egzersiz olduğunu öne sürmektedir. Bir medya gösterisi niteliğinde yaşanan olay, hiçbir “gerçek” savaş şekliyle benzerliği olmayan hipergerçek bir olay görünümündedir, nitekim düşünöre göre bu “bir filme benzeyen bir şey” değil, filmin ta kendisidir (Sheenan, 2004: 31).

Baudrillard, artık her yerde tuhaf bir şekilde orijinaline benzeyen bir evrende yaşadığımızı belirtir. Simülakr, gerçeğin üzerine yapışan ve aralarında bir fark bulunduğunu saptayabilmenin imkânsız olduğu bir ikiz görünümünde ve “şeyler” harıl harıl bu ikizlerini üretmeye çalışmaktadır. Yaşama hakkı ellerinden alınan bu şeylerin, artık ölme hakkına da sahip olmadığını belirtir; *“Tıpkı ‘funeral homes’ un (cenaze işleriyle ilgilenen şirketler) ölüye gömülmeden önce makyajla o insanın yaşarken sahip olduğu görünümünden daha doğal ve mütebessim bir görünüm kazandırmaları gibi.”* (Baudrillard, 2016b: 27).

Fransa’daki Lascaux Mağarası da bu durumun gözler önüne serildiği iyi bir örnektir. Gerçek mağara ziyarete kapatıldıktan sonra 500 metre yakınına Lascaux 2 isimli bir replikası yapılmış ve ziyaretçiler bu simülakr mağarayı ziyaret etmektedirler. Baudrillard birçok ziyaretçinin, gerçek mağaranın önünde durduklarından bihaber, bu kusursuz kopyasının “gerçekliği” ile yüz yüze olduklarını belirtir (Baudrillard, 2015: 64). Simülakr mağara, gerçek mağaranın ifade ettiği değerleri yansıtmaması imkansız olan, bir iç-dizayn, ya da sanatsal denilebilecek türden bir ürüne dönüşmüştür. Daha önce gerçek mağaraya ziyaret gerçekleştirmemiş kişiler için ise gerçeklik deneyimi bu replikadan ibaret olacaktır (Huppatz, 2010: 165-171). Baudrillard’ın vurguladığı nokta da budur; *“Bizi bu türden bir dünyanın yani kopyası olduğunu anlayamayacağımız kusursuz bir dünya kopyasının beklediği söylenebilir. Sorulması gereken soru: Kopya gerçeğin yerini aldığı anda asıl dünyanın nereye gitmiş olduğudur.”* (Baudrillard, 2015: 64).

Simülasyon evreni, koymuş oldukları hedef ve amaçları çoktan aşmış Batılı toplumların, “simgesel anlamlarını” yitirmiş oldukları gerçeğinin gizlenmeye çalışıldığı evrendir. Bu evrende insan, toplumsal hedef ve amaçlardan yoksun olmakla birlikte sahip olduğu konforu terk etmeye de niyetli görünmemektedir (Adanır, 2015: 303,308). Pazar ekonomisi, seçim şamataları, yükselen silahlanma, moda yeniliklerinde gözlenen ahlaksızlık, gadget nesneler ve prestij teknolojisi; geline nokta Baudrillard’a göre kapitalizmin gerçek anlamda bir toplumsal proje üretmekten aciz oluşunun bir sonucudur. O’na göre artık kolektif bir özne olasılığından dahi söz etmek mümkün değildir (Baudrillard, 2011: 97). Bu nedenledir ki insan, her geçen gün daha çok toplumsallaştırılmaya çalışılmakta, bu anlamda bir simülasyona maruz kalmaktadır;

“Her şey toplumsal tarafından emilerek toplumsallaştırıldığında neler olmaktadır? Bu aşamaya gelindiğinde toplumsal adlı makine durmakta ve toplumsal dinamik denilen şey tersine dönmekte ve toplumsal sistemin tamamı bu yöntem sayesinde bir artığa dönüştürülebilmektedir. Geliştikçe bünyesinde bulunan ya da çevresini saran tüm kalıntılardan arınan toplumsalın kendi sonunda bir kalıntıya dönüşmektedir.” (Baudrillard, 2016b: 189).

Sessiz Yığınların Gölgesinde Toplumsalın Sonu (1982) isimli eserinde Baudrillard, toplumsalla ilgili her şey unutulduğunda geriye kalan artık olarak “kitle” terimini öne çıkarır; *“İsterseniz havası alınmış bireysel taneciklerin, toplumsal artıkların ve kitle iletişim araçlarına ait içtepilerin bir araya getirilişine “kitle” diyebilirsiniz. Giderek artan yoğunluğuyla çevresindeki tüm enerji ve ışık demetini emen karabulut sonunda kendi ağırlığı altında ezilecektir. Kitle: Toplumsalın içinde kaybolduğu kara bir deliktir.”* (Baudrillard, 2017: 13). Toplumsaldan söz edebilmek için gereken, “sınıf”, “toplumsal ilişki”, “güç” gibi olgular simülasyon evreninde birer hipergerçekliğe dönüştüklerinde, toplumsal da hipertoplumsal bir şeye, kitleye dönüşmektedir (Sheenan, 2004: 31).

Baudrillard’a göre kitleler, içeriklerin ya da kodun ciddiyetine karşı kayıtsız kalmakta, akılcı iletişim zorlamalarına karşı koymaktadırlar. Kitlelerin esas istedikleri şeyin gösteri olduğunu öne süren düşünür, ancak içinde gösteri olması durumunda kitlelerin içeriğe taptığını söyler. Gösterge isteyen insanlara mesaj verilmektedir.

Burada aldatılan ya da kandırılan bir kitle söz konusu değildir, kitleler gösteri taleplerini belirtirken tam anlamıyla özgürdürler. Baudrillard bu durumu özetlemek için McLuhan'ın "Araç mesajdır" şeklindeki sözünü simülasyon evrenine uygun düşecek şekilde değiştirir "Mass (age) is message" -Kitle (çağı) mesajdır-;

"Kitle iletişim araçlarının her zaman kitleleri sarıp sarmaladıkları söylenmiştir-bu zaten kitle iletişim araçlarının ideolojisidir-Güdümlenmenin sırları gece gündüz aralıksız sürdürülen bir kitle iletişim araçları semiyolojisinde aranmıştır. Ancak iletişimin bu saftoron mantığı içinde kitlelerin bütün kitle iletişim araçlarından çok daha güçlü bir iletişim aracı oldukları unutulmuştur- ya da en azından hiçbirinin bir önceliğe sahip olmadığı unutulmuştur. Gerek kitle gerekse kitle iletişim araçları aynı sürecin içindedirler. Mass (age) is message." (Baudrillard,2017:42).

Baudrillard'ın sıraladığı üçüncü simülakr düzeni olarak içinde bulunduğumuz dönemi kapsayan simülasyon evrenini Adanır şu ifadelerle tanımlar;

"Simülasyon evreninde toplumsal yoktur, toplumsal-ötesi yani bir 'kitle' vardır. Kitle, toplumsalın içi boş ve kendinden geçmiş, anlamını yitirmiş biçimidir. Simülasyon evreninde politika yoktur. Politika-ötesi vardır, yani politikanın anlamsızlaşmış, içi boş ve kendinden geçmiş biçimi vardır. Simülasyon evreninde kültürel yoktur kültürel-ötesi vardır, yani kültürel olanın anlamsız, içi boş ve kendinden geçmiş biçimi vardır. Bu evren bir görünüm evrenidir yani gerçekliğin egemen olduğu evrende bir biçim ve içeriğe sahip olan göstergeler (gösterge: gösteren/gösterilen) bu evrende içeriklerini yitirmişler ve kendilerine rağmen ya da sözde birer gösterge olarak adlandırılacak birer görünüme dönüşmüşlerdir. Göstergelerin işlevleri vardır, oysa görünümler işlemseldir. Hiçbir anlamları olmadığı halde onlara anlamları varmış işlemi yapılmaktadır." (Adanır, 2015: 306-307).

1980'li yıllardan 1990'lı yılların erken dönemlerine dek Baudrillard'ın çalışmalarında simülasyon evreni çerçevesinde simülasyon ve simülakr etkilerinin yansımaları hakim görünmektedir. Ne var ki 1990'lı yıllardan sonra Baudrillard'ın düşünceleri, sanalın denetimi olanaksız gelişiminin etkisi ile toplumsal ve kamusal alanda gerçekleşen yeni bir simülakr düzeninin varlığına işaret eder. Bu "dördüncü düzen"de simülasyon ürünü görünüm ve kodların sayısındaki yüksek hızlı çoğalma öyle

bir noktaya ulaşmıştır ki, artık hipergerçeklikler stratejik olarak hareket ettirilemez hale gelmişlerdir. Simülakr artık, Baudrillard'ın geleneksel tanımındaki gibi kendisini oluşturan araç ya da model ile dahi ilgili görünmemektedir (Debrix, 2009: 58). Bu düzenin simülakrı, herhangi bir referansa ihtiyaç duymayan, fraktal, sanal bir simülakr olarak, anlamsallık ve gerçekliğin her türünden yoksun, “saf simülakr” olarak öne çıkar. Değer, her türlü yöne doğru saçılmakta, artık bir değer yasası dahi bulunmamaktadır (Gane, 1999: 75).

Baudrillard'a göre gerçeklik ilkesinin yok olması yeni bir gerçeklik anlayışının doğmasına sebebiyet vermektense, görüntüler üzerine kurulu, ilkesinden yoksun bütünsel, sanal bir gerçeklik evreninin oluşmasına yol açmıştır. Girişimin son evresi olarak gördüğü dördüncü düzeni şu ifadelerle açıklar; “*Gerçekliğin, dünya ile aramızda oluşan boşluğu doldurma konusundaki aczi ve artık içinden çıkılması olanaksız bir bulmacaya benzemesi nedeniyle bir üst aşamaya yani simülasyonun ulaşabileceği en üst aşama olan Sanal, Sanal Gerçeklik aşamasına geçtik. Bu nihai çözüm aşamasında dünyanın tözü maddi olmayan ve bir işlemler stratejisi üzerine oturan bir alana kaydırılmıştır*” (Baudrillard,2015: 40-41).

Sanal günümüzde gerçekliğin yerini almakta, dünyayı, salt gerçekliğe uygun bir şekilde fakat bu sefer kusursuz olarak yeniden üretmek suretiyle gerçekliği yok etmektedir. Bu yeni kusursuz “gerçeklik” tıpkı kendisini yitirdiğimiz halde varlığını hissettiğimiz bir organ gibidir (Sunal, 2017: 296). Sanal gerçeklik aşaması, kusursuzluk üzerine kurulu bir düzen görünümündedir. Baudrillard'a göre bunun en uç noktası, genetik alanında insanın doğuştan idealize edilmesi ve dolayısıyla hiçbir zaman kendisi olamayacağı, ideal bir varlık olarak DNA'sının programlanacak olmasıdır (Önk, 2009: 213).

Baudrillard'a göre yaşam demek çelişki demektir; kusursuzluk ise ölümlere ait bir özellik olup, kusursuz olmaya çalışan bir sistemin ölü bir düzen olmaya çalışmakla aynı anlama geldiğini belirtir (Adanır, 2016: 42). Baudrillard, simülasyon sistemlerinin giriştiği bu kusursuzluk çabasının bir sonu olmayacağını söyler; “... *çünkü bir nesne bir başka nesnenin tıpatıp aynısı ise bu o nesnenin kusursuz bir benzeri olduğu anlamına*

değil ondan daha da kusursuz bir şey olduğu anlamına gelir.” (Baudrillard, 2016b: 148). Bahsetmiş olduğu bu teknolojik kusursuzluk düzeni toplumsal kusursuzluğa da modellik yapmaktadır. Dördüncü düzende öne çıkan en önemli nokta, artık inisiyatifin teknolojinin elinde olduğudur, insan kontrolünden çıkan teknoloji, insanı şekillendirecek noktaya ulaşacaktır (Öngen, 2014: 41).

Baudrillard bu noktada gerçeklik ile birlikte geleneksel tanımını da kaybetmiş olduğunu öne sürdüğü “kimlik” olgusunu mercek altına alır. Bireyselleşmenin yeni bir kavram olduğunu belirten düşünür, demokratik bir ayrıcalık olarak sayılan birey olma hakkının geçtiğimiz iki yüzyıl içinde talep edilmeye başlanılan bir şey olduğunu söyler. Yani hala yakın sayılabilecek bir dönemde insanlar “birey” değil; köle, köylü, zanaatkâr, erkek ya da kadın, baba ya da anneydiler. Bireyselliğin ise modern uygarlığın zorlamasıyla hayatlarımıza girdiğini belirten düşünür, insanların birey olma özgürlüğüne sahip olmayı bu kadar çok istemelerine karşın yaşantılarını özerk bir varlık olarak geçiriyor olmanın sorumluluğu altında ezilmekte ve kendilerinden nefret etmekte olduklarını öne sürmektedir. Bireysel vicdanı ile baş başa kalan özne, gerçekleştirdiği her eylemin kendi iradesinin bir sonucu, aldığı kararların bilinçli bir şekilde alındığı, dolayısıyla da sorumluluğun kendi kimliğinde somutlaştığı yanılışına düşmektedir. Baudrillard’ın “acımasız” bir gelişme olarak gördüğü “özgürlük” ve “bireysellik”, bir tür ahlaki talimat örneği olarak özneyi kendi kimliği ve iradesinin tutsağı haline getirmiştir (Baudrillard, 2015: 52-53).

Baudrillard ayna metaforu üzerinden bu durumu örneklendirir; *“Bu biraz yatmaya gitmeden önce aynadaki imgesini kucaklayan çocuğun durumuna benzer: imgesini daha önce ‘tanımış olduğu’ndan çocuk kendisini tümüyle imgesiyle karıştırmaz. Ama bu imge çocuğun yansıdığı yabancı bir ikiz de değildir; çocuk ‘kendisi’ ve ‘başkası’ arasında, imgeyle ‘oynar’”* (Baudrillard, 2016a: 253). Burada özne ve imge arasında bir ikilik söz konusudur. Her ne kadar kimliğin belirleyeni imge olsa da, referans özneye gönderilmektedir. Dördüncü düzende ise aynanın yerini ekran almıştır; ekran yansıtmanın ötesinde özneyi emmektedir. Ayna metaforuna özgü “özne ve imge arasındaki ikilik” ve oyunculluk ortadan kalkmıştır. Artık söz konusu olan dış etkenlerce belirlenmiş, simülasyon ürünü görünüm ve imajların, herhangi bir referansa

ihtiyaç dahi duyulmadan kimliğe mal edilme sürecidir (Danko, 2010: 341). Bu doğrultuda Baudrillard, bireysel kimlik adlı bir yapı bulunmadığının, “ben” denilen şeyin dünya adlı bir ekranda yansıyan bir görüntüden başka bir şey olmadığını öne sürmektedir; *“Bu şekilde ifade etmek gerekirse sanal tarafından üretildiğimiz söylenebilir. Artık düşünen, eylemci bir özneye gerek yoktur, zira her şey teknolojik araçlar yardımıyla gerçekleşmektedir.”* (Baudrillard, 2005: 54). Kimlik, “Ben”, çoktan beri bir “Üst-ben” işlevi görmekte, hemen hemen her yerde kendi kendisinin kopyası kimlik örneğiyle karşılaşmak mümkündür; *“Elektronik ve genetik güdümlene üzerine kurulacak gibi görünen geleceğe baktığımızda, bu olay sıradan bir klonlama işlemine dönüşecek bir özel efekti andırmaktadır.”* (Baudrillard, 2015: 55).

Baudrillard, içinde yaşadığımız dünyanın bir ikizini yaratmış olmasının, ancak uzun süreli bir eğilimin sonucu olduğunu düşünmektedir. Rasyonel düşüncenin devreye girdiği döneme kadar gerçeklik diye bir şeyin olmadığını vurgulayan düşünür, bu sürecin dördüncü düzende bütünsel, sanal bir boyuta ulaştığını belirtir; *“Ben kendi adıma sanalın burada denetimi olanaksız bir gelişme gösterdiğine ve bunun da bir için için kaynama biçimine dönüşmüş olduğunu düşünüyorum. Bu bittiğinde yerini alacak?”* (Baudrillard, 2005: 57).

Gelinen noktada bir tür büyüme/gelişme sisteminden çok büyüme ve doygunluğun hakim olduğu, her şeye gerektiğinden fazla sahip olunan bir sistemden söz edilmesi gerektiğini vurgular. Düşünüre göre sistemin dağılmasına yol açan da bu fazlalıktır;

“Gereğinden çok toplumsallaşma bizi toplumsallaşmaktan uzaklaştırmaktadır.

Her şeyin politize edilmesi, bizi politikadan uzaklaştırmaktadır.

Gerçekliğin fazlası bizi gerçeklikten uzaklaştırmaktadır.

Ortaya çıkan gereksiz bir varlık, ortalığı kalabalıktan geçilmez hale getirmektedir.

Gereğinden bir fazlası sistemi gereksiz kılmakta ya da sistem, sistem olma özelliğini yitirmektedir.” (Baudrillard, 2015: 190).

Günümüzde söz konusu olan, ölçüsü kaçmış, aşkınlıktan yoksun bir evrene özgü bir küreselleşme aşamasıdır. Gerçekliğin kopyalanması yoluyla ve klonlanarak dünyanın çözülmesi hız kazanmış, süreci sona erdirecek bir çözülmeye dönüşmüştür. Baudrillard bu çözülmeyi Arthur Clarke'ın Tanrının 9 milyar adı üzerine yazdığı öyküsü üzerinden örneklendirir. Tibetli keşişler kendilerini Tanrının 9 milyar adını yazmaya adanmışlar ve bunun sonunda dünya tamamlanacak, son bulacaktır. Bu çabanın zorluğu karşısında usanan keşişler IBM teknisyenlerine başvurur ve bilgisayarlar aracılığıyla bu iş birkaç ay içerisinde tamamlanır. Bu aynı zamanda dünyanın da tamamlanması olacağından, dünya gerçek zamanda da yok olacaktır. Tüm bu olanların gerçekliğine inanmamış görünen teknisyenler, yıldızların tek tek söndüğünü görürler. Bir anlamda dünya, teknoloji aracılığıyla gerçek anlamında son bulmuş, bu nihai durum olması gerekenden çok daha hızlı gerçekleşmiştir (Baudrillard, 1997: 450). Baudrillard bu öyküde, dördüncü düzenin bir dağılma düzeni olduğu yönünde bir çıkarım yapmanın mümkün olduğunu söyler;

“Dünyanın çehresinin bu teknik değişimi sonunda, bizi gerçekten bekleyen şey, belki de budur: Dünyanın hızlandırılmış sonu, bir anda çözülmesidir- modern binli yılların son, ama kurtuluş, kıyamet ya da vahiy ümidi taşımayan başarısı. Kısacası, vadeyi hızlandırmak, katıksız ve yalın bir yok oluşa giden hareketi çabuklaştırmak. İnsan türü, IBM'in teknisyenleri gibi farkında olmaksızın kendini bu soylu çabanın, tüm olasılıkları tüketerek dünyanın kendiliğinden yok olmak kodunu harekete geçirme çabasının içinde buluyor olabilir.” (Baudrillard, 2012a: 41).

Baudrillard, yerleşmiş kuralları her zaman birer tuzak olarak görmüştür. Kendi toplumuna daha önce kimsenin bakmadığı bir gözle bakan düşünürün, özgün anlatımlarla ve yer yer anlaşılması güç kavramlara başvuruyor olması da bu yüzdendir. Eroğlu bu durumu şu ifadelerle açıklar; *“Jean Baudrillard'ın düşünceleri, zaman içerisinde, inanılmaz ve şaşırtıcı bir yaratıcılıkla ve artık günümüzde akıcı olmuş, sıvı haline gelmiş, kavranılamaz bir hal almış, gerçeksizliklerinde gerçekten daha gerçek, gerçekliklerinde ise düşselden daha düşsel sosyal olgular peşinden koşan bir kavram türetimiyle belirlenebilir.”* (Eroğlu, 2014: 88). Gündelik hayatımıza giren göstergelerin sayısının takip edilemez boyutu, simülasyondan kaçışı imkansız kılmış, gündelik gerçeklik kurmaca olarak yeniden üretilmeye başlanmış ve bir tür hipergerçekliğe

dönüşmüştür. Baudrillard'ın ifadeleriyle tüm geleneksel kaideler “felaket bir evrim” sürecinde görünmektedirler; *“Her şeyin tersine döndüğü bir evren. Dünyanın sanal bir şekilde yeniden oluşturulması, şu kusursuz cinayet denilen şey, şu bütünsel bir dünya yaratma gibi inanılmaz girişim, şu total enformasyon düzeni adlı hayal, sonuçta paradoksal denilebilecek bir şekilde daha temel bir biçim yani dünyayı radikal bir şekilde yeniden kuramama gibi bir düşe yol açmaktadır.”* (Baudrillard, 2015: 183).

Baudrillard'ın görüşleri geniş bir perspektifin, yaşamın her alanına dair bütünsel bir yaklaşımın sonucudur. Özellikle modernizmi takiben toplumsal yaşantımız, anlam dünyasında yaşanan derin bir kopuşun yön verdiği bir sürece dönüşmüştür. Bu kopuş, kaçınılmaz olarak kişinin benlik algısında önemli boşluklar yaratmakta, simülasyon evrenine dahil olmasının da önünü açmaktadır. Dijital oyunların da tam olarak burada konumlandığını düşünmekteyiz. Çok kullanıcıli çevrimiçi oyunların, benlik sunumuna uygun bir platform sunmasının yanı sıra, etkisinin ve yaygınlığının günümüz boyutlarına ulaşmasındaki önemli sebeplerinden biri simülasyon kuramında düşünürün çizdiği bu derin kopuş olduğu düşünülebilir. Baudrillard'da benlik, tüketim ilişkilerinden iletişim süreçlerine taşan umutsuz bir “kendini var etme çabası” iken, Erving Goffman için sahne önü ve arkasının ikiyüzlü dünyasında doğru performansı sergilemek adına çeşitli taktiklerin yön verdiği bir sunum olarak karşılık bulur.

1.2. ERVING GOFFMAN VE GÜNLÜK YAŞAMDA BENLİĞİN SUNUMU

Çalışmaları sembolik etkileşimci yaklaşımın bir devamı ya da başka bir deyişle bir alt alanı olarak ifade edilen Erving Goffman (Adler & Adler & Fontana, 2012: 118), 1922 yılında Kanada'da dünyaya gelmiştir. Toronto Üniversitesi'nde sosyoloji ve antropoloji lisans derecesini aldıktan sonra Chicago Üniversitesi'nde yüksek lisans ve doktora eğitimini tamamlar. 1956 yılında Washington'da Ulusal Akıl Sağlığı Enstitüsü'nde misafir araştırmacı olarak görev alır bu dönemde makaleleri ve kitap eleştirileri çeşitli dergilerde yayınlanır. Herbert Blumer'ın daveti üzerine Berkeley California Üniversitesi Sosyoloji Fakültesi'nde akademik hayatına devam eder. 1968 yılında geçiş yaptığı Pennsylvania Üniversitesi'nde hayatının son bulduğu 1982 yılına

kadar görev alan düşünür, 60 yaşında yakalandığı kanser hastalığına yenik düşer ve hayatını kaybeder (Manning, 2007: 3-4).

Herbert Blumer, Edmund Burke ve Emile Durkheim'dan etkilenen Goffman; sosyoloji, etnoloji, antropoloji, psikoloji ve kültürel çalışmaları kapsayan birçok literatürle yakından ilgilenmiş ve ağırlıklı olarak gündelik hayat sosyolojisi, sosyal etkileşim ve benliğin doğası konularına odaklanan çalışmalara imza atmıştır (Smith, 2007: 89). Günlük Yaşamda Benliğin Sunumu (1959) isimli en önemli eserlerinden biri olarak gösterilen çalışması ile dramaturjik çözümlemesini temellendiren Goffman, yaklaşımını tiyatro terimleri üzerinden kurmuş olduğu metaforlar çerçevesinde kavramsallaştırmıştır. Kullandığı bu metaforik dil, sosyal etkileşimlerin arkasında yatan nedenleri daha anlaşılır hale getirmekte, özellikle gündelik hayatta benliğin sunumu noktasında bir model teşkil etmektedir (McCoy & Mateas & Wardrip-Fruin, 2009: 2).

Goffman'ın benlik anlayışında öne çıkan nokta, kişilerin sosyal etkileşim anında sergiledikleri eylemlerin diğer kişilerin izlenimlerini kontrol altında tutma amacıyla bilinçli ya da bilinçsiz sergilenmesi girişimidir (Biçer, 2014: 68). Bu noktada “sosyal konum” kavramına vurgu yapar. Eylemlerin içerisinde gerçekleştikleri sosyal konumlar ile birebir bağlantılı olduğunu öne süren Goffman, sosyal konumu; “karşılıklı gözlem imkânlarının ortamı” şeklinde tanımlar. Kişinin kendisini diğerlerinin algıları ile baş başa bulduğu ve aynı zamanda diğerlerini de kendisinin ulaşabileceği bir noktada gördüğü sosyal konum, iki ya da daha fazla sayıda kişinin aynı anda mevcudiyeti ile ortaya çıkmakta ve tek kişi kalana dek de sürmektedir (Goffman, 1964: 135). Bu doğrultuda sosyal etkileşim, sosyal konumlarda ortaya çıkan bir kavram olarak tanımlanır. Fiziksel mevcudiyetin önemini öne çıkaran Goffman, aynı zamanda etkileşim için fiziksel mekânın bir zorunluluk olmadığını da vurgular. Burada üstünde durulması gereken nokta eylemlerin ne olurlarsa olsunlar sosyal olarak konumlanmış olduklarıdır (Goffman, 1983: 2). Bu, kişinin toplumsal konumu ile yakından ilişkilidir. Kişi, toplumsal konumu doğrultusunda, toplum tarafından tanımlanmış kimi beklentileri, başka bir deyişle kimi rolleri karşılamak durumundadır. Örneğin bir idareciden, konumunun gerektirdiği belirli biçimlerde davranması beklenir (Giddens, 2013: 180). Goffman performans kavramıyla bu türden bir duruma işaret eder.

Goffman’a göre sosyal etkileşim, oyuncular tarafından sahnede sergilenen bir tiyatro oyununu andırmaktadır. Bireyler gündelik hayatlarında çeşitli performanslar sergilemekte ve bu performanslar bireylerin sosyal konumları çerçevesinde şekillenmektedirler (Kulga, 2014: 118-119). Goffman performans kavramını; “*Bir kimsenin belli bir gözlemci kümesi önünde sürekli bulunduğu bir süre boyunca gerçekleştirdiği ve gözlemciler üzerinde biraz da olsa etkisi olan tüm faaliyetler*” şeklinde tanımlar (Goffman, 2014a: 33). Kişinin sergilediği performansı yalnızca başkaları için sergilemediğini belirten düşünür, yaratılmaya çalışılan gerçeklik izleniminin aynı zamanda kişinin kendisi tarafından da kabul görülebileceğini öne sürer. Kişinin hakkını vermeye çalıştığı rolün, olmak istediği halinin ve bu doğrultuda çeşitli performanslarla sergilediği maskesinin, kişiliğinin ayrılmaz bir parçası haline geldiğini söyler (Hülür, 2017: 333). Kişi benliğini, farklı sahnelerde birbirinden çok farklı şekillerde sunuyor olabilir. Burada dikkat çektiği nokta ise kişi bu farklı sunumları uygularken başka birisi olmamaktadır, tersine tüm bu uygulamalar, ister bilinçli bir denetime tabi olsun isterse bilinçsiz öne çıkarılsın, kişinin kendini nasıl algıladığına yönelik bütünsel bir algıya dönüşebilir (Bullingham & Vasconcelos, 2013: 101-102). Bu durumu Shetland Adası’ndaki sosyal yaşamdan bir örnekle ifade eder;

“Son dört-beş yıldır adadaki turistik otel çiftçi kökenli bir karı koca tarafından işletiliyordu. Ta başından beri, otelin sahipleri yaşamın nasıl olması gerektiğine dair kendi anlayışlarını bir kenara bırakmak ve otelde eksiksiz bir orta sınıf hizmet anlayışı ve tarzı sergilemek zorunda kalmışlardı. Ne var ki, son zamanlarda, görüldüğü kadarıyla işletmecilerin kendileri de sergiledikleri performansa eskisi kadar kinik yaklaşmıyorlardı; kendileri de orta sınıfa dönüşmeye başlamış ve müşterilerin kendilerine yakıştırdığı benliği gittikçe daha çok sever hale gelmişlerdi” (Goffman, 2014a: 31).

Performanslar konusunda bir diğer önemli nokta ise, Goffman’ın “rutin” olarak adlandırdığı, önceden belirlenmiş ya da başka durumlarda sahnelenebilecek standart eylem kalıpları şeklinde belirtmeye müsait olduklarıdır. Kişi başkalarının huzurunda sürdürmeye çalıştığı bu standartları zamanla içselleştirmekte, toplumsal olarak uygun bir şekilde davranmasına uyum sağlayacağı şekilde yarattığı gerçekliğin tek gerçeklik olduğuna bir an da olsa inanabilmektedir. Bu noktada kişi, aynı gösteride hem oyuncu

hem de gözlemci konumunda olacaktır. Bunu bir tür “kendini kandırma” mekanizması olarak gören Goffman, kişinin kendine yabancılaşmasına kaynaklık edebilecek bir süreç olabileceğini öne sürer (Poloma, 1993: 202-204).

Goffman, kişinin performansının genel ve değişmez bir şekilde işleyen bölümü olarak gördüğü vitrin kavramını; “*performans sırasında kişi tarafından kasıtlı ya da kasıtsız olarak kullanılan standart ifade donanımı*” şeklinde tanımlar. Goffman’a göre vitrin iki temel öğeden oluşmaktadır; “set” ve “kişisel vitrin” (Goffman, 2014a: 33).

Goffman’ın set kavramı; insan faaliyetlerine ortam ve sahne sunan bir fiziksel tasarım, dekor, mobilya vb. arka plan düzenlemelerini içerir. Set genelde hareket ettirilemeyen, olduğu yerde duran bir anlam taşır. Dolayısıyla oyuncu oyuna başlayabilmek için doğru sete gelene kadar beklemeli ve seti terk ettiklerinde de performanslarını bitirmelidirler (Kılıç, 2015: 133). Kişisel vitrin kavramını ise oyuncunun kendisiyle bağdaştırılan; cinsiyet, yaş, boy ve görünüş, konuşma kalıpları, yüz ve vücut ifadeleri gibi gittiği her yerde oyuncuyu takip etmesini beklediğimiz araçlar için kullanır. Kişisel vitrin benliğin sunumu açısından belirleyici bir önem taşımaktadır. Goffman bu kavramı “görünüş” ve “tutum” olarak iki ayrı gruba ayırır (Grove & Fisk, 1983: 46). Görünüş, performansı gösteren kişinin statüsüne/kimliğine dair bir fikir sunan uyarıcılardır. Bu uyarıcılar, aynı zamanda, kişinin resmî sosyal faaliyet içinde mi yoksa iş veya gayri resmî eğlence faaliyeti içinde mi olduğunu da bilgiler taşır. Buna karşılık, tutum ise, oyuncunun mevcut durumda, gerçekleşmesi muhtemel etkileşimde oynamayı beklediği rol hakkında bize bilgi vermektedir. Kişiyeye dair izlenimler onun görünüşünde ve tutumunda açığa çıkar. Şayet karşılaştığımız muhatabımıza dair bir ön-bilgimiz varsa onları muhatabımızın görünüş ve tutumları ile test etmek isteriz. Hiçbir ön bilgi ya da kanaatimizin olmaması hâlinde ilk elden bir kanaate erişmeye çalışırız (Altunoğlu, 2009: 221).

Bir rutin sahnelenirken vitrini aracılığıyla seyirci üzerinde soyut diyebileceğimiz iddialarda bulunur. Bu iddiaların geçerliliği açısından önemli olan nokta, performansın sunulduğu toplumun anlayışlarına ve beklentilerine uyması gerekliliğidir. Goffman bu toplumsallaşma sürecinin önemli bir özelliği olarak idealize etme kavramını öne

çıkartır. Bireyler performansları aracılığıyla gözlemcilere birkaç farklı yönden idealize edilmiş bir izlenim sunma eğilimleri içindedirler; *“İçinde sergilendiği toplumun ortak resmi değerlerini öne çıkardığı kadarıyla bir performans, Durkheim ve Radcliffe-Brown gibi, tören -topluluğun ahlaki değerlerinin ifadesel bir canlandırması ve onaylanması- gözüyle bakabiliriz. Dahası, performansların içerdiği ifadesel önyargılar gerçeklik olarak kabul gördüğü sürece, o anda gerçeklik olarak kabul edilmiş olan da bir kutlamanın kimi özelliklerini taşıyacaktır.”* (Goffman, 2014a: 44-45).

Bu idealize etme eğilimi Goffman’a göre iki yönlü bir eğilim özelliğindedir. Bunlardan ilki üst tabakanın idealize edilmesi ve altlarda olanların yukarılara çıkma isteği olarak belirir. Bu duruma örnek olarak geçmişte İskoçya evlerinde gözlemlenen bir performansı örnek gösterir; *“... bir İngiliz ağırladıklarında gereğinden fazla yiyecek sunduklarıydı; “ve” diyordu, “ev sahiplikleri hakkında kötü düşünmemizdense tüm köylüleri yağmalamayı tercih ederler; ama hizmetlerinde çalışanların pek çoğundan duyduğum kadarıyla... her ne kadar yemekte beş-altı uşak hizmet etse de, bütün o havaya rağmen, genellikle çeşitli şekillerde hazırlanmış yulaf ezmesi, turşulanmış ringa veya o tür ucuz ve sıradan yemekler yiyorlarmış”* (Goffman, 2014a: 47). Baudrillard da paralel bir şekilde insanların tüketim alışkanlıkları üzerinden bir tür kimlik arayışına girdiğini belirtmektedir. Alt ve orta sınıflarda sıklıkla bu yönde davranışlara başvurduğunu belirten düşünür; nesne yoluyla kendini kanıtlamaya çabalayan insanların bu yolla bulundukları toplumsal sınıftan kurtulma amacıyla olduklarını söyler; *“Oysa bu statü, kendi mükemmelliklerini başka yerde, kültür ve iktidar yoluyla kanıtlayan üst sınıfların ayrıcalığıdır.”* (Baudrillard, 2016a: 67).

Goffman bu durumun tersi yönünde bir idealize etme eğilimden daha bahseder. Sistematik alçakgönüllülük olarak adlandırdığı bu durum, zenginlik, ruhsal güç veya özsaygı ifadelerini pek ön plana çıkarmamak için farklı nedenleri olan kimi tabakalarda gözlenmektedir. Örneğin Amerikalı üniversite kadın öğrencilerinin romantik randevuları esnasında beğenebilmek adına sahip oldukları entelektüel arka planı saklama yoluna gitmektedirler. Benzer bir şekilde Shetland Ada halkında kimi erkekler, geçim çiftçiliğini ve bunun getirdiği zorlu şartları çoktan terk etmelerine rağmen, halk içinde sıklıkla çiftçi statüsünün simgeleri olarak bilinen yüksek lastik çizme, deri ceket

gibi kıyafetleri kullanırken görünmektedirler. Goffman bu performans aracılığıyla içinde bulundukları topluma, herhangi bir “iç yüzü” bulunmayan, adalılarının toplumsal statüsüne sadık kişiler olduklarını takdim ettiklerini belirtmektedir; *“İçtenlik, sıcaklık, uygun lehçe ve büyük bir ustalıkla oynadıkları bir roldür bu.”* (Goffman, 2014a: 48-49).

Oyuncular seyircilerde, o esnada sahnelemekte oldukları rutinlerinin tek rutinleri ya da en önemli rutinleri olduğu izlenimini bırakmayı amaçlarlar. Seyirciler de yansıtılan kişiliğin oyuncu ile ilgili her şeyi kapsadığını varsayarlar. Burada idealize edilen benlik sunulurken, izleyiciye, sergilenen rutinin yalnızca ona özel olduğu izlenimi verilmeye çalışılır. Tüm bunlar bir performansın inandırıcılığını arttıracak olan samimiyet ilişkisinin tesis edilmesi amacıyla uygulanır (Poloma, 1993: 203-204).

Goffman, başka insanların bulunduğu bir ortamda yapılan etkinliklerin kimi yönlerinin ifadeyi anlamda altının çizildiğini ve izlenime ters düşecek başka yönlerinin de bastırıldığını ifade eder. Burada öne çıkarılan noktaların “vitrin bölgesi” olarak adlandırdığı bölgelerde gösterildiklerini söyler. Bastırılan yönler ise “arka bölge”, “sahne arkası” olarak kavramlaştırdığı bölgelerde kendilerini gösterirler;

“Arka bölgeyi ya da sahne arkasını belli bir performans tarafından çizilen izlenimle çelişen bir görüntünün yer aldığı bölge olarak tanımlayabiliriz. Bu tür yerlerin kuşkusuz pek çok karakteristik işlevi vardır. Bir performansın kendi ötesinde bir şeyler ifade edebilme becerisi bin bir zahmetle burada geliştirilir; yanılsamalar ve izlenimler burada inşa edilir. Sahne dekorları ve kişisel vitrine ait kalemler adeta tüm repertuvarların ve karakterlerin sıkıştırılmış bir toplamı halinde burada depolanabilir.” (Goffman, 2014a: 112).

Vitrin bölgesi ve arka bölge birbirinden belirli çizgilerle ayrılmışlardır. Örneğin banyo ve yatak odası seyircilerden ayrılmış alanlardır; bu odalarda temizlenip, makyajı yapılan bedenler diğer odalarda seyircilere takdim edilirler (Goffman, 2014a: 122). “Görünüş” ve “tutum” şeklinde gerçekleşen kişisel vitrin, performanslar aracılığıyla vitrin bölgesinde sunulurlar. Bu anlamda vitrin bölgesi, kişinin performansı sergilediği “set” üzerinde gösterdiği idealize edilen benliğine dair görünüşleri sunduğu ve bu görünüşleri jest, mimik gibi çeşitli ifadeler aracılığıyla ile tutarlılık oluşturacak tutumlarına yer verdiği, genel anlamıyla benliğin “gerçeklik” mertebesine ulaştığı

bölgeyi tanımlar (Hülür, 2017: 336). Arka bölge ise tüm bu senaryonun hazırlandığı, kişinin performansı için gerekli gördüğü ifadeleri ya da set özelliklerini tedarik ettiği ve bu sürecin provalarını gerçekleştirdiği bir bölge olarak öne çıkar (Grove & Fisk, 1983: 47). “Gerçek” gerçekliğin hali hazırda bulunduğu tek bölge arka bölgedir; kapalı kapılar ardında yaşanan tüm bu gerçeklik, izleyicinin girmesinin istenmediği fakat aktörün performansından kaçıp anlık nefes almasına da imkan sağlayacak kadar sahneye yakın konumlanan bu arka bölgede mevcuttur (Wolfe, 1997: 182-183).

Goffman, toplumsal yaşamın büyük bir bölümünün bu iki bölgeye ayrılabilirliğini öne sürer. Ne var ki bu durumun, insanı kendisi ile ilgili karanlık düşüncelere sevk edebileceğini vurgular. Goffman’a göre bu kavrayış ve yanılsamaların arkasında toplumsal hareketliliğin önemli dinamiklerinden ve hayal kırıklıklarından birisi yatar;

“Vitrin bölgesiyle arka bölgeden oluşan ikiye bölünmüş bir dünyadan kaçmaya çalışırken, insanlar elde etmeye çabaladıkları yeni konumda o konumdaki kişilerce yansıtılan karakter olacaklarını ve artık oyunculuk yapmalarına gerek olmayacağını düşünüyor olabilirler. Ne ki oraya vardıklarında yeni durumlarının etkisiyle beklenmedik benzerlikler içerdiğini görürler; her ikisi de seyirciye bir vitrin sunmayı içerir ve her ikisinde de bunu sunan kişinin gösteri sahnelemek gibi pis ve çene yoran bir işle uğraşması gerekir.” (Goffman, 2014a:130).

Goffman performansların sahnelenmesi sırasında kaçınılmaz olarak yaşanan kimi aksiliklerden söz eder. Önceden mevcut olan ve beklenildiği gibi gelişen etkileşime son veren bu tür aksilikler yeni bir oyunun zorla devreye sokulmasına sebebiyet verir. Oyuncular tarafından desteklenen gerçekliğin tehdit edildiği bu gibi durumlarda mevcut kişiler muhtemelen bocalayarak tedirginlik belirtileri göstereceklerdir. Dolayısıyla seyirci maskenin ardındaki gerçekliği görmek zorunda kalacaktır (Poloma, 1993: 207, 210). Goffman’ın önemli kavramlarından biri olarak öne çıkan “izlenim denetimi” bu noktada kendisini üç farklı savunma uygulaması olarak gösterir. Oyuncuların belli ahlaki yükümlülükleri kabul etmişçesine davrandığı, istekli bir şekilde oyunu devam ettirdikleri dramaturjik sadakat. Oyuncunun sahnelemekte olduğu faaliyetlere kendini kaptırmış ve plansız hareket ediyor gibi görünmesine

rağmen duygusal anlamda sunumuyla arasına mesafe koymasının gerektiği dramaturjik disiplin. Son olarak, sağduyu ve öngörünün esas olduğu, gösterinin güvenli bir şekilde ilerleyebilmesi adına oyuncunun kendisini gerçeklerden uzak tutmasının beklendiği dramaturjik tedbir (Hülür, 2017: 337).

İzlenim denetimi, kişinin diğerlerinin algılarına tesir etme amacı taşıyan bir girişim olarak tanımlanabilir. Bu girişim bilinçli ya da bilinçsiz ortaya konulabilir. İzlenim, yalnızca performans sahneleyen kişi tarafından ortaya koyulan bir kavram olarak belirmez; aynı zamanda izlenimler başka bir kişinin, bir olayın ya da plansız bir nesnenin dahi ortaya koyduğu bir durum olarak gözlemlenebilir. En geniş anlamında izlenimler sosyal enformasyon ve etkileşimler tarafından düzenlenirler (McCoy & Mateas & Wardrip-Fruin, 2009: 3).

Goffman, tüm toplumsal etkileşimlerin altında temel bir diyalektiğin varlığından söz edilebileceğini söyler. Kişiler, birer oyuncu olarak, sahneledikleri performansların, kendilerinin değerlendirilmesinde kullanılan çok sayıdaki standardı tutturdıkları izlenimini verme/sürdürme kaygısındadırlar. Bu nedenle oyuncuların dünyaları sanıldığından daha ahlaki bir dünyadır. Öte yandan bu standartlara uymanın ahlaki boyutu yerine, standartlara uyulduğu konusunda ikna edici bir izlenim yaratma çabasında olan oyuncular, aynı zamanda ahlak tanımına girmeyecek bir eylem içerisindedirler. Özetle, faaliyetlerin büyük ölçüde ahlaki konularla ilgili olmasına rağmen, duyulan kaygı ahlaki bir kaygı değildir; *“Oyuncular olarak ahlak tacirliği yaparız. Günümüz sergilediğimiz mallarla yakın ilişki içinde geçer ve aklımız fikrimiz onlardadır; ama bu mallarla ne kadar çok ilgilenirsek, kendimizi onlardan ve onları satın alacak kadar saf olanlardan o denli uzak hissederiz. Farklı imgeler kullanarak söylersek, ahlaki açıdan her zaman doğru bir görüntü çizme ve sosyalleşmiş bir kişiliğe sahip olma yükümlülüğü ve bunun karlılığı, kişiyi sahne sanatlarında tecrübeli bir kimse olmaya zorlar.”* (Goffman, 2014a: 234). Bu yaklaşım Baudrillard’ın kimlik ile ilgili görüşleri ile de benzerlik taşır. Baudrillard, özgürlük ve birey olma hakkının kişi üzerinde yarattığı ağır sorumlulukta kimlik olgusunun niteliğini öne çıkartır. Kimlik bu noktada “gerçeklik olarak algılanmak isteyen bir görünüm”, bir simülakr olarak konumlanmakta, kişinin içerisinde bulunduğu ortama uyum sağlayabilmek adına bu

temsil zorunlu bir hal almaktadır; *“Kimlik diye bir şeyin var olmadığını düşünemediğimizden, bu kimlik komedisini oynamak ve bu öznel yanılsama oyununu kendimizi tüketme pahasına sürdürmekten başka bir şey yapmıyoruz. Kendimizi temsil ettiğini düşündüğümüz bir hayaleti yaşatmaya çalışır gibiyiz”* (Baudrillard, 2015: 53).

Goffman'ın yaklaşımında önemle beliren bir diğer nokta, canlandırılan bir karakter olarak benliğin belli bir yeri olan ve kaderi doğmak, büyümek ve ölmek olan ya da başka bir deyişle organik bir şey olmaktan ziyade dramatik bir etki görünümünde oluşudur. Dolayısıyla benliği ele alırken sahibinin bedeni, yalnızca ortak bir çalışma tarafından oluşturulmuş “benliğin”, bir süreliğine üzerine asılacağı bir askıdan başka bir şey değildir (Goffman, 2014a: 235). Goffman içerisinde bulunduğumuz farklı bağlamlara uygun olarak kullanılan maskelerin ve sahnelenen performansların benlik algısına yönelik önemli etkisini öne çıkartır. Dünya bir sahneyse, her farklı dekor için farklı performanslar sergilenmelidir (Canossa & Drachen, 2009: 512). Anthony Giddens bu yaklaşımı şu şekilde yorumlar; *“Birey bir karşılaşmadan ayrılır veya yeni karşılaşma içine girerken “benlik sunumu”nu ilgili durumun gereklerine göre dikkatle uyarlar. Böyle bir görüşün, çoğu kez, bir bireyin farklı etkileşim bağlamları kadar farklı benliklere sahip olduğunu ima ettiği düşünülür: Bu görüş, farklı bir teorik perspektiften de olsa, post-yapısalcı benlik anlayışlarını andırmaktadır.”* (Giddens,2014:239).

Benliğin bu doğası, bilgiye ulaşmayı ve ulaşılan bilginin denetimini sosyal etkileşimin önemli bir etkinliği olmasına sebebiyet verir. Kişi başkalarının bulunduğu bir ortama girdiğinde, ortamın toplumsal özelliklerinden, ortamda bulunan kişilerin sosyal konumlarına kadar bir dizi bilgiye gereksinim duyar. Kişilerin ne kadar içten davrandığının bilgisi de kendi tutumlarına yön vereceğinden, kişi çıkarlarını korumak adına anlaşılması güç kimi bilgilere de ihtiyaç duyar. Goffman'a göre gündelik hayatta görünümlere verilen önem burada yatmaktadır;

“Ne ki bu kadar eksiksiz bir bilgi sahibi olmak pek ender mümkün olur; bu bilginin yokluğunda, kişi tahminde bulunabilmek için işaretler, testler, ipuçları, manidar hareketler, statü simgeleri gibi başka şeylere başvurur. Kısacası, kişinin gerçekliği o an için algılanamayanla ilgili olduğundan, görünümlere güvenmek zorundadır. Ve paradoksal olarak, kişi algılanamayan gerçeklikle ne kadar çok ilgiliyse,

dikkatini görünürlere o denli çok yoğunlaştırmak zorundadır.” (Goffman, 2014a: 232).

Baudrillard’ın özü ile hiçbir ilişkisi kalmamış hipergerçek görünümeler dünyası olarak gördüğü sanal gerçeklik evresinde, Goffman’ın metodolojisinin taşıdığı önem de bahsetmiş olduğu bu paradokstur. Çok kullanıcıli çevrimiçi oyun dünyaları, anonim yapısı gereği görünümlerin çok daha fazla önem kazandığı bir dünya olarak düşünülmektedir. Ne var ki günümüz toplumsal yaşantısının önemli bir bölümünün çevrimiçi uzamda gerçekleşiyor oluşu, insanların “sanal” görünümleri en az “gerçek” görünümler kadar inandırıcı buluyor olması ile sonuçlanabilir. Dramaturji modeli bu noktada oyuncuların gündelik hayat pratiklerinde bu iki farklı (ya da birbirine alternatif) dünyanın izlerinin takip edilmesinde ışık tutacaktır denebilir.

Tez çalışmamızda belirleyici önem taşıyan iki önemli düşünür, Jean Baudrillard ve Erving Goffman’ın düşüncelerine yer verdiğimiz çalışmamız birinci bölümünü sonlandırmış bulunmaktayız. İkinci bölüm ile birlikte çalışmamızın konusu dahilinde kavramsal çerçevesi ele alınacaktır.

İKİNCİ BÖLÜM

KAVRAMSAL ÇERÇEVE

Çalışmamızın bu bölümünde, araştırmamızın alanını oluşturan çok kullanıcı çevrimiçi oyun dünyalarının takip edilmesi açısından iki önemli kavram olan internet ve oyun kavramları öncelikle ele alınarak, tarihsel bir perspektiften dijital oyun kavramı ile bağ kurulması amaçlanmaktadır. Çok kullanıcı çevrimiçi oyunların kendilerine has yapısı açıklandıktan sonra, Tribal Wars oyunu ana hatlarıyla incelenecektir.

2.1. İNTERNET

20. yüzyılın en önemli teknolojik gelişmelerinden biri olarak internet, toplumsal süreçler çerçevesinde yer aldığı konum göz önüne alındığında teknolojik bir yenilik olmanın çok ötesine geçmektedir. Alfabenin icadı ile üç bin yıllık sözlü kültürün şekil değiştirip kavramsal söylemi mümkün kılan “alfabetik zihin” e geçildiğini vurgulayan Manuel Castells; nasıl ki bu dönüşüm insanlık tarihine yön verdiyse, internet ile yaşanan dönüşümün de buna benzer bir önem ihtiva ettiğini belirtir;

“2 bin 700 yıl sonra benzer tarihsel boyutlarda, başka bir teknolojik dönüşüm gerçekleşiyor; çeşitli iletişim biçimleri interaktif bir ağ içinde bütünleşiyor. Ya da bir başka deyişle, tarihte ilk kez insan iletişiminin yazılı, sözlü, görsel-ışitsel biçimlerini aynı sistem içinde bütünleştiren bir hipertext ve meta-dil oluşuyor. İnsan ruhu, boyutlarının beynin, makinelerin ve toplumsal bağlamların iki yanı arasında yeni bir etkileşimde birleştiriyor.” (Castells, 2005: 440).

İnternet teknolojisi temel anlamıyla, tek bir ağa bağlı (network) bilgisayar sistemlerinin birbirleri arasında iletişime geçmelerine olanak sağlayan bir teknoloji olarak tanımlanır (Güçdemir, 2003: 371). Başlangıçta matematiksel hesaplamalar için kullanılması öngörülerek geliştirilen bilgisayarlar, Soğuk Savaş dönemi Amerika’sında ilk işlevsel elektronik dijital örneklerini vermeye başlar. 1950’li yılların ortasında ABD genelinde bulunan birkaç yüz bilgisayarın çok büyük bir bölümü hükümet birimleri ve üniversiteler tarafından kullanılmaktadır. Takip eden on yıl içerisinde donanım sayısında ciddi bir yükselme yaşanmış, 1960’lı yıllarda bilgisayarların kullanım alanları muhasebe, satış, kredi, müşteri hizmetleri, üretim planlama gibi çeşitli kollarda

genişleme göstermiştir (Başlar, 2013). İnternet teknolojisinin de gelişimi bu dönemlere rastlamaktadır. 1960’ların Soğuk Savaş atmosferinde, ABD Savunma Bakanlığı İleri Araştırma Projeleri Kurumu, gerçekleşecek bir Sovyet zaferini önlemek ya da nükleer saldırı sonucu Amerikan iletişim ağlarının çöküşünü engellemek amacıyla interneti geliştirmiştir (Castells, 2005: 7). ARPANET ismiyle ortaya çıkan bu teknoloji;

“...tam da mucitlerinin istediği gibi, herhangi bir merkezden kontrol edilemeyen, elektronik bariyerleri aşarak birbirleriyle sayısız biçimde bağlantı kurabilen binlerce özerk bilgisayar ağından oluşan bir ağ mimarisi oldu. Sonuçta ABD Savunma Bakanlığı’nın kurduğu ARPANET, vadesini doldurmuş bir Soğuk Savaş’ın kaygılarına bir hayli uzak düşen her tür amaçla bireyler ve gruplar tarafından kullanılan binlerce bilgisayar ağının (kullanıcı sayısı 1996’da 20 milyonken, 2000’de 300 milyonu aşmıştır, hızla da artmaktadır) küresel, yatay iletişimin temelini oluşturdu.” (Castells, 2005: 8).

Giddens internet teknolojilerinin gelişimini göz ardı etmememiz gerektiğini vurgularken, günümüze kadar gazete, film ve televizyona yoğunlaşmış olursa da medyanın en temel özelliklerinden birinin enformasyonun gerçekleştiği altyapı ile yakından ilişkili olduğunu belirtmektedir (Giddens, 2013: 639). Marshall McLuhan’ın, uzun sürede geliştirdiği “toplum ve eleştirisi kuramı”nın temelinde kitle iletişim teknolojileri ve toplumsal etkileri konumlanmaktadır. McLuhan’ın görüşleri öne sürdüğü “araç iletidir” (medium is the message) ifadesi çevresinde gelişmektedir. Birçok düşünürün görüşlerine de yön veren bu ifade, çalışmamızın konusu açısından da önem taşımaktadır (Altun, 2006: 203; Kan, 2011: 26).

McLuhan’a göre araç yalnızca iletiyi iletmekle yükümlü, içerikten bağımsız bir noktada durmaz. Tersine, araç, en az iletinin içeriği kadar önemli, hatta içerik üzerinde belirleyiciliği olan, kendisi de bir ileti konumundadır. Düşünürün amacı iletinin önemsiz olduğunu söylemek değil, araçtan bağımsız incelenemeyeceğine ışık tutmaktır (Aktaş & Çaycı, 2013: 3). Düşünür görüşlerini şu ifadelerle açıklar;

“Elektrik hızı ve bütünsel alandan önce, aracın ileti olduğu açıkça görünmüyordu. Görünüşe göre, ileti, içerikti ki insanlar resim tablosunun ne hakkında olduğunu soruyorlardı fakat asla bir melodinin ne hakkında olduğunu ya da bir ev veya bir

kıyafetin ne hakkında olduğunu sormayı düşünmediler. Bu gibi durumlarda insanlar, tüm modele, forma ve işleve dair algılarını bir bütün olarak koruyorlardı. Elektrik çağına gelindiğinde ise yapıya ve biçime yönelik bu bütünsel algı eşsiz bir yaygınlığa ulaştı.” (McLuhan & Gordon, 2006: 111).

Bu türden bir bütünsel algının sonucu olarak aracın doğasının göz ardı edildiği bir dönemde, teknoloji geniş bir etki alanında faaliyet göstermektedir. Özellikle iletişim teknolojileri toplumsal süreçlerde etkin bir rol oynamakta, gündelik hayatı bütünüyle ele geçirmiştir. McLuhan bu durumu şu ifadeleriyle özetler; “*Araçlarımızı şekillendiriyoruz, sonrasında ise onlar bizi*” (McLuhan’dan akt. Chandler, 1995: 2). Bu görüşlerini takiben öne sürdüğü kavramı “küresel köy” (global village), söylendiği tarihin ötesine geçmeyi başarmış bir dizi anlama işaret eder. Altun, McLuhan’ın bu kavramını şu ifadelerle açıklar;

“... elektronik iletişim teknolojileri insanlığı yeniden tarihin başlangıç noktasına geri götürmüş ve bu karşımıza “küresel köy” aşamasını çıkartmıştır. McLuhan’ın köy metaforunun temelinde “sır” kavramı vardır. Nasıl ki bir köyde yaşayan herkes varlığını sürdürmek için birbiriyle ilişki kurmak zorundaydı ve bu ortamda “sır” yoksa aynı şekilde elektronik iletişim teknolojilerinin marifetiyle gün yüzüne çıkan küresel köyde de herkes herkesle ilgilidir. Küresel köy, sırrın olmadığı yerdir. Özel hayatın bir önemi kalmamış, dahası özel hayat ve kamusal hayat arasındaki sınır çizgisi, insanlar arasındaki sır perdesi ortadan kalkmıştır.” (Altun, 2006: 336).

Bilginin dolaşım hızına yönelik benzer bir görüş ortaya sunan Daniel Bell ise şu ifadelerle bu durumu özetler;

“Günümüzde birey, işte, okulda, komşuluk ilişkilerinde, mesleki veya toplumsal çevrede yüzlerce insan tanır. Günlük yaşamımızın olağanüstü hareketliliği – coğrafi, mekânsal ve toplumsal- göz önüne alınacak olursa; bütün bir yaşam boyunca arkadaş veya tanıdık olarak birkaç bin insan tanıdığımız görülecektir. Ve kitle iletişim araçları kanalıyla politik dünyadaki genişleme ve kültürel boyutun çeşitlenmesi sonucu, bir kişinin tanıdığı insan sayısı aşırı bir hızla artar.” (Bell’den akt. Poloma, 1993: 329-330).

Daniel Bell, *Sanayi-Sonrası Toplumun Gelişi* (The Coming of Post-Industrial Society) (1973) isimli eserinde, sanayi toplumundan kopuşun en temel nedenini bilgi boyutundaki değişim olduğunu öne sürer. Bilgi üzerine temellenen ve bilgi etrafında örgütlenen sanayi-sonrası toplumda, toplumsal yapı ve kültür arasında belirgin bir ayrılma söz konusudur. Verimlilik ve işlevsel rasyonellik etrafında şekillenen ekonomik bir ilkenin belirleyici olduğu toplumsal yapının aksine kültür, daha savurgan ve karışık bir yapı olarak öne çıkmaktadır. 19. yüzyılın kültürel yapısına özgü olan ve toplumsal yapının talepleri arasında yer alan disiplin, zevklerin bastırılması, yasaklama gibi niteliklerin önemli bir bölümü giderek çatışmanın alanına dönüşmektedir (Poloma, 1993: 335).

Manuel Castells de günümüz toplumunun, sanayi toplumu ve kapitalist toplum kavramlarıyla tanımlanamayacağını öne sürmektedir. Yeni bir gerçeklik düzeninde yaşadığımız anlayışından hareketle Castells; teknoloji, enformasyon, ağ, internet, sanal kültür, küresel ağ gibi öne sürdüğü kavramlar çerçevesinden topluma yeniden bakmamız gerektiğini düşünmektedir (Kökalan & Çımrın, 2011: 66). İnternetin en önemli etkilerinden birinin günümüz toplumlarının örgütlenme biçiminde yattığını ve geleneksel örgütlenmelerin yerini almaya başladığını öne süren Castells'in bu konudaki görüşlerini Giddens şu ifadelerle anlatır;

“Castells'e göre, yirminci yüzyılın son çeyreğinde bilgisayarlar ve teknoloji alanında yaşanan ve kendisinin “İnternet Galaksisi” (2001) olarak adlandırdığı şeyi yaratan müthiş ilerlemeler, bu durumu tamamen değiştirmiştir. İnternet'in ortaya çıkışıyla birlikte, verileri dünyanın herhangi bir yerinde, anında denebilecek kadar kısa bir süre içinde işlemek olanaklı hale gelmiştir; artık böyle bir işle uğraşanların fiziksel bir yakınlığa gereksinimleri ortadan kalkmıştır.” (Giddens, 2013: 718).

Castells, interneti, *“Enformasyon Çağı'nın evrensel, interaktif, bilgisayarlı iletişim aracı”* olarak tanımlamaktadır. O'na göre internet teknolojileri ile birlikte yeni iletişim araçlarının yapısı tümüyle etkilenmiş, dolayısıyla ağa bağlı insanların kültürü ve iletişim biçimi ebediyen değişmiştir (Castells, 2005: 465, 473). McLuhan'ın küresel köy kavramı üzerinden görüşlerini konumlandıran düşünür, kitlesel üretimin bir uzantısı ve

sanayi mantığının göstergeler alanındaki yansıması olarak gördüğü McLuhan Galaksisi'nin artık günümüz Enformasyon Çağı'nı tanımlamada eksik kaldığını öne sürer;

“Bunun sebebi, bilgi işlemin tek yönlü iletişimin ötesine geçmiş olmasıdır. Televizyonun bilgisayarın ekrandan bağımsız olmasına ihtiyacı vardır. Ancak, toplumun geneli için büyük bir potansiyel taşıyan birleşmeleri, bilgisayarların televizyonla konuşabilmeleri için önce birbirleriyle konuşmayı öğrendikleri uzun bir yol katetmelerinden sonra gerçekleşti. İzleyici ancak bundan sonra konuşabildi.” (Castells, 2005: 458).

Bu noktada Castells, internetin gelişiminin; yeni, sanal cemaatlerin oluşumuna mı yoksa insanların toplum ve gerçek dünya ile ilişkilerinin bozulmasına mı yol açtığını sorgular. O'na göre Howard Rheingold tartışmanın tonunu belirlemiştir; internet insanları ortak değerler ve çıkarlar etrafında çevrimiçi ortamlarda bir araya getirerek yeni bir tür cemaatin oluşumuna sebebiyet vermektedir. Sherry Turkle'in çok kullanıcı çevrimiçi oyunlar üzerinde yürüttüğü çalışmasını örnek veren Castells, kullanıcıların rol yaptıkları ve bu roller çevresinde çevrimiçi kimlikler yarattıklarını, dolayısıyla kullanıcıların bir cemaat duygusu içinde geçici de olsa teselli bulduklarını belirtir. Düşünür, bu bağlamda internetin sağlayabileceği olanaklar konusunda iyimser bir tavır sergiler; hızlı bir bireyselleşme ve çözülme sürecindeymiş gibi görünen toplumsal bağların geliştirilmesinde katkısı bulunabilir. İnternet, iletişimi engellemekte olan kimi toplumsal özelliklerin geçerliliğinin olmadığı, daha eşitlikçi bir iletişim çizgisinde zayıf bağların güçlendirilmesini mümkün kılabilmektedir (Castells, 2005: 475-479).

Bauman ve Lyon bu noktada Castells kadar iyimser görünmemektedir. İnternet teknolojilerinin iletişimin ve sosyal ilişkilerin doğasında kökten bir değişim yarattığını kabul etmekle beraber bu değişimin bir cemaat yaratamayacağı görüşünü öne sürerler; *“Kazandığınız şey ‘cemaat’ değil, ağıdır. Er ya da geç bunların birbirine ancak tebeşir ile peynir kadar benzediğini anlayacaksınız (elbette ki, ağları bir araya getirmek ve ayırmakla meşgulken, bir ‘cemaat’in ne demek olduğunu öğrenebilmiş ve unutmamış olmanız kaydıyla.)”* (Bauman & Lyon, 2013: 52).

Castells, zaman ve mekandan bağımsız özelliklerinin de etkileriyle ağların, Enformasyon ve Bilgi toplumunda sosyal ilişkilerin yaşandığı öncelikli alanlardan biri konumunda olduğu görüşündedir. Bireyleri tamamen olmasa da gerçek yaşamın gündelik hayatından koparmakta, sosyalliği başka bir boyuta taşımaktadır. Dolayısıyla ağlar, yeni toplumsal ilişkilerin doğmasına olanak sağlayan bir ortam sunmaktadır (Göker & Doğan, 2011: 179). Tüm bu tartışmaların sonunda Castells, internet ve cemaat olgusunu şu ifadelerle incelemeye alır;

“Peki sanal cemaatler gerçek cemaatler midir? Hem evet, hem hayır. Cemaattirler, ama fiziksel değildirler; fiziksel cemaatlerin izlediği etkileşim ve iletişim kalıplarını izlemezler. Ancak ‘gerçekdışı’ değildirler, farklı bir gerçeklik düzleminde işlerler. Çoğu, zayıf bağlara dayanan, son derece çeşitlenmiş ve uzmanlaşmış, sağlam bir etkileşimin dinamikleriyle karşılıklılık ve destek üretebilen kişisel sosyal ağlardır. Wellman’ın da belirttiği gibi, başka yaşam biçimlerinin taklidi değildirler, kendi dinamikleri vardır: Net, Net’dir.” (Castells, 2005: 479-480).

Maria Bakardjieva’nın “hareketsiz toplumsallaşma” (immobile socialization) şeklinde kavramsallaştırdığı durum, bu türden bir ilişkinin tasviridir. Bakardjieva insanların çevrimiçi ve çevrimdışı gündelik hayatlarını ne şekillerde ördüklerini incelemeye tabi tutmakta ve sanal ve gerçek toplulukların “birbirlerine taşan” yapısını öne çıkarmaktadır (Bell, 2006: 133). Bakardjieva, internet ortamının sosyal belirleyiciliğinde bireyin aktif ve önemli bir rolü yerine getirdiğini belirtir; evlerinden ayrılmalarına gerek duymadan ağa bağlanan ‘sıradan’ kullanıcıların, internetin gündelik hayata entegrasyonunda kilit bir noktada konumlandığını öne sürer. Düşünür internet ortamında insanların hareket etme ihtiyacı olmaksızın gündelik hayatlarının karakteristik özelliklerine yön verdiklerine belirtmektedir (Bakardjieva & Smith, 2001: 68-69). Hampton ve Wellman da, internet teknolojilerinin geleceği konusunda çeşitli senaryolardan bahsetmektedir;

“İş, boş zaman ve sosyal bağların ‘akıllı evler’ inde temin edildiği bir bilgi toplumunda, insanlar fiziksel konuma dayalı sosyal ilişkiler gereksinimini bütünüyle reddedebileceklerdir. Arkadaşlarını ve akrabalarını ziyaret ya da cadde köşelerinden ziyade, kendilerine bağlantı-ıçi (online) topluluklar bulabilecekler ya

da hiç topluluk bulmayabileceklerdir. Yeni iletişim teknolojileri evi, hizmetler için bir merkez olarak geliştirebilirken, bu daha fazla ev merkezliliğe ve özelleşmeye yönelik bir değişmeyi teşvik edecektir.” (Hampton & Wellman’dan akt. Ege, 2004: 46).

Yüz yüze iletişim, yapısı itibarıyla yaş, biyolojik cinsiyet, etnik köken gibi kimi faktörler tarafından doğrudan etki altında gerçekleşir. İnternet aracılığıyla kurulan iletişim, bu gibi cisimsel sınırlılıklardan bağımsız bir sosyal deneyimi mümkün kılmaktadır (Ege, 2012: 145). Yeni medya kavramı bu bağlamda öne çıkmaktadır. Binark ve Löker, yeni medya kavramının kapsamını şu ifadelerle belirtmektedir;

“Günümüzde bilgisayar, bilgisayar ağları, bilgisayar dolayımı iletişim, internet, web 2.0, çevrimiçi habercilik, çevrimiçi sohbet, laflama odaları, wiki, e-ticaret, e-imza, dijital medya, dijital oyun, dijital kültür, dijital imgeleme, avatar, siber uzam, sanal uzam, sanal gerçek gibi birçok kavram ile bu kavramların tanımladığı, açıkladığı toplumsal, kültürel ve ekonomik olgular günlük konuşmalarımızın bir parçası haline gelmiştir. Tüm bu kavramları kapsayan ve birleştiren kavram ‘yeni medya’ olabilir.” (Binark & Löker’den akt. Binark & Bayraktutan, 2013: 18).

Yeni medya ortamlarını geleneksel medyadan ayıran en önemli özelliklerinden biri kullanıcıyı pasif bir alıcı konumundan alıp, aktif, etkileşime doğrudan katılan ve içeriğin üretimine katkı sağlayan bir konuma yerleştirmesidir. Bu noktada etkileşimsellik, yeni medya teknolojilerinin toplumsal etkisi açısından ayrı bir öneme sahiptir. Yarattığı ortak dünyada kullanıcıya içine gömülme, orada olma ve anıdalık hissini aşılır (Binark & Bayraktutan, 2013: 19). Yeni medya ortamları ile bilgisayar tabanlı iletişimin yönü yalnızca insan-bilgisayar yönünde olmaktan çıkmış, insan-insan ilişkisine olanak sağlamıştır (Tırpan, 2013: 10).

Bu noktada yeni medya ortamlarına verilebilecek en iyi örneklerden biri sosyal paylaşım sitesi *Facebook*’dur. 2017 Aralık ayı verilerine göre 2.13 milyar aktif kullanıcısı olan sosyal medya platformu, günümüz gündelik hayatının bir parçası olmaktan çok bir mecrası konumuna geçmiştir (Bauman, 2014: 249). Sosyolojinin dijitallikle uzlaşması gerektiğini belirten Zygmunt Bauman ve David Lyon, iş ortamında, oyunda ve birçok seviyedeki ve yoğunluktaki ilişkilerde yeni medyanın hesaba

katılması gerektiğini vurgulamaktadır; “... (sosyoloji) aksi takdirde büyük önem taşıyan kültürel faaliyet yığınlarını araştırmakta ve teorize etmekte isabetli davranamayacaktır. Başlangıç olarak, teknolojik bağımlılık gibi basit bir gerçek, dikenine katlanmaya değer sosyal açıklama güllerinin içine dahil edilmelidir. O kadar çok ilişki kısmen –veya tamamen- çevrimiçi yürütülüyor ki Facebook ve türevlerini hesaba katmayan bir sosyoloji tek kelimeyle yetersiz kalıyor.” (Bauman & Lyon, 2013: 48). Nitekim Güney Kore, sosyal yaşamın çoktan siber yaşama dönüştüğü, gündelik hayatın herhangi bir bilgisayar sistemi aracılığıyla çevrimiçi olarak yürütüldüğü ve fiziksel bir araya gelmenin ikinci planda kaldığı bir iletişim ortamı sunmaktadır. Bu ortamda siber dünyaya katılmayan azınlığı bekleyen, Bauman ve Lyon’un ifadeleriyle bir tür “sosyal ölüm”den başka bir şey değildir (Bauman & Lyon, 2013: 42-43).

Bauman ve Lyon gelinen noktayı, Descartes’ın ünlü “Düşünüyorum öyleyse varım” sözünün güncel bir versiyonuyla tanımlar; “Görülüyorum (izleniyorum, fark ediliyorum, kaydediliyorum) öyleyse varım”. İnternet ortamının anonim olma halini öldürdüğünü düşünen Bauman, mahremiyet hakkının kullanıcıların kendi rızalarıyla katledildiğini öne sürmektedir. Düşünüre göre bu ortamlarda beliren görünür olma vaadinin, dolayısıyla toplumsal kabul görme ve saygın, anlamlı bir hayat yaşadığını kanıtlama vaadinin bedeli olarak mahremiyet kaybına rıza gösterilmektedir (Bauman & Lyon, 2013: 35-37, 144).

İletişim teknolojilerinin, toplumsal yaşantının doğası ve anlamına doğrudan etki ettiği ve özellikle sembolik ortamda köklü değişiklikler gerçekleştirdiğini söylemek mümkündür. Postman, yavaş yavaş geliyor gibi görünen ve katkı niteliğinde beliren bu tarz gelişmelerin, doğal ortamdaki değişikliklerin yapısı ile arasında önemli benzerlikler olduğunu, kritik büyüklüğe ulaşıldığı noktanın ciddi bir risk anlamı taşıdığını belirtmektedir;

“Yavaş yavaş kirlenen bir nehir ansızın zehirli olur; balıkların çoğu ölür; yüzme sağlık açısından tehlike yaratmaya başlar. Ama o zaman bile nehir aynı görünebilir ve nehirde hala bir kayık yüzebilir. Başka bir deyişle, yaşam yok olduğu zaman bile nehir ortadan kalkmaz; tabii sağladığı yararlar da. Ancak değeri ciddi ölçüde azalmıştır ve bu berbat durum bütün çevrede zararlı etkiler

doğuracaktır. Bizim sembolik ortamımızda da aynı şey olur. Elektronik medya sembolik ortamımızın niteliğini kesinkes ve geri dönüşü olmayan biçimde değiştirdiğine göre eminim biz de kritik bir büyüklüğü ulaşmış durumdayız.” (Postman, 2014: 38).

İnternet teknolojilerinin gelişimi açısından da Postman’ın bu uyarısının anlamlı olduğu düşünülebilir. İnternet, günümüz dünyasında siyasetten eğitime, ekonomiden askeri gelişmelere kadar önemli bir noktada yer almaktadır. Toplumsal yaşantının hızlı değişiminde yer aldığı konumunu öne çıkarmaya çalıştığımız bu başlıktan sonra, çalışmamızın konusu açısından önemli gördüğümüz bir diğer kavram olan oyun kavramı ana hatlarıyla incelenecektir.

2.2. OYUN KAVRAMI

Oyun kavramı gündelik hayatın anlaşılması konusunda bir dizi işlevi yerine getirmektedir. Kültür ile olan yakın ilişkisi, toplumsallaşma konusunda yer aldığı konum ve bir tür rahatlama ve boş zaman etkinliği olması gibi yönleriyle ele alınan kavram, birçok düşünürün ilgisine konu olmuş, birbirinden farklı tanımlamaların öznesi haline gelmiştir. Bu başlıkta, genel hatlarıyla ele alacağımız oyun kavramını, literatürde öne çıkan üç önemli düşünür olan Johan Huizinga, Bernard Suits ve Roger Caillois’nin görüşleri çerçevesinde açıklama amacı taşınmaktadır.

Oyun, hayvan dünyasından insan dünyasına kadar geniş bir alana uzanan, gündelik hayatın içinde var olagelmış, en az insanlık tarihi kadar eski bir etkinlik olarak belirmektedir (Kanca, 2011: 13). Kelime anlamıyla oyun, Büyük Türkçe Sözlük’ de birçok farklı tanımla karşılaşmaktadır;

“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, hile, düzen, desise, entrika” (TDK, 2018).

İngilizce’ de ise oyun kelimesi *play* ve *game* şeklinde iki farklı kullanımda kendisini gösterir; “*Play, oynama fiilini karşılarken, game ise oyun ismini ifade etmektedir.*” (Yengin, 2012: 83). Katie Salen & Eric Zimmerman’ a göre *game*, bir dizi kuralların çevrelediği bir edime işaret ederken, *play*, bu kurallar arasında gerçekleşen özgür bir hareket alanı olması halinde ortaya çıkar: “*Oyun (play) ise belirsiz, doğaçlama ve açık uçludur. Oyun (play) ve kuralların ilginç birlikteliği oyunların (games) en etkileyici çelişkilerinden biridir.*” (Salen & Zimmerman, 2005: 59-60).

Tarihsel kökenine baktığımızda oyun, Platon ve Aristoteles’in üzerinde yoğunlaştığı bir konu olarak öne çıkar. Platon’a göre oyun, bir eylem ya da duygunun kamusal alana çıkarılmasında önemli bir işleve sahiptir. Yalnızca boş zaman etkinliği olarak değil, antik site devleti yurttaşının daha çocukluğundan başlayarak, doğru, iyi ve güzel olanı taklit etmesinin en önemli alanlarından birisidir. İdea kavramı ile oyun yaklaşımı bütünleşir; insan, Tanrı/ların kuklası konumunda, Tanrı/ları oyunlar aracılığıyla taklit etmektedir. Platon’un görüşlerinde biçimlendirici bir eylem olarak beliren oyun, Aristoteles’in görüşlerinde bir tür gevşeme ve zihin dağıtma hali olarak, boş zamanın faydalı veya zararsız bir şekilde geçirilmesi şeklinde ortaya çıkar. Aristoteles oyunu, insansal özgürlüğün bir ifade alanı olarak görmekte, insanın emek verdiği ve uğruna çalıştığı bir ödül olarak betimlemektedir (Yengin, 2012: 90-92).

Eugen Fink de Aristoteles’in görüşlerine paralel bir şekilde oyunu, yaşamın gerçekliğinin geçici bir gevşemesi, çalışma ve ciddiyete verilmiş bir tür mola, zorunluluklar yaratmayan bir şey olarak tanımlar. Fink’ e göre oyun, çalışmanın yarattığı gerilimleri giderme yönünde bir işleve ve konuma sahip bir alandır (Kanca, 2011: 15). Oyuncu bu alanda bir rol üstlenmekte ve bir anlamda bu rol aracılığıyla kendisini örtmekte, kendiliği bu rolün içerisinde yaşamaktadır. Bir ruh hastasının aksine, oyuncu kendisini rolün içerisinde çıkarabilecek düzeyde bu çifte varoluşun bilincindedir (Gürses, 2015: 2). Bu nedendir ki oyun hali yaşantıya getirilen bir tür duraklama eylemi, insan hayatının ritminde meşru bir alandır. Bu alanın bir duraklama alanı oluşu, oyunun anlamında bir hafifliğe vurgu değildir. Tersine oyun kişinin ontolojisinde doğrudan bir işlevi yerine getirmekte, temel birçok konuda da bir varoluş alanı sağlamaktadır (Fink & Saine & Saine, 1968: 19).

Baudrillard ise oyunu, sosyal düzenin “aklı başında ilişkilerinin acımasız tören alayı”nın bir süreliğine de olsa kesildiği bir alan olarak betimler ki insanların oyundan en büyük beklentileri de bu yöndedir. Oyun ya da kumar oynamanın amacı da burada saklıdır; kişinin kazanacağına olan inançtan öte oyunun dışındaki akılcı sistemden kaçıyor olmaktır. Baudrillard’ a göre oyunun kuralları da şans olgusu gibi başka bir dünyadan gelmişçesine ve hiçbir makul açıklaması olmayan ebedi bir gayrı-meşru ilke görünümündedir. Oyunun ikiliği de buradadır çünkü oyun içindeki bu şans olgusuna boyun eğmenin bir anlamda çalışma, değer ve ekonomi ahlakına boyun eğmenin gülünç bir taklidine benzemektedir (Coulter, 2007: 364).

Oyun kavramı, uzun bir süredir farklı disiplinler tarafından konu edilmiş ve çeşitli kavramsal tanımlamalara tabi tutulmuştur. Bu çeşitliliğe rağmen kavramın tam olarak tanımlanamadığını öne süren Cengiz, bunun nedeninin oyunun sürekli yenilenen yapısında yattığını belirtir: “*İnsanın hep yeniden yarattığı ve yaratırken de değiştirdiği bir olgu olarak oyun, ancak ya yaklaşık olarak, ya ne olmadığı dile getirilerek ya da oyunun ne işe yaradığı anlatılarak tanımlanabilmektedir.*” (Cengiz, 1997: 54). Ludwig Wittgenstein *Felsefi Soruşturmalar* (1953) adlı eserinde bu türden bir tanımlama çabasının gereksiz olduğunu öne sürer. *Spiel* (oyun) kelimesinin tanımına yönelik bir sorgulamaya girişen Wittgenstein, kapsayıcı bir tanımın mümkün olmadığını söyler ve bunun sebebini şu ifadelerle açıklar; “*bir tanımımız yok, çünkü buna ihtiyacımız yok; zira tanımlanmadan da bir sözcüğü başarıyla kullanabiliyoruz*” (Wittgenstein’ dan akt. Kızılkaya, 2010: 56).

Buradan hareketle çalışmamızda, tek ve kapsayıcı bir oyun tanımı arayışına girmektense, kavram ile ilgili öne çıkan üç düşünür olan, Johan Huizinga, Bernard Suits ve Roger Caillois’ in görüşleri başlıklar halinde incelenecektir.

2.2.1. Johan Huizinga ve Homo Ludens

20. yüzyılın önemli tarihçi ve düşünürlerinden Johan Huizinga (1872-1945), öncü eseri *Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme* (1938) ile oyun çalışmalarında yeni bir dönem başlatmıştır. Büyümekte olan oyun literatüründe önemli bir yer edinen eser, oyunun insan ilişkilerinde sahip olduğu rol ve kültürel tarih

alışmaları ile ilişkili yapısını başarılı bir şekilde ortaya koymakla beraber oyunun kesin bir tanımına ulaşma yönünde ilk girişim olma özelliğindedir. Çalışmamızın bu başlığında Huizinga'nın Homo Ludens eserini takip ederek, düşünürün görüşlerine yer verilmektedir.

Huizinga'ya göre oyun; sanat, entelektüel yaşam, politika, savaş gibi kültürün tüm katmanlarına içkin ve kendisini açıkça belli etmektedir (Anchor, 1978: 63). Bunun sebebi ise oyunun kültürel süreçte yer aldığı konumudur; *“Oyunu kültürün içinde, bizzat kültürden önce var olan, kültüre eşlik eden ve bu kültüre başlangıcından içinde yaşadığımız döneme kadar damgasını vuran verili bir bizatihi olarak buluruz.”* (Huizinga, 2015: 20).

Homo Ludens eseri ile Huizinga, tarihçi titizliğiyle belirli kültürel çevrelerden oyun örnekleri almış ve bu örnekleri, almış olduğu mekân ve zaman ile ilişkileri çerçevesinde incelemeye tabi tutmuştur. Colie, Homo Ludens' in oyun-oynamanın veya oyun-olgusunun tarihine yönelik bir çalışma olmadığını söyler; eseri *“insan davranışının karşılaştırmalı örneklerine dayanan, biçimsel bir oyun çalışması”* şeklinde açıklar (Colie, 1964: 614). Oyunun en önemli biçimsel özelliği ise kültür ile ilişkisinde ortaya çıkmaktadır. Huizinga, oyunları, kültürel faaliyetler içerisinde önemli yer tutan olgular ya da kültüre evrilmiş bir kavram olarak görmez. Kültürün ancak oyun biçiminde doğabilecek bir olgu olduğunu, başlangıcından bu yana kültürün oynanan bir olgu olduğunu belirtmekte, uygarlığı mümkün kılanın oyun ruhu olduğunu öne sürmektedir;

“Toplumsal hayat, oyunlar tarafından temsil edilen yüksek bir saygınlık veren biyoloji-üstü biçimler halinde açığa çıkmaktadır. Topluluk bu oyunlarda, hayatı ve dünyayı yorumlama biçimini ifade etmektedir. Demek ki, oyunun kültüre dönüştüğünü değil de, tamamen tersine, kültürün ilk aşamalarından itibaren bir oyunun çizgilerini taşıdığını ve oyun biçimleri altında ve oyun ortamında geliştiğini anlamak gerekir.” (Huizinga, 2015: 70-71).

Huizinga, insan oyunlarına özgü tüm özelliklerin hayvanların oynadığı oyunlarda da gözlemlenebileceğini öne sürer. Bu nedenle oyunun kültürden daha eski

olduğunu, var olması için bir insan toplumunun varlığına gerek duymayan bir yapıda olduğunu belirtir. Kültür her zaman bir insan toplumu varlığı önkoşuluyla söz konusu edilebilmektedir fakat hayvanlar insanlarla tanışmalarından çok önceleri oyunlar oynamaktadırlar (Bial, 2004: 117). Bu aynılığın kaynağını tamamen fizyolojik ya da psikolojik bir çıktı olarak görmememiz gerektiğini şu ifadelerle belirtir;

“Oyun, en basit biçimlerinde ve hayvan hayatının içinde bile, tamamen fizyolojik bir olgudan veya fizyolojik olarak belirlenen psişik bir tepkiden daha fazla bir şeydir. Bizatihi oyun olarak, tamamen biyolojik veya en azından tamamen fiziksel bir faaliyetin sınırlarını aşmaktadır. Oyun anlam bakımından zengin bir işlevdir. Oyunda, yaşamın doğrudan gereksinimlerini aşan ve eyleme anlam katan bağımsız bir unsur “oynanmaktadır”. Her oyun bir anlam taşır. Eğer, oyuna bir öz yükleyen bu faal ilkeye zihin dersek aşırıya kaçmış oluruz; eğer ona içgüdü dersek hiçbir şey söylememiş oluruz. Hangi açıdan ele alınırsa alınsın, oyunun bu “kasıtlı” karakteri, bizatihi özünün içinde yer alan maddi olmayan bir unsurun varlığını açık etmektedir.” (Huizinga, 2015: 17).

Huizinga oyun kavramını incelemesine, oyunsal unsura dair kimi özellikleri sıralayarak devam eder. Her oyun, öncelikle gönüllü bir eylem olarak, emirlerden bağımsız karakteriyle öne çıkmaktadır. Emirlerle bağlı gerçekleşecek bir oyun, olsa olsa oyunun zorunlu bir temsildir. Oyun, oyuncusu için istendiğinde ihmal edilebilecek, keyfe keder bir eylemdir; her an iptal edilebilir veya ertelenebilir. Oyundan zevk alındığı derecede bir ihtiyaca işaret etmektedir. Bir görev değildir, fiziksel bir gereklilik ya da ahlaki bir sebeple dayatılmaz. Ancak kültürel bir işlev haline geldiği noktada görev ve ödev gibi kavramlar oyuna dâhil olur. Dolayısıyla oyun, serbestlik, özgürlüktür. Bir diğer özelliği ise bu serbestlik ve özgürlüğün, zaman ve mekân bakımından kimi belirlenmiş sınırlılıklara tabi olmasıdır; oyun bu sınırlar içinde “sonuna kadar oynanır”. Her oyun ister maddi ister hayali isterse de keyfe göre saptanmış olsun önceden belirlenmiş sınırları içerisinde cereyan eder, kendi akışına ve anlamına sahiptir. Oyun, doğası gereği istikrarsız bir ortamda gerçekleşir; dışarıdan bir darbenin etkisiyle yada kuralların ihlali gibi bir iç nedenden ötürü, oyun duygusunun azalması, büyüünün bozulması, oyunun yanılsamasının ortadan kalkması söz konusu olabilir, “gerçek hayat” her an tekrar egemen duruma geçebilir (Huizinga, 2015: 24-41).

Oyun, yalnızca oynandığında yarar sağlayacağı gibi işlevsel bir düşünce nedeniyle oynanmaz. Oyun oynama motivasyonunun arkasında her zaman faydacı bir yaklaşım bulunmadığı gibi, zaman zaman oyun irrasyonel bir eylem halinde de olabilir (Rodriguez, 2006: 14). Tüm bu özelliklerin ardından Huizinga'nın oyun tanımına ulaşırız;

“Demek ki oyunu biçim açısından, kısaca tanımlamak mümkündür: olağan hayatın dışında yer aldığı hissedilen, özgür ve “kurmaca” ama yine de oyuncuyu tamamen içine çekme yeteneğine sahip bir eylem. Oyun her tür maddi çıkar ve yarardan arınmış bir eylemdir. Bu eylem bilhassa sınırlandırılmış bir zaman ve mekânda gerçekleşmekte, belirli kurallara uygun olarak, düzen içinde cereyan etmekte ve kendilerini gönüllü olarak bir essar havasıyla çevreleyen veya alışılmış dünyaya yabancı olduklarını kılık değiştirerek vurgulayan gurup ilişkileri doğurmaktadır.” (Huizinga, 2015: 31).

Huizinga için oyunun özüne yönelik en önemli noktalardan biri oyunda kazanılacak bir şey olmasıdır. Fakat düşünür için bu “bir şey” yalnızca oyunun sonunda elde edilecek maddi bir getiri değil; idealize edilmiş bir başarı hissiyatı veya oyunun yerine getirilmiş olmasıdır. Oyunda kazanmaya iten öncelikli güdünün, başkalarını geçme veya birinci olma, dolayısıyla da onurlandırılma olduğunu belirten Huizinga, maddi getiri ya da bir tür iktidar arzusunun yalnızca ikincil bir kaygı olduğunu ve esas olanın “kazanmış olmak” olduğunu söyler. *“Kazanmak nedir? Ve ne kazanılmaktadır? Kazanmak, bir oyunun sonunda “üstünlüğünü belli etmektedir”. Ancak, sınırları iyice belirli olan bu üstünlük, genel bir üstünlük görünümüne bürünme eğilimi gösterir. Ve bu yüzden de, kazanmak bizatihi oyunun sınırlarını aşar, itibar ve onur verir.”* (Huizinga, 2015: 75).

İnsan, yetenekleri doğrultusunda seçtiği alanlarda “diğerlerinden daha iyi yapmış olmak”, ya da daha iyi yapıyor gibi göstererek aslında bir tatmin arayışındadır. Oyun, bu boşluğu doldurmakta, rekabet ve yarışma özellikleri aracılığıyla üstünlüğünü kanıtlama fırsatını oyuncuya sunmaktadır. Oyuncunun tatmini, seyircinin varlığıyla ikiye katlanır. Bu noktada şövalyeliğe vurgu yapan düşünür, oyunun galibine öteki karşısında ün kazanmasına olanağı vermesinin öneminden bahseder (Olgun, 2008: 24).

Bu bağlamda Huizinga'nın şu ifadeleri oyunun ne olduğu ile ilgili önemli bir noktayı işaret etmektedir;

“Getirilen her açıklamanın karşısında, şu soru geçerliliğini korumaktadır: Tamam öyle olsun, ama sonuçta oyunun “zevkli yanı” nedir? Bebek neden zevkten bağırır? Oyuncunun neden hırstan gözü döner, neden binlerce kişi kalabalık futbol maçında çılgınlığa varan bir heyecan yaşar? Oyunun yoğunluğu hiçbir biyolojik çözümleme tarafından açıklanabilmiş değildir. Ve zaten oyunun özü, tamamen onun kökeninde yer alan yanı, tam da bu yoğunlukta, bu aşırı tahrik etme gücünde bulunmaktadır.”
(Huizinga, 2015: 18-19)

Oyunun bir diğer önemli niteliği ciddiyet ile karşılıklı ilişkisinde yatmaktadır. Anchor, hayata dair ciddi işlerin sevimsiz ve çekilmez olduğu anlarda oyunun kusursuz bir yol olarak uzandığını söyler. Oyun, alternatif bir gerçeklik sunduğu gibi, var olan gerçekliği de dönüştürebilme gücündedir. Bu açıdan bakıldığında oyun, ciddiyetin karşısında durmaktadır (Anchor, 1978: 70). Huizinga bu karşıtlığın her ne kadar ortadan kaldırılması güç olduğunu kabul etse de, yakından ele alındığında sonuca götürmeyen, sağlam olmaktan uzak bir yaklaşım olduğunu öne sürmektedir. Oyun, oyuncuyu tümüyle içine alabilen bir unsur olarak bu karşıtlığı yerle bir edebilir ve her an çok ciddi bir şey de olabilir. Burada oyun olma değeri azaldıkça eylemin ciddiyetinin değerinin artmasından söz etmek mümkündür. Dolayısıyla böyle bir durumda oyun ciddiyete döner, ciddiyet ise oyuna (Binark & Bayraktutan-Sütçü, 2008: 45).

Huizinga eseri Homo Ludens' in son iki bölümü olan “Oyun Açısından Uygarlıklar ve Dönemler” ve “Çağdaş Kültürde Oyunsal Unsur” bölümlerinde tarihsel bir perspektiften oyun unsurunun geçirdiği evreleri incelemeye başlar. Roma İmparatorluğu'nda oyun, toplumda sağlanan refahın kutlanması ve aynı zamanda gelecekteki refahın da güçlendirilmesi amacıyla kutsal biçimlerde öne çıkmaktaydı. Roma'da oyunsal unsurun en açık ifadesini “*panem et circenses*” -ekmek ve sirk-sloganında görebileceğimizi belirten Huizinga, Roma için oyunların ekmek kadar değerli olduğunu vurgular (Kanca, 2011: 51).

“Günümüzün insanı, bu terimlerin içinde yalnızca, yiyecek ve sinema bileti isteyen işsizlerin taleplerinden başka bir şey görmeyecektir: Geçinmek ve eğlenmek, Roma

formülü bundan fazlasını ifade etmekteydi [...] nitekim bunlar kutsal oyunlardı ve halk da bu oyunlar konusunda gene kutsal olan bir hakka sahipti.” (Huizinga, 2015: 224).

Huizinga’ ya göre; her yıl çok sayıda kutsal bayram ve oyunların düzenlendiği Roma’da, bu önemli dinsel geleneklerin “*oyunlar (ludi)*” olarak adını korumuş olmaları bir tesadüf değildir. Roma İmparatorluğu gibi büyük ölçekli bir yapıda dahi oyunsal unsurun prestij biçimi her türden faaliyetin temeli olarak belirmektedir. Roma’nın gerçekleştirdiği savaşlarda dahi belirleyici faktörün açlık ve tehlikeden ziyade güç ve şeref ile ilişkili oyunsal rekabetin yattığını söyler. Roma toplumunun derinlemesine oyunsal niteliği, kutsallık karakterinden tarihe yön vermiş savaşlarına dek sirayet etmekteydi (Huizinga, 2015: 221-224).

Günümüzde ise Huizinga’ya göre oyunsal unsurun giderek yok olmaya başladığı ve kendi anlam ve biçimlerinden koparıldığı bir döneme gelinmiştir. “Yavan ve kuru” olarak nitelendirdiği yarar duygusu toplumsal zihniyete hakim olmaya başlamış, endüstri devrimi ile birlikte çalışma ve üretim önce bir ideal, ardından bir ibadet unsuru haline gelmiştir. Çalışma giysilerini üzerine geçiren Avrupa, hızla ilerleyen teknolojik ve endüstriyel gelişmelerin önemli etkisiyle, uygarlığın gelişiminin de bu endüstri ve teknik süreçte yattığına inanmaya başlamıştır; “*Bunun sonucu olarak, ekonomik güç ve çıkarların dünyanın gidişini belirleyeceği ve ona hükmedeceği konusundaki utanç verici hata doğabilmiş ve yayılabilmiştir.*”. Toplumsal hayat, oyunsal unsurun tam karşısında duran, kökten ciddi faaliyetlerle bezenmiştir;

“Eğer tüm varoluşu ve kendini ciddiye alan bir yüzyıl varsa, bu tam da XIX. yüzyıldır. Kültürün ciddiyetinin genel olarak vurgulanmasının XIX. yüzyıla ait bir olgu olduğu bize pek inkâr edilemez nitelikteymiş gibi gözükmektedir. Bu kültür daha önceki yüzyıllara nazaran son derece daha düşük bir ölçüde “oyunanmış”dır.” (Huizinga, 2015: 240-241).

Huizinga 18. Yüzyıldan çağdaşı olduğu döneme kadar geçen sürede kültürün oyunsal unsurunun giderek anlamını yitirdiğini öne sürer. O’na göre; “*Modern kültür artık hiç “oyanmamakta” ve oynandığı izlenimini verdiği yerde de hile yapılmaktadır.*”. Modern toplumsal tekniğin bir sonucu olarak oyun daha ciddi bir hale

dönüşerek oyunsal ruh halini kaybetmiştir. Bu durumun yalnızca atletik oyunlarda değil, satranç ve iskambil oyunları gibi yalnızca akli işlemlere dayalı oyunlarda da meydana gelmesi düşünür için ilginç bir noktayı oluşturmaktadır. Briç örneği üzerinden bu durumu açıklar; el kitaplarından, profesyonel çalıştırıcılarına briç son derece ciddi bir iş haline gelmiş, belirli insanlar oyun üzerinden yüksek meblağlarda gelir elde etmeye başlamışlardır. Her gün önemli miktarlarda zihinsel enerji bu oyun için sarf edilmektedir; *“Briçin çağdaş hayatımız içinde sahip olduğu yer, kültürümüzün oyunsal unsurunu görünüşte şimdiye kadar hiç duyulmadık ölçüde güçlendirmişe benzemektedir. Gerçekte durum böyle değildir. İnsanın gerçekten oynaması için, oyun esnasında yeniden çocuk olması gerekir”* (Huizinga, 2015: 248-258).

Gelenen noktada oyun ile oyun-olmayan arasında ayrım yapmanın daha güç bir hale dönüştüğünü belirten Huizinga, Amerikan toplumunun siyasi tutumları üzerinden bu durumu örneklendirir. O’na göre Amerikan toplumunda gözlemlenen “partiye gözü kapalı sadakat, gizli örgüt, kitle heyecanı, çocuksu simge sevgisi” gibi tutumlar ayrımın belirsizleştiğini gösterir cinstendir. Anchor, Huizinga’ yı Homo Ludens’ i yazmaya iten en önemli etkenin, modern batı medeniyetinin içinden geçtiği kriz ile oyunsal unsurun karşı karşıya olduğu bu sapma arasında kurduğu ilişki olduğunu öne sürmektedir (Anchor, 1978: 77).

Huizinga 1936 tarihli *In The Shadow of Tomorrow* isimli çalışmasında şu ifadelerle “gerçek oyun” un başına gelenleri özetler ve bir anlamda yaklaşık 80 yıl öncesinden günümüz oyununa ışık tutmaktadır;

“İbadet ya da şenlik, hangisi amacıyla olursa olsun gerçek oyunun en temel karakteristiği belirli bir anda sonlanıyor olmasıdır. Seyirciler evlerine gider, oyuncular maskelerini çıkarır, performans sonlanır. Ve zamanımızın uğursuzluğu da burada kendini göstermektedir. Günümüzde oyun birçok durumda asla sonlanmıyor. Oyun ve ciddi etkinlik birbirine bulaşp kirlendi. Bu iki dünya giderek birbirine karıştırılıyor.” (Huizinga’dan akt. Anchor, 1978: 77).

Huizinga’nın bu görüşleri kavramsal çerçevemizde sınırlarını çizmeyi amaçladığımız dijital oyunlar özelinde de belirleyici olmuştur. İnternet başlığı altında

incelemeye tabi tuttuğumuz gelişmeler ışığında düşünürün bu görüşleri daha anlamlı bir hale gelmekte, çok kullanıcı çevrimiçi oyunlar özelinde tanımlayıcı görünmektedir.

2.2.2. Bernard Suits ve Çekirge

Döneminin önemli felsefe profesörlerinden Bernard Suits, 1978 tarihli *Çekirge: Oyun Yaşam ve Ütopya* isimli ünlü eseri ile oyun çalışmalarında ismini duyurmuştur (McGonigal, 2011: 22). Çalışmamızın bu başlığında düşünürün görüşleri, bu önemli eserini takiben ele alınacaktır.

Suits eserinde, Wittgenstein'in "oyunun tanımlanamayacağı" yönündeki görüşünü karşısına alarak okuyucuyu, kendi ifadeleriyle; "*oyunlara daha uzun ve derinlemesine bir bakışa*" davet etmektedir (Suits, 2012: 10). Sokratik diyaloglar şeklinde yazmış olduğu kitabında bir anlamda Ezop'un Çekirge (Ağustos Böceği ile Karınca)¹ masalını tersten okumaktadır (Cengiz, 1997: 56);

"Bu kitaptaki Çekirge, Ezop'un tedbirsizlik simgesi olarak sonsuza dek ünlendirdiği Çekirge' dir. Ezop bu ilginç yaratığı ibret verici bir masalın kahramanı haline getirmekten tatmin oladursun, bu masal kahramanı en yaşanmaya değer yaşam biçiminin örneği-ve açık sözlü savunucusu- olarak belirtmektedir." (Suits, 2012: 9).

Suits oyunu, çalışmak ile olan ilişkisi üzerinden incelemeye başlar ve oyunun, yalnızca çalışarak elde edilebilecek bir boş zamanda faydalanılacak bir oyalanma etkinliği olmadığını öne sürer. Tersine Suits' in yönelttiği soru, çalışmanın gereksiz kaldığı yüksek refahın bulunduğu ütöpik bir ortamda, çalışmanın tanımının alacağı şekil ile ilgilidir. Ezop'un masalına yaptığı şu gönderme ile bu durumu inceler; "*Masalın ana fikri karıncanın zaferi değil, Çekirge' nin trajedisidir. Buradan, eğer zorlu kışlar olmasaydı, Çekirge müstahakkını bulmaz, karınca da o haksız zaferini kazanamazdı sonucundan başka bir şey çıkarılamayacaktır. Çekirge' nin yaşamı aklanacak ve karıncanın yaşamı saçma hale gelecektir."* Bu ifadeye yönelik "ama zorlu kışlar vardır"

¹ Ağustos Böceği ile Karınca: Yaz aylarını oyun ve aylıklıkla geçiren çekirgenin (ağustos böceği), aynı aylarda kışa hazırlanan ve düzenle çalışan karınca tarafından kışın gelişiyile açlığa terkedildiği Ezop masalı (<http://ezopmasallari.parkecila.net/agustosbocegikarinca.html>).

karşı çıkışına verdiği cevap çalışmamızın konusu açısından da manidardır; “*Kuşkusuz. Yine de teknolojiye hızlı ilerlemeler sonucu, artık kışların olmayacağı günler gelecektir. Sonuçta, benim sonum gelmiş olsa da yaşam tarzımın prensip olarak yanlış olmadığı sonucuna varabilir.*” (Suits, 2012: 18).

Suits’ in çıkış noktası, oyunun bir varoluş ideali olarak yaşamın ta kendisi olduğu yönündedir. Bu doğrultuda oyunun tanımına ulaşma amacıyla bir dizi sorgulamaya girer ve oyunun temel özelliklerini öne çıkartır (Cengiz, 1997: 56). Öncelikle oyun, yetersiz –ya da başka bir deyişle en etkili olmayan- araçların seçimiyle oynanmak durumundadır; “*Örneğin yarış oyunlarında varış çizgisine varmak için kişi kendi isteğiyle koşu yolunu dolanır da “akla uygun” bir şekilde tarlalardan kestirme gitmez.*”. Bir diğer özellik oyunun kuralları ve amaçları arasındaki ayrılmazlık ilkesindedir. Örneğin golf oyununda amaç yalnızca topun deliğe sokulması değil, bunun yasaklanmamış yoldan yapılmasıdır. Aksi takdirde golf oyuncusu bir sopa aracılığıyla değil de elleriyle topu deliğe sokma yoluna gidebilir; “*Eğer kurallar çiğnenirse, amaca ulaşılması olanaksızlaşır; çünkü oyun oynanmadıkça (aslında) kazanılmaz ve oyunun kurallarına uyulmadıkça (aslında) oyun oynanamaz.*” (Suits, 2012: 38).

Bu noktada Suits için önemle beliren nokta, oyunlar her ne kadar kuralların amaçlardan ayrılmadığı etkinlikler olsa da, kurallar dizisine bağlılığın da asla bağlayıcı olmadığı gerçeğidir. En nihayetinde oyuncu her zaman oyunu bırakma tercihinin sahiptir. Oyunun hangi açıdan ne kadar ciddi olduğu sorusu da bu durumla ilgilidir. Düşünür, oyunun ciddi olmayan etkinlikler olduğu inancına katılmamaktadır; oyuncu hiçbir kaygı duymadan oynuyor değildir. O’na göre bu yanlış inancın arkasında, oyuncunun her zaman hayatında oyundan daha önemli bir etkinlik bulabileceği ve oyunu her an bırakabilme özgürlüğüne sahip olabileceği yatmaktadır (Suits, 1967: 151). Kanca bu durumu şu ifadelerle özetlemektedir; “*oyunun ciddi olmadığı düşüncesi yaşam karşısında terk edilebilmesindendir. Oysa oyunun ciddiyeti yaşama ilişkin kuralların baskınlaştığı durumda terk edilmesinde değil, oyunun kuralları dâhilinde hareket edilmesindedir.*” (Kanca, 2011: 33). Suits, bu adımların sonucunda ulaştığı ilk oyun tanımını şu ifadelerle yapar;

“Sonuç olarak oyun oynamak, sonuca götürmede daha yeterli olanı yasaklayıp daha az yeterli olanı serbest bırakan ve yalnızca bu tür bir etkinliği olanaklı kıldığı için kabul edilen kuralların izin verdiği araç ve yöntemleri kullanarak belli bir duruma ulaşmaya yönelik bir etkinliğe girmektir.” (Suits, 2012: 49).

Suits, her ne kadar ulaştığı tanımın akla uygun görüldüğünü belirtse de, yolun sonuna gelmediği görüşündedir. Bu nedenle kendi tanımını sınamaya tabi tutmaya başlar. Daha doğrudan bir bakış açısı getirme niyetiyle oyunu dört ögeye ayırır. İlk iki öge olarak amaçlar ve araçlar, oyunun bir tercih içeren ve bir hedefe yönelik etkinlikler oluşunu vurgulamaktadır. Bunun yanı sıra amaçlar ve araçların belirli kural setleri tarafından şekillendirilmesi nedeniyle kurallar üçüncü ögeyi oluştururlar (Filiz & Erdemli & Yorulmazlar, 2017: 23-25). Dördüncü ögesi ise Suits’in görüşlerinde önemli bir yeri olan *lusorik tavidir*. Lusorik tavır (Latince Ludus=oyun), “oyuncunun amaca uygun araçlar kullanıp kurallara uyarak onsuz oynamanın olanaksız olduğu tutum” şeklinde özetlenebilir (Akbulut, 2009: 39). Suits’in ifadeleriyle lusorik tavır; “öteki öğelerin hepsini herhangi bir etkinliğin oyuna dönüşmesi için gerekli ve yeterli koşulları başarılı bir şekilde ifade eden tek bir formülde birleştiren öge” (Suits, 2012: 51) olması nedeniyle, dört öge içerisindeki en önemli ögedir.

Lusorik tavır kavramının gerekliliğini düşünür şu ifadelerle özetler; “Oyuncunun tavrı da oyun oynamada bir öge olmalıdır; çünkü bir amaca varmak için daha iyi araç ve yöntemler dururken daha kötülerini kullanmayı gerektiren, kurallara uyulması anlamına gelen o garip durumun bir açıklaması olması gerekir.” (Suits, 2012: 54). Lusorik tavır, oyun içerisinde belirli bir durumun varlığı ya da devamlılığını sağlamak adına, yeterli araç ve yöntemlerin daha yetersiz araç ve yöntemler lehine kurallar tarafından yasaklandığı ortamda, oyuncuyu bu yöndeki kurallara uymaya yönelten tutum şeklinde tanımlanır. Lusorik tavrın arka planında, oyunun ancak belirli kurallar çevresinde oynanarak kazanıldığında ortaya çıkan o özgün haz yatmaktadır. Bunun en temel sebebi ise ancak kurucu kurallara uyulduğu takdirde oyun etkinliğinden söz edebilmek mümkündür (Lastowka, 2009: 384). Bu sınamanın ardından Suits, ikinci ve nihai oyun tanımını şekillendirir;

“Oyun oynamak; belli bir durumu, yalnızca kuralların izin verdiği araç ve yöntemlerin [Iusorik olanakların] kullanılmasıyla varılmaya çalışıldığı; kuralların, daha etkisiz araç ve yöntemler lehine daha etkili olanakları yasakladığı [kurucu kurallar] ve kuralların salt o etkinliği olanaklı kıldığı için benimsendiği [Iusorik tavır] bir uğraştır. Ayrıca yukarıdakinin daha basit ve deyim yerindeyse daha kullanışlı versiyonu olan aşağıdaki tanımı da öneriyorum: Oyun oynamak, gereksiz engelleri yenmek için gönüllü bir girişimdir.” (Suits, 2012: 56).

Suits’in görüşleri, tüm toplumsal dinamiklerin esasında anlamını yitirmiş birer oyun etkinliği olduğu fakat anlamını yitirmeleri nedeniyle bu durumun gözden kaçtığı yönünde ilerlemektedir. Üretici etkinliklerin önde tutulmasının bir sonucu olarak oyunlar, yalnızca “ciddi” uğraşların arasındaki boşlukları kapatan yararlı oyalanmalar rolüne sürgün edilmiştir. Bu görüşler, çok kullanıcı çevrimiçi oyun edimlerinin doğasında da karşılık bulur. Giderek oyun sektörünün gelişmesi ve oyunculuğun da bir meslek haline dönüşen yapısı ile oyunlar, Suits’in görüşlerinden hareketle, bu sürgünden azat edilmektedir.

2.2.3. Roger Caillois

Roger Caillois, oyun kavramını çözümlerken başlangıç noktası olarak Huizinga’nın Homo Ludens eserinden hareket etmektedir. Caillois’e göre Huizinga, oyunun birçok özellik ve temel niteliklerini başarıyla çözümlemiş olsa da ulaştığı tanım aynı anda “çok geniş ve çok dar” dır (Caillois & Halperine, 1955: 63). Caillois’in Huizinga’ya getirdiği önemli eleştirilerden birini, O’nun oyunu “maddi çıkarlardan arınmış bir eylem” olarak tanımladığı bölüme yöneltmiştir. Oyun, kimi örnekleriyle, iktisadi süreçler içerisinde önemli bir yer tutmaktadır. Oyunun bir değer üretimi olmadığını eklese de bir anlamda mülkiyetin yer değiştirdiği iktisadi bir alan olarak betimlenebilir (Kanca, 2011: 29-30).

Caillois, *The Structures and Classification of Games* isimli eserinde oyunların üç özelliği sıralayarak derinlik kazandırır;

- “Özgürdür: Oyun kendi doğasını bir anda değiştirmede süreci oyuncu katılmak için zorlanamaz.

- *Ayrılmışlardır: Zaman ve mekân sınırlılıkları içerisinde, önceden belirlenmiş kesin sınırlarla ayrılmışlardır.*
- *Kurallaştırılmışlardır: Gündelik kuralların askıya alındığı, kendine has geçici bir kurallar sistemi ile belirlenmişlerdir.” (Caillois & Halperine, 1955: 64).*

Caillois’ye göre oyun; serbestçe kabul edilmiş, fakat bağlayıcı olan kurallara göre belli bir alan ve zaman süreci içinde sürdürülen, gerilim ve eğlence duygularını içeren, gerçek yaşamdan farklı olduğu bilinci ile yapılan gönüllü bir etkinliktir. Takip eden dönemde *Man, Play and Games* isimli ünlü eserinde bu üç özelliğe üç yeni özellik daha ekler;

- *“Belirsizdirler: Her ne kadar kurallar ve zaman-mekan sınırlılıkları içerisinde gerçekleşen eylemler olsa da, oyuncuya keşfi mümkün kılacak düzeyde bir serbestlik tanıyan, sonucu önceden belirlenemeyen etkinliklerdir.*
- *Verimsizdirler: Yeni bir ürün ortaya konmaz, yalnızca oyuncular arası bir mülkiyet değişimi söz konusudur.*
- *-Mış gibi yapmak veya inandırıcı kılmak: Gerçek yaşama karşı olarak özgür bir gerçek; olmayanın ya da ikincil bir gerçekliğin özel bir farkındalığına eşlik eden –mış gibi yapmak.” (Caillois, 2001: 4-10).*

Caillois, sıralamaya giriştiği bu altı özelliğin yanı sıra Huizinga’nın tanımlamasını gözden geçirerek dört farklı oyun tipi belirler. Oyun tiplerini belirlerken dikkate aldığı nitelikler ise oyunların kullandığı malzemeler, oynanması için gereken nitelikler, beceriler ve oynandıkları alanlardır. Bu dört oyun tipleri şu şekilde sıralanır; agon (rekabet), alea (şans), mimicry (simülasyon), ilinx (baş dönmesi). Caillois’nin yaklaşımında iki önemli kategori de paidia ve ludus kavramlarıdır. Oyuna içkin çocuksuluğu paidia karşılarken, rekabet, talih oyunları, tiyatro gösterilerini ludus karşılamaktadır. Özetle ifade etmek gerekirse paidia kontrolden uzak, bir tür fantezi yaratan, doğaçlama ve kargaşa yaratmaya uygun yapısı ile öne çıkarken, ludus, paidianın içgüdüsel yönünün bir tamamlayıcı tarafından disipline edilmesi şeklinde belirir (Akbulut, 2009: 32-33).

Caillois’nin oyun etkinliğinin doğasına dönük görüşlerinde oyunun kurallara tabi yapısı önemli görünmektedir. Birçok oyun belirlenmiş kurallara tabi olmayabilir fakat

oyun eylemi açısından önemli bir faktör olan “kurgu”, kuralların bulunması ile pekiştirilmektedir. Caillois bu nedenle satranç gibi oyunların daha gerçekçi bir tutumla oynanabildiğini öne sürer (Caillois, 2006: 126-127). Oyunun doğasında yer alan gönüllülük de oyuncunun kurallarla arasındaki ilişkinin niteliğiyle belirlenir; *“Oyunda sıradan hayatın karışık düzensiz yasalarının yerine, kesin ve yadsınamayacak kurallar almıştır. Ancak, oyunun zevki oyuncunun kurallara sıkı sıkıya bağımlı hareketinden çok, kurallar içinde rahat hareketiyle mümkün olmaktadır.”* (Kanca, 2011: 30-31).

Oyun kavramı, teknolojinin önderliğinde yaşanan toplumsal değişimler nedeniyle kaçınılmaz olarak şekil değiştirmektedir. Ne var ki geleneksel tanımların yetersizliği bir tartışma konusu olarak ağırlığını sürdürmekte olsa da dijital oyunlar özelinde de oyun, kültür ile iç içe yapısı, kurallara tabi olması ve esnek yapısı gibi özelliklerini sürdürmektedir. Oyun kavramının incelenmesinin ardından, dijital oyunlar başlığı ile beraber kavramın karşı karşıya olduğu değişim ve benzerlikler ana hatlarıyla ele alınma amacı taşınmaktadır.

2.3. DİJİTAL OYUN

Gündelik hayatta kültür yaratan ve toplumsallaştırıcı bir eylem olma özelliğiyle öne çıkan oyun ve oyun kültürü, teknolojinin gelişmesi ile yeni bir boyut kazanmış ve geleneksel anlayışın dışına çıkarak yeni bir iletişim kanalı görünümüne bürünmüştür (Binark, 2007: 1). Dijital oyun kültürü çalışmaları da, iletişim, sosyoloji, antropoloji, siyaset bilimi, mimarlık ve grafik tasarım, psikoloji, eğitim bilimi, mühendislik, kültürel çalışmalar ve toplumsal cinsiyet çalışmaları gibi birçok disiplinin kesişim noktasında konumlanmaktadır (Binark & Bayraktutan-Sütçü, 2008: 58). Oyun oynama kültürü, bilgisayar destekli öykü anlatıcılığı, dijital etkileşim gibi konular tüm dünyada akademik makalelere, konferanslara ve derslere konu edilmektedir (Zimmerman, 2004: 154).

Dijital oyunlar, 1980’li yılların ortalarından itibaren bilgisayar oyunları, video oyunları ve elektronik oyunlar şeklinde tanımlanmaktadır. Çalışmamızda, Binark ve Bayraktutan-Sütçü’ nün izinden hareketle kapsayıcı özelliği göz önünde bulundurularak dijital oyun ifadesinin kullanımı tercih edilmiştir; *“Türkiye’de yaygın olarak kullanılan*

tanımlama bilgisayar oyunlarıdır. Ancak 2000’li yılların ortalarından itibaren dijital oyun kavramsallaştırmasının da kullanılmaya başlandığı görülmektedir. Dijital oyun kavramsallaştırması ile arcade (atari) oyunların, PC oyunlarının, konsol oyunlarının, mobil oyunların farklı ve tüm türleri içerimlenir.” (Binark & Bayraktutan-Sütçü, 2008: 42-43).

Dijital oyun; *“oyuncunun elektronik bir sistem veya bilgisayarla kurduğu etkileşim neticesinde oluşan sonucun, ekran veya benzeri bir görüntü sistemi aracılığı ile gösterilmesidir” (Türkiye’de ve Dünyada Dijital Oyunlar Sektörü Hakkında Genel Rapor, 2013). Binark’a göre; “Dijital oyunların geleneksel oyunlardan farkı, yeni medya özelliklerini oyun edimine dahil etmesidir” (Binark, 2008: 45). Yengin ise dijital oyunu şu ifadelerle tanımlar; “yeni iletişim ortamının dijitallik, etkileşimlilik, sanallık, değişkenlik, modülerlik özelliklerini barındıran ve bu özellikleri oyun oynama edimine dâhil eden bireysel iletişim ortamıdır.” (Yengin, 2012: 111). Bilişim teknolojilerinin hızlı yükselişi ve özellikle akıllı telefonların gün geçtikçe gündelik hayatlarımıza entegre olması ile dijital oyunlar da geniş kullanıcı kitlelerine hitap etmekte, her yaştan bireyi içine almaktadır.*

İlk elektronik oyun 1947 yılında patenti alınan, *“Cathode Ray Tube Eğlence Cihazı”* olarak adlandırılmış bir füze simülatörü idi (Tezel, 2016: 11). Dijital oyun literatüründe kabul edilen ilk etkileşimli elektronik oyun ise 1962 yılında Steve Russel tarafından geliştirilen *Spacewar* isimli oyundur. Massachusetts Institute of Technology’de uzay çalışmaları için geliştirilmesine rağmen *Spacewar* günümüz dijital oyun çeşitliliğine kapıyı aralayan ürün olarak anılmaktadır (Akbulut, 2009: 45). Ürün olma özelliği taşıyan dijital oyunların ortaya çıkması *Spacewar’* un geliştirilmesinden yaklaşık 10 yıl sonrasına isabet eder;

“1971 yılında piyasaya sürülen ve bugün artık bulmanın çok zor olduğu ilk ticari oyun Computer Space, oyun endüstrisinin gelişiminde bir mihenk taşı olarak kabul edilir. Bu oyunu takiben geliştirilen Galaxy Game, Pong, Space Invaders ve Asteroids oyunları, dijital oyunlar tarihi içinde mutlaka kendinden bahsettirecek oyunlardır. Hele ilk renkli dijital Arcade oyunu olarak kabul edilen Pac-Man,

gerçek bir oyun efsanesi olma özelliğini bugün bile korumaktadır.” (Ünal & Batı, 2011: XIII).

1980’li yıllarla birlikte Atari ve Nintendo gibi firmaların öncülüğünde popülerliğini arttıran dijital oyunlar, 1982 yılında ilk kez Time dergisi tarafından kapağına taşındı. Tetris, SimCity 1989, Street Fighter II gibi etkileri günümüze kadar ulaşmayı başarmış oyunların geliştirilmesi ile birlikte dijital oyun sektörü devasa boyutlara ulaştı. Takip eden dönemde üç-boyutlu grafik teknolojilerinin gelişmesi, Microsoft’un sektöre dahil olması ve oyun platformlarının giderek yaygınlaşmasıyla dijital oyunlar günümüzde ifade ettiği anlamına kavuşmuştur (Chip, 2008).

Akbulut, dijital oyunların, gerekli donanım ve ağ bağlantısına göre üç temel kategoriye ayrıldığını belirtir; “konsol oyunları, PC oyunları ve çevrimiçi oyunlar” (2009: 46). Anlık oyuncu katılım sayısına göre ise iki tür kategoride toplanırlar; tek-oyunculu ve çok-kullanıcı (Gürcan & Özhan & Uslu, 2008: 4). İçerdikleri tematik özelliklere göre ise 7 ana başlıkta toplanabilir;

- *Birincil Şahıs Nişancı (First Person Shooter-FPS)*
- *Gerçek Zamanlı Strateji (Real Time Strategy-RTS)*
- *Rol Yapma (Role Playing Game-RPG)*
- *Macera*
- *Aksiyon*
- *Platform*
- *Simülasyon* (Grim, 2010).

Tablo 1: Dijital Oyun Gelirlerinin Ülkeler Bazında Sıralaması

SIRALAMA	ÜLKE	NÜFUS	İNTERNET NÜFUSU	TOPLAM GELİR (dolar)
1	Çin	1.4 milyar	814 milyon	32.536 milyar
2	ABD	324 milyon	260 milyon	25.426 milyar
3	Japonya	127 milyon	121 milyon	14.048 milyar
4	Almanya	82 milyon	74 milyon	4.430 milyar
5	İngiltere	66 milyon	62 milyon	4.238 milyar
6	Kore Cumhuriyeti	51 milyon	47 milyon	4.203 milyar
7	Fransa	65 milyon	57 milyon	2.977 milyar
8	Kanada	37 milyon	33 milyon	1.968 milyar
9	İspanya	46 milyon	39 milyon	1.918 milyar
10	İtalya	59 milyon	43 milyon	1.881 milyar
18	Türkiye	81 milyon	49 milyon	774 milyon

Kaynak: NewZoo Top 100 Countries by Game Revenues, 2017

Küresel dijital oyun sektörü 1990 yılında 4 milyarlık bir büyüklüğe sahipken (Doğu, 2006: 74), bu rakam 2006 yılında 30 milyar doları aşmıştır (Strategy Analytics, 2010). NewZoo'nun 28 Kasım 2017 tarihli raporunda ise sektörün büyüklüğü 116 milyar dolar olarak belirtilmiş, pazarın %43'ünü 50.4 milyar dolar ile mobil oyunlar oluştururken, PC oyunları %28, konsol oyunları %29'luk pazar paylarına sahiptirler (NewZoo, 2017). Aynı araştırma şirketinin Aralık 2017 raporuna göre küresel oyun

pazarının temel aktörlerini; 32.5 milyar dolarla Çin, 25.4 milyar dolarla ABD, 14 milyar dolarla Japonya oluşturmaktadır (NewZoo, 2017).

Dijital oyunlar, büyük endüstrisinin verdiği güçle birlikte geniş kullanım alanlarına sahip, bir kültürün diğeri üzerinde hegemonik bir şekilde egemenlik kurmasına müsait bir tür simülasyon alanına dönüşmüşlerdir. Buradan hareketle dijital oyunlar da bir kültür endüstrisi ürünü olarak öne çıkmaktadırlar (Gürses, 2015:7). “Kültür Endüstrisi” kavramı, Theodor W. Adorno ve Max Horkheimer’ın tartışmaları çerçevesinde temellenmiş, ilk kez Aydınlanmanın Diyalektiği (1969) isimli çalışmalarında kullanılmıştır (Adorno & Horkheimer, 2010: 10-17). Kültürün bir endüstri, ürünlerinin ise metalar haline geldiği iddiası çevresinde gelişen kavram, bir anlamda sistemin her düzeyde kendisini yeniden üreterek, varlığının meşruiyetini sağladığını açıklayan bir yön izler. Bu yönüyle kültür endüstrisi, ideolojinin kültürel metalar aracılığıyla yayılmasını ve içselleştirilmesini hedeflemektedir denebilir (Adorno, 2014:110-116).

Dijital oyunlar, önemli kültür endüstrilerinden biri olarak öne çıkar ve meta değeri için üretildiği söylenebilir. Bu tutum günümüz dijital oyun piyasasında gözlemlenen pazarlama tekniklerinde rahatlıkla gözlemlenebilir. Burada amaçlananın, hazzın tatmini değil, hazzın sürekliliğidir (Binark ve Sütçü, 2008:41-42). Dijital oyun endüstrisi, yalnızca yazılım üretimi ve üretilen bu yazılımın dağıtılması ve pazarlanması ile ilgili bir anlam ifade etmemektedir. Aynı zamanda diğer kültür endüstrilerinin çeşitli popüler kültür metinlerinin dikey ve metinlerarasılığı üzerinden işleyen geniş bir pazar anlamına gelmektedir (Binark, 2007:3). Dijital oyun ve film endüstrilerinin giderek kesişmesi bu duruma ilişkin bir örnektir; Lara Croft: Tomb Raider (Eidos Interactive), Lord of the Rings (EA), Spiderman (Activision), Shrek (Activision) ve Harry Potter (EA) örneklerinde görülebileceği gibi. Aynı zamanda dijital oyundan sinemaya uyarlanan yapımlar da, dijital oyunun popüler kültür açısından konumunun önemini gösterir niteliktedir; Mortal Kombat (1995), Street Fighter (1994), Super Mario Bros (1993), Hitman (2007), Prince of Persia (2010) örnekleri gibi. Benzer bir yaklaşımla, dijital oyunlardan türeyen imgeler; tişörtler, defterler, kalemlerde ve filmlerde yeniden dolaşıma sokulmaktadır (Binark ve Sütçü, 2008:70-71).

Dijital oyun lüteratüründe yer alan önemli tartışmalardan biri, dijital oyunların filmler, romanlar ya da tiyatro oyunları gibi birer anlatı olup olmadıkları yönündedir. Anlatı olduğunu savunan tartışmalar üç ayrı düzlemde ilerlemektedir. Bunlardan ilki “her şey anlatı olarak sunulabilir” görüşünden hareketle, türü ya da biçimi ne olursa olsun öyküsünü anlattığımız her oyun anlatıdır. İkinci düzlemde ise oyunlarda oyuncunun hareketleri her ne kadar oyun edimine dahil ediliyor olsa da bu, bir ambalaj içerisinde sunulmuş olan daha büyük öykünün (*backstory*) gerçekleştirilmesi ile sonuçlanacaktır. Son düzlemde ise tartışmalar oyun ve anlatının ortak noktalarına odaklanır. Oyunların da macera yapıları, başkahramanları vardır, oynayanlar tarafından çizgisel bir olay örgüsü ile deneyimlenmektedirler. Oyuncunun oyun edimine dâhil olması sonucu oluşturdıkları, yine oyun öyküsünün/anlatısının bir çeşitlemesi durumundadır (Akbulut, 2009: 48-49).

Dijital oyun çalışmalarında öne çıkan isimlerden Jasper Juul, *Games Telling Stories? (2001)* isimli makalesinde bu tartışmayı irdeler. Juul, oyuncuların bir oyun oturumu hakkında öyküler anlatabileceğini, birçok dijital oyunun anlatı özelliğini taşıdığını ve hatta birçok örnekte ara sahnelerle veya bunun gibi anlatı dizileriyle karşılaşmanın mümkün olduğunu, oyun ve anlatıların yapısal anlamda ortak noktalar taşıdıklarına inandığını belirtir. Ne var ki Juul, etkileşimselliğin önemini göz ardı etmenin mümkün olmadığını söyler; “Öykü/oyun dünyasının belirsiz hali ve oyuncunun bir oyun oynarken içinde bulunduğu aktif halinin, oyunları nasıl algıladığımız üzerinde devasa sonuçları vardır” (Juul, 2001). Görüşlerini üç başlık altında derinleştirir;

- Sinema ve romanlar arasında gözlemlenen birbirine çevrilme durumu, oyunlar ve öyküler arasında gözlenmez.
- Okuyucu-öykü ve oyuncu-oyun arasındaki ilişki birbirinden bütünüyle farklıdır. Oyuncu hem oyunun içinde bir rolü üstlenmekte, hem de oyunun dışında gözlemleyen bir özne olarak konumlanmaktadır.
- Etkileşimin *şimdi*’ si ve anlatının *geçmiş*’ i ya da “*önce*”i arasında tabiatlarından gelen bir çatışma söz konusudur; “Anlatı ve etkileşime aynı anda sahip olamazsın” (Juul, 2001).

Jos de Mul da dijital oyunlarda belirleyici faktörün interaktif yönü olduğunu vurgular;

“Bir oyunu bir anlatıdan ayıran şey, sonucun yazar değil, oyuncunun eylemleri tarafından belirlenmesidir. Oyuncunun diğer oyuncuların ve olayların birbirini ortaklaşa etkilemeleri anlamında oyun öncelikle interaktiftir. ... bilgisayar oyununun popülerliği, oyuncuya bir ihtimal bol miktarda, interaktifliğe bağlı zevk sunması sayesinde ve belki de bir şeye müdahale edebilmek modern insanın nihai zevkidir” (Mul’den akt. Binark & Bayraktutan-Sütçü, 2008: 48).

Dijital oyun literatüründe ismi geçen önemli isimlerden bir diğeri olan Eric Zimmerman, dijital oyun konusuna gösterilen akademik ilginin bir tür aşk-nefret ilişkisine benzediğini belirtmektedir. Dijital medyanın potansiyeline duyulan hayranlıkla beraber, aracın mevcut durumuna yönelik de memnuniyetsizlikler olduğunu belirtir. Kendi çalışmalarında bu ikiliğin önüne geçebilmek adına dijital oyun yaklaşımını kavramsallaştırmaya çabalar. Oyun-anlatı tartışmasını, öne sürdüğü dört kavram üzerinden inceler; edim olarak oyun (play), oyunlar (games), anlatı ve etkileşimlilik (Zimmerman, 2004: 154). Oyun oynama edimini “*daha sabit ve değişmez yapısal sınırlar içerisindeki özgür hareket alanı*” olarak tanımlayan Zimmerman, oyunların özelliklerini de 6 başlıkta inceler;

- Gönüllülük: Oyuncu oynamaya zorlanıyorsa, oynamıyordur.
- Etkileşim: Kelime anlamı ile tam bir ilişkiye girme halidir. Etkileşime rastgele olaylar, tercihler, dinamik simülasyonlar da dâhildir.
- Davranış kısıtlayıcı kurallar: Oyunun ortaya çıktığı yapının sınırlılıklarını belirler ve oyundan söz edebilmek için var olması kaçınılmazdır.
- Sahtelik: Oyunlar, gerçek hayatın sınırları içinde meydana gelseler de sahtelik onların belirleyici karakterlerinden biridir.
- Çatışma: İki oyuncu arasında, takımlar arasında, ya da oyuncu ve belirli yetenekleri yerine getirebilme arasında; tüm şartlarda oyunda rekabete dayalı bir çatışma hali mevcuttur.
- Ölçülebilir sonuç: Oyunun çatışmasının bir sonucu olur; bu kazanıp-kaybetmek ya da rakamsal bir sonuç da olabilir (Zimmerman, 2004: 161).

Zimmerman, Juul'un "*anlatı ve etkileşime aynı anda sahip olamazsın*" (Juul, 2001) şeklindeki ifadesine dijital oyunlar özelinde katılmamaktadır. Tersine düşünür oyunları "etkileşimli anlatı" şeklinde tanımlamaya gider. O'na göre oyunlar her zaman anlatsal sistemler olmuştur; birçok oyun deneyimi anlatsal deneyimler olarak tanımlanabilir. Aynı zamanda oyunlar etkileşimseldir; oyuncuların tercihleri ve kararları açık bir etkileşimselliğe kaynaklık etmektedir (Zimmerman, 2004: 159, 163).

Anlatı veya değil, dijital oyunların etkileşimsellik özelliği, günümüz gündelik hayatının önemli bir noktasında konumlanmaktadır. Yükselen dijital kültür, yeni bir toplumsallaşma biçimini ortaya çıkarmış, sanal uzamda gerçekleştirilen edimler aracılığıyla insanların kendilerini gündelik hayatta yeniden ve nasıl konumlandığı konusunda belirleyici olmaya başlamıştır (Binark & Bayraktutan-Sütçü, 2009: 276). Uğur Batı, FarmVille isimli oyun örneği üzerinden bu türden bir gelişmeye ışık tutmaktadır. Bir çiftlik simülatörü olan oyun, 2010 yılı itibariyle 82 milyon aktif kullanıcıya ulaşmıştır. Kısa sürede gündelik hayatı işgal eden çevrimiçi dijital oyun; hızla oyuncularının çevrim dışı hayatlarına da etki etmekteydi; "*Saat kurup gece yarısı marul sulayanlardan tutun, önemli bir toplantı öncesinde "Bana bir dakika verin, tarlayı ekmeliyim" diyeni görmek alışkanlık oldu.*" (Batı, 2011: 13).

Dijital oyunların insanların hayatında bu denli etkili olabileceği olgusu, bu oyunların eğitim, politika, reklam ve propaganda gibi alanlarda da kullanılabileceği fikrini beslemiştir. Bu doğrultuda dijital oyunlar yalnızca eğlence amacıyla kullanılmamakta, geniş bir yelpazede ihtiyaçları karşılayacak biçimlerde geliştirilmektedirler.

"Oyunlar günümüzde okullarda, iş dünyasında ve toplum içerisindeki sosyal hayatta eğitim ve eğlence yoluyla kullanılmaktadır. Bu kullanıma bakıldığında, bilgisayar oyunlarının sadece eğlence sektöründe insanların eğlendirilmesi amacıyla değil, personel eğitiminin yapıldığı iş alanlarında, askeri eğitimlerin verildiği simülasyon uygulamalarında, öğretimin her alanında ya da sağlık sektöründeki uygulamalarda olduğu gibi çok geniş bir kullanım ve uygulama alanına sahiptir." (İnal & Kiraz, 2008: 527).

Ciddi oyunlar kavramı da bu noktada konumlanmaktadır. Temelde eğitim ve propaganda amaçlı oyunlar için kullanılan bir şemsiye terim olan ciddi oyunlar, oyunun gündelik gerçeklik ile yakından ilişkili yapısından yararlanma amacıyla kullanıma sunulmaktadır. Bu tür oyunların kullanım amacı Bayraktutan-Sütçü'nün ifadeleriyle şu şekildedir;

“Bu oyun türüne ilişkin temel varsayım oyunun gündelik yaşama ve özel alana kolayca sızabilmesinden ötürü oyuncuların üreticinin amacı doğrultusunda oyuncuyu etkileyebilmesini sağlamaktır. Ancak burada düşülmemesi gereken tuzak şudur; herhangi bir metin türü ne olursa olsun ideolojiden bağımsız değildir. Sonuçta oyun oynama pratiği de ciddi bir iştir ve kesinlikle ideolojiktir!” (Bayraktutan-Sütçü, 2009: 321).

Bu gelişmeler ışığında gelişen bir diğer kavram da oyunlaştırma (*gamification*) kavramıdır. *“Oyun tasarımı has unsurların oyun olmayan içeriklerde kullanılması”* şeklinde tanımlanan kavram, günümüzde üretim, eğitim, sağlık, finans, haber ve eğlence yayın organlarına kadar geniş bir alanda uygulanmaktadır (Deterding & Dixon & Khaled & Nacke, 2011: 2). Foursquare gibi dünya çapında uygulamalarda gözlemlenmenin mümkün olduğu oyunlaştırmanın, ülkemizdeki örneklerinden biri Yemeksepeti isimli çevrimiçi yemek ısmarlama sitesi uygulamalarıdır. Ülke çapında 62 ilde 10.000'e yakın üye restoran ile kendi alanının en büyük firması olan Yemeksepeti (Gamexnow), muhtarlık oyunu ismini verdiği uygulamada, yemek siparişi vererek kazanılan puanlar aracılığıyla kullanıcılarını semtleri özelinde bir muhtarlık yarışına dahil ediyor (Demirel, 2017). Çeşitli rozetlerle uygulamalarını besleyen firma, “yarışma” ruhuyla yemek siparişini daha eğlenceli ve interaktif hale getirerek kullanıcılarına yeni bir deneyim yaşatma iddiasında (Digital Age, 2017).

Dijital oyunların hızlı gelişimi konusundaki bir diğer önemli gelişme ise e-spor faaliyetleridir. Gelişmekte Olan Spor Branşları Federasyonu resmi sitesinde dijital oyunlara ilişkin şu ifadeler yer almaktadır;

“As başkanlığın temel amacı, her türlü dijital ortamda oyun oynayan ve ülkemizde sayıları on milyonu bulan oyunculara ve oyuncu topluluklarına hizmet etmektir. As

Başkanlık; oyuncuların dijital ortamlardaki her türlü faaliyetinde güvenliklerini sağlamak için oyuncuları bilgilendirir.

Ayrıca ülkemizde oyuncuların adil bir ortamda mücadele etmesini sağlayacak ligler kurmayı ve başarılı olan oyuncular ile “Dijital Oyunlar Milli Takımı” oluşturarak ülkemizi yurtdışı oyun turnuvalarında temsil etmeyi amaçlar.”
(<http://gosbf.gov.tr/Sayfalar/2630/2320/Dijital%20Oyunlar.aspx>).

Beşiktaş, Galatasaray, Fenerbahçe gibi ekiplerin e-spor dünyasında kendisine yer bulmasını takiben, Gençlik ve Spor Bakanlığı’nın öncülüğünde Türkiye Esport Federasyonu resmiyet kazanmış, e-spor oyuncularına Bakanlık tarafından lisans verilmeye başlanmıştır. Tamamı lisanslı e-sporcularının katılımıyla oluşan Türkiye’nin ilk resmi e-spor turnuvası Şampiyonluk Ligi Kış Mevsimi de bu doğrultuda hayata geçirilmiştir (Kumaş, 2015).

Günümüzde dijital oyun endüstrisinin film ve müzik endüstrilerini geride bırakıyor olması ve her yaştan insan gruplarının gündelik hayatlarının önemli bir bölümünü oluşturdukları göz önüne alındığında, sözü edilen kullanım alanlarında gösterdikleri gelişim anlamlı bir gelişim olarak öne çıkmaktadır. Oyunlara verilen bu önem ve harcanan sürenin ulaştığı boyut oyuncu düzleminde oyuna ayrılan bütçenin de (oyun ücretleri, çevrimiçi abonelik ücretleri, oyun içi satın alımlar vb.) artmasına doğrudan etki etmektedir (Binark & Bayraktutan-Sütçü, 2008: 35). Bu durum, dijital vasiyet gibi konuları da tartışmaya açmıştır; 57 yaşındaki çok-kullanıcılı çevrimiçi oyun oyuncusu Jerald Spangenberg’in zamansız ölümü sonrasında, kızı Melissa Allen Spangenberg, babasının oyun arkadaşlarını yarı yolda bırakmak istemeyeceğini düşünerek oyun dünyasına giriş yapmak ister. Babasının oyun hesabı şifresini bilmeyen Allen, oyunun yapımcılarıyla irtibata geçer fakat bu konuda resmi bir uygulama olmaması nedeniyle yardım alamaz. Bu anlamdaki boşluğu doldurmak adına dünyada belirli internet siteleri de kurulmuştur (Independent, 2009). Örneğin Legacy Lockers isimli site belirli bir abonelik karşılığında kullanıcı şifrelerini güvence altına alıp, ölüm belgesi takdimi halinde belirtilmiş kişilerle paylaşmak amacıyla kurulmuştur (Legacy Locker). Batı’nın aktardığı bir diğer örnekte ise çok-kullanıcılı çevrimiçi bir oyunu ortaklaşa oynayan çift boşanmaya karar verdiklerinde sanal varlıklarının da

bölüşdürülmesini talep etmiş, hatta geçtiğimiz sene kocasını başka bir karakterle oyun içerisinde ilişkiye girerken yakalayan kadın da mahkemeye başvurmuştur (Batı, 2012: 21).

Baudrillard için oyunlar, hayatın kendisinden de ciddi bir edimdirler. Dijital oyun oyuncusunu ise sanal evren içerisinde gezinen deneysel bir kâşif olarak görür. Nasıl ki bir önceki çağın kâşifleri olan astronotlar daha az yerçekimi ile yaşamayı deneyimleyerek insanlığa yol göstermişlerse, oyuncu da deneysel bir yaratık olarak sanalın içerisinde yaşamının ne olduğunu bizlere öğretmektedirler (Coulter, 2007: 360). Bu anlamda Amerikalı aktör Jon Jacobs’ un hikâyesi yerinde bir örnek teşkil etmektedir. Jacobs, İsveçli oyun geliştiricisi MindArk tarafından geliştirilen ve gerçek para ekonomisine dayalı Entropia Universe isimli çevrimiçi oyunda, gerçek hayatındaki evini ipotek ettirerek kredi karşılığı aldığı 100.000 dolar ile bir sanal asteroit satın almıştır. Bu sanal asteroit üzerinde, stadyumu, gece kulübü ve çok sayıda dairesi bulunan sanal bir tesis kuran Jacobs, bu tesiste oyunun diğer oyuncularının gerçek para karşılığında sanal mal, mülk ve hizmetler alabilecekleri, Amerikan yaşam tarzının kimi görünümünün yeniden üretildiği bir sistem oluşturmuştur. Başarısız bir yatırım hamlesi olarak görülebilecek bu yolla Jacobs, 2010 yılı Kasım ayı itibariyle toplamda 635.000 dolar kar etmiştir (Chang, 2010).

Dijital ortam, yeni küresel toplumun ve çağımız içsel yaşam mücadelelerinin keşfedildiği ve canlandırıldığı alanlar olarak ortaya çıkmaktadır. Dijital oyunlar da oyuncularına sosyal yaşamın bir temsilini, insan ilişkileri ve toplumsal kuralların bir anlamda haritasını sunmaktadırlar. Bu doğrultuda özellikle, “... *çevrimiçi oyunlar oyuncunun zaman ve uzamına büyük bir ciddiyetle hem maddi hem manevi yatırım yapmasını gerektirir.*” (Binark & Bayraktutan-Sütçü, 2008: 47).

2.3.1. Çok Kullanıcılı Çevrimiçi Oyunlar

İnternetin sunduğu olanakların gelişmesi ile ortaya çıkması mümkün hale gelen çevrimiçi oyunlar; internet ağına bağlı olmak koşulu ile, yani internet aracılığıyla oynanan oyunları tanımlar. Çok kullanıcılı terimi ise bu oyunlarda oyuncuların karşılıklı etkileşim içerisinde, beraber oynuyor olmalarına işaret eder. *Massively Multiplayer*

Online Games (MMOG ya da MMO) şeklinde tanımlanan bu oyunlar, Türkçe literatürde kısaca Çok Kullanıcıli Çevrimiçi Oyunlar şeklinde isimlendirilmektedir. Binark ve Bayraktutan-Sütçü bu oyunların önemini şu ifadelerle anlatır;

“... özellikle devasa çevrimiçi oyun ya da çok kullanıcıli oyun oynama edimi yakın zamanlarda Türk gençleri arasında en yaygın boş zaman etkinliklerinden biri haline gelmiştir. 2000’li yılların başından itibaren gençler PC oyunlarını, metin tabanlı çevrimiçi oyunlar ile cep telefonu oyunlarını İnternet kafelerde, evlerde ve ders aralarında oynamakta, özellikle çok kullanıcıli çevrimiçi oyunlardaki avatarlarının/karakterlerinin geliştirilmesine hem zaman harcamakta hem de maddi bir yatırım yapmaktadır.” (Binark & Bayraktutan-Sütçü, 2009: 275).

Çok kullanıcıli çevrimiçi oyunlar, tek kişilik bilgisayar sistemine karşı oynanan oyunların aksine oyuncuya sosyal bir uzam sunmaktadır. Yeni medyanın getirdiği iletişimsel olanaklardan yararlanan bu oyunlar, oyuncunun diğer oyuncular ile eş zamanlı etkileşime girmesi ve ortak deneyim yaşama fırsatı sağlaması nedeniyle her geçen gün daha çok tercih edilmektedir (Gürcan & ark., 2008: 4). Bu bağlamda “sosyal oyun” (social game) şeklinde de ifade bulan çok kullanıcıli oyunların ilk örneği olarak M. Ö. 3100 yılına tarihlenen Antik Mısır oyunu *senet* ve bu döneme yakın tarihlenen *tavla* verilmektedir (Eldeniz & Sırma, 2011: 200-201). Çevrimiçi olarak oynanan çok kullanıcıli oyunların gelişimi ise 1990’lı yılların başında başlar. 1997 yılına gelindiğinde ise türe öncülük etmiş ve en başarılı ürünlerinden biri olarak gösterilen Ultima Online yayınlanır. 2000’li yıllara gelindiğinde çevrimiçi çok kullanıcıli oyunların sayısı ve çeşitliliği günümüzdeki şekline ulaşmaya başlar (Spohn, 2017).

Tablo 2: Devasa Çok Kullanıcılı Çevrimiçi Oyun Türleri

Kısaltma	Oyun Türü	Örnek Oyun
MMORPG	Massively Multiplayer Online Role-playing Game	Everquest
MMOFPS	Massively Multiplayer Online First-person Shooter	Call of Duty
MMORTS	Massively Multiplayer Online Real-time Strategy	Ballerium
MMODG	Massively Multiplayer Online Dance Game	Showup
MMOMG	Massively Multiplayer Online Manager Games	Hattrick
MMOR	Massively Multiplayer Online Racing	Trackmania
MMOTG	Massively Multiplayer Online Tycoon Game	Industry Player
MMOSG	Massively Multiplayer Online Social Games	Second Life
MMOVSG	Massively Multiplayer Online Virtual Sex Game	3D Sex Villa

Kaynak: Eldeniz ve Sırma, 2011: 205.

Tüm bu türleri altında toplayan bir şemsiye terim olarak çok kullanıcıli çevrimiçi oyunlar, din, dil, yaş, kültür, coğrafi sınırlar gibi etkenlerin kaynaklık ettiği farklılıklara ayırt edilmeden, aynı anda on binlerce oyuncunun etkileşime girmesinin mümkün olduğu oyunlardır (Topal, 2016: 43). Oyuncuların bu tür platformlarda oluşturdukları klan örgütlenmeleri, lider ve yardımcılarının, oyunun temel hedefine ulaşabilmek adına disipline edici kimi stratejik uygulamaları gerçekleştirdikleri, dolayısıyla bir tür sanal

örgüt kültürünün oluşurulduğu ortamlar olarak öne çıkmaktadır. Bu yönüyle çok kullanıcı çevrimiçi oyun edimi, yeni bir sosyal olgu olarak da belirmektedir denebilir;

“... çevrimiçi oyunlarda, oyuncuların birlikte “parti yapmaları” –birlikte ortak hedefe karşı mücadele etmeleri ve güçlerini birleştirmeleri- ya da “LAN partileri” –oyuncuların belli kuralları ve uzlaşımları yaratabilmek için bir araya gelmeleri, sanal uzamdaki oyun kültüründe Michel Maffesolli’nin deyişiyle “yeni bir tür kabileciliğin” ortaya çıkmasına yol açmıştır.” (Binark & Bayraktutan-Sütçü, 2008: 55).

Oyun tasarımları da çoğu zaman bu etkileşim ortamını destekleyecek, hatta zorunda kılacak şekillerde yapılandırılır. Gruplar halinde oynamanın teşvik edildiği bu oyunlarda oyuncular, tanımadıkları oyuncularla ortak hareket etmekte, iş bölümü yapmakta ve oyun zamanlarını beraber geçirmektedirler (Topal, 2016: 43). Bu şartlar altında kültürel etkileşim kaçınılmaz görünmektedir. Sanal oyun dünyasında yaratılan karakterler ve sergilenen tutumlar, oyuncuların gündelik hayat pratikleri perspektifinde kişinin egosu ve alter egosu ile yakından ilişkili, aidiyetin belirleyici olduğu özellikler göstermektedir. Binark ve Bayraktutan-Sütçü bu ilişkiyi şu ifadelerle açıklar;

“Dijital oyun dünyasında ne kadar farklı bir kimlik kurgusu üzerine yatırım yapılırsa yapılsın, belli olaylar ve durumlar karşısında sanal uzama taşınan toplumsal ve kültürel bagaj açılmakta ve verili ve doğal kabul edilen öğelerden yararlanılmaktadır.” (Binark & Bayraktutan-Sütçü, 2009: 277-278).

Sanal uzamda yaratılan karakter bu noktada yaratan kişinin bir uzantısı konumundadır. Oyun dünyaları “gerçek hayat”dan basitçe ayrılmış fantezi dünyaları değil, oyuncular açısından en az “kanlı-canlı” gerçeklik kadar vurucu bir gerçeklik anlamına gelmektedir. Çevrimiçi ve çevrimdışı etkileşimler bu noktada birbirlerinden ayrılamayacak ölçüde aynı görünmektedir ve oyuncular gerçeklik noktasında herhangi bir ayrım gözetmemektedir (Chee & Vieta & Smith, 2006: 14-15). Bu görüşten hareketle, günümüz dünyasında kim olduğumuz sorusunun cevabı, çok kullanıcı çevrimiçi oyunların oyuncuları özelinde, oyun dünyasından ayrı düşünülmemelidir. Kişiler bu oyun dünyası aracılığıyla kendiliklerini keşfetmekte ve yeniden inşa

etmektedirler. Sanal kültür benliğin inşasında önemli etkilere sahip olmakta, kişi, oynadığı “şeye” dönüşmektedir (Turkle, 1994: 166-167).

Burada araştırmamızın evreni açısından değinmekte yarar gördüğümüz bir diğer nokta ise internet tarayıcısı tabanlı (browser-based) çok kullanıcıli çevrimiçi oyunlardır. Bu tür oyunlar herhangi bir yazılım yükleme ihtiyacı olmadan, internet tarayıcısı teknolojisi destekleyen her tür cihaz aracılığıyla erişimin sağlanabildiği oyunlardır. Bu özelliği nedeniyle geniş bir kitleye hitap etmekte, hayatı boyunca tek bir dijital oyun dahi almayı düşünmemiş kullanıcıların ilgisine hedef olabilmektedir. Bu yönüyle, türün diğer örneklerine oranla sosyal etkileşimin öne çıktığı platformlardır denebilir (Vanhatupa, 2010: 39).

2.3.1.1. Tribal Wars

Tribal Wars (Klan Savaşları), Innogames isimli, Almanya merkezli oyun geliştiricisi şirketin, 2003 yılında erişime açtığı internet tarayıcısı tabanlı (*browser-based*), çok kullanıcıli çevrimiçi oyunudur. Orta Çağ’a özgü kurgulanmış bir dünyada oynanan oyunda her oyuncunun tek bir hesabı (karakteri) olmakta, oyuncular hesaplarında tek bir köy ile oyuna başlamaktadır.

Şekil 1: Klanlar köy genel bakış sayfası görüntüsü.



Kaynak: Oyun-İçi alınan görsel. (www.klanlar.org)

Oyuncular, çeşitli özelliklerde bina ve birim seçenekleri dâhilinde köylerini geliştirir, diğer oyuncuların köylerini fethederek kendi hesaplarına dâhil etmek yöntemiyle “kendi imparatorluklarını” kurar ve genişletirler. Tez çalışmamız açısından Tribal Wars oyununu değerli kılan en önemli özelliği ise, “klan” ismi verilen örgütlenmelerin oyun mekaniği içerisinde sahip oldukları önemli konumdur. Oyunun isminden de anlaşılacağı üzere oyun, birlik olmak suretiyle diğer oyuncu birlikleri ile savaşmak üzerine kuruludur (Innogames). Bu yönüyle oyun, oyuncusunu “iletişerek” oynamaya yöreklendirme çabasındadır. Dolayısıyla oyun dünyası da bu iletişim süreçlerinin bir sonucu olarak gündelik hayatın bir parçası, benlik sunumunun izlenebileceği bir ortam ve oyun-dışı pratiklerin çevrimiçi uzamda belirleyici olduğu bir mecra görünümündedir.

15 yıllık geçmişe sahip oyun, 2018 tarihi itibarıyla 25 farklı ülkede, 59 milyonun üzerinde kayıtlı oyuncusu ile devasa bir topluluk oluşturmaktadır. Oyun, oynandığı her bir ülkede, o ülkeye özgün isimlerle, o ülkenin oyuncularına özel sunucular (server) içerisinde oynanır. Örneğin Tribal Wars Türkiye sunucusu, Klanlar resmi ismi altında ayrı bir sunucuda oynanırken, Fransa sunucusu, Guerre Tribale resmi ismi altında ayrı bir sunucuda işlem görmektedir. Bu sunuculara dünyanın herhangi bir yerinden oyuncu, kendi tercihi dâhilinde giriş yapıp oyunu oynayabilir fakat her sunucunun resmi dili (oyun-içi metinler, oyun içi yazışmada kullanılmasına izin verilen dil) servis verdiği ülkenin resmi dilidir (Tribal Wars-Rules). Ayrıca oyunun resmi dilinin İngilizce olduğu ve diğer dillerin kullanımına müsamaha gösterildiği bir enternasyonal sunucusu da bulunmaktadır (Tribal Wars). Oyunun Türkiye sunucusu Klanlar, 12 yıllık geçmişıyla 4 milyonun üzerinde kayıtlı oyuncuya hizmet vermektedir (TW Stats Türkiye).

Şekil 2: Klanlar Resmi Sitesi giriş sayfası.



Kaynak: Klanlar Resmi Sitesi (www.klanlar.org)

Tribal Wars oyunu, internet tarayıcısı tabanlı bir oyun olması nedeniyle, internet teknolojisine erişimi olan herhangi bir cihaz aracılığıyla oynanabilmektedir. Oyun, grafik özellikleri ile öne çıkan bir yapıya sahip değil, metin tabanlı ilerlemektedir. Bu yönüyle oyuna erişim ciddi bir maddi yatırım gerektirmediği düşünülebilir. Oyunda 3 temel iletişim kanalı bulunmaktadır. Bunlardan ilki oyun-içi mesajlaşma sistemidir. Bu özellik oyunculara anlık, özel mesajlaşma (bire bir) imkânı sağlamaktadır. İkincisi ise her klan örgütlenmesine özel hizmet veren “klan forumlarıdır”. Bu forumlara erişim yalnızca o klanın oyuncularına açık olup, bu forumların yapısı ve işleyişi yine o klanların idari yetkileri bulunan oyuncularına aittir. Oyuncular tanışma başlıkları açarak bu başlıklarda oyun-dışı hayatlarını bu platforma taşımaktadırlar. Klan forumlarında klanı ilgilendiren oyun-içi konuların yanında, ağırlıklı olarak oyun-dışı konular

çevresinde paylaşımlara yer vermekte, gündem ile ilgili konulardan, haber, müzik, film sohbetlerine kadar çeşitli başlıklarda iletişimlerini sürdürmektedir.

Şekil 3: Klan üyelerine özel klan forumu içerisinde yer alan sohbet başlığına örnek görüntü.



Kaynak: Oyun-içi alınan görsel.

Son olarak her bir sunucunun kendisine özel harici forumu bulunmaktadır. Bu harici forumlara erişim ise o sunucuda oyun oynayan her bir oyuncuya açıktır (Tribal Wars Forum, 2018).

Şekil 4: Klanlar Resmi Forumu anasayfası.

The screenshot shows the homepage of the Klanlar Resmi Forumu. The main content area is titled 'DUYURULAR' and lists several announcements. The first announcement is 'GENEL DUYURULAR' by 'Strafe' dated 17 Haziran 2018, with 69 topics and 155 messages. The second is 'OYUN DUYURULARI' by 'Mr.Storm' dated 21 Temmuz 2018, with 164 topics and 390 messages. The third is 'FORUM DUYURULARI' by 'Mayis Yagmuru' dated 23 Mayıs 2018, with 12 topics and 52 messages. The fourth is 'ETKİNLİK DUYURULARI' by 'Mayis Yagmuru' dated Cuma 10:45, with 119 topics and 251 messages. Below these is a section titled 'KLANLAR GENEL' with a 'YARDIM VE SORULAR' announcement by 'Silver Bullet' dated Pazar 10:54, with 156 topics and 1,994 messages. The right sidebar contains 'HIZLI BAĞLANTILAR' (Quick Links) with links to Oyun, Wiki, Oyun Kuralları, Forum Kuralları, and Destek Sistemi. It also has a 'BİZİ TAKİP EDİNİ' (Follow Us) section with social media icons. Below that is 'YENİ MESAJLAR' (New Messages) with a list of recent messages. At the bottom of the sidebar is 'FORUM İSTATİSTİKLERİ' (Forum Statistics) showing 31,922 topics, 688,380 messages, 66,125 users, and 1,234 online users. There is also a 'BU SAYFAYI PAYLAŞ' (Share this page) button at the bottom of the sidebar.

Kaynak: Forum Klanlar (<https://forum.klanlar.org/index.php>)

Örneğin Türkiye sunucusu Klanlar harici forumu, bu anlamda 4 milyonun üzerinde kayıtlı kullanıcının erişimine açıktır. Bu forumların yapısı ve işleyişi Tribal Wars yetkilileri tarafından yürütülmektedir. Daha resmi bir dilin kullanıldığını söylemenin mümkün olduğu harici forumlarda, oyun ile ilgili resmi duyurulardan, oyun ile ilgili konulara, bilim-sanat tartışmalarından müzik paylaşımlarına kadar geniş bir yelpazede paylaşımlar yapıldığı gözlemlenmiştir (Forum Klanlar, 2018).

Tribal Wars oyununu genel hatlarıyla tanımladığımız bu başlıkla birlikte tez çalışmamızın kavramsal çerçevesinin ele alındığı iki bölümü sonlandırmış bulunmaktayız. Çalışmamızın üçüncü bölümünde araştırmamızın tasarımına yer verilecek, bu doğrultuda araştırmanın amacı ve problemi, yöntemi, tekniği, alanı ve evreni ve araştırmada karşılaşılan sınırlılıklara değinilecektir.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

ARAŞTIRMANIN TASARIMI

Bu bölümde araştırma tasarımının oluşturulması amacıyla öncelikle araştırmanın problemi ve amacı ortaya konmuş, ardından araştırmanın ön kabullerine ve kısıtlarına değinilmiştir. Sonrasında çalışmanın yöntemi açıklanarak, kullanılan araştırma tekniklerine yer verilmiş ve son olarak araştırmanın alanı ve evrenine yönelik bilgiler aktarılmıştır.

3.1. ARAŞTIRMANIN AMACI VE PROBLEMİ

İletişim teknolojileri, hızlı gelişiminin de etkisiyle toplumsal süreçlerin değişiminde hem bir belirleyici hem de bu değişimin gözlemlenebileceği bir alan olarak öne çıkmaktadır. Özellikle bilgisayar teknolojilerinin kazandığı yaygınlık ve internetin ortaya çıkması ile birlikte etkileşim olanakları insanlık tarihinde eşi görülmemiş bir noktaya ulaşmış, zaman ve mekânın doğasını kökünden etkilemiştir. Bostancı Ege, teknolojik gelişmelerin baş döndürücü hızını insanlık tarihi açısından üçüncü bir devrim olarak tanımlar; *“Endüstri devrimi, Fransız ihtilali gibi, insanlık tarihinde dönüm noktası teşkil eden toplumsal değişmelere, İkinci dünya savaşını izleyen dönemde bir üçüncü devrim, elektronik devrim de eklenmiştir ki, bu sonuncusu, ilk ikisiyle karşılaştırıldığında etkilerinin yayılması bakımından, son derece hızlı bir toplumsal değişme sürecini harekete geçirmiştir.”* (Bostancı-Ege, 2004: 62). Bu gelişmeler, internet ve ağ teknolojileri vasıtasıyla kullanıma sunulan çok kullanıcıli çevrimiçi oyunların da ortaya çıkışına ortam sağlamış ve bu tür oyunlar dolayısıyla oyun kavramının gündelik hayatlarımızda teşkil ettiği konumun anlam ve bağlamını doğrudan etkilemiştir.

Bu gelişmelerden hareketle araştırmamız, çok kullanıcıli çevrimiçi oyunların, oyuncularının gündelik hayat pratiklerinde yer aldığı konumunu anlama, oyuncuların oyun oynama ihtiyacı ve buna yönelik uyguladıkları edimleri doğrultusunda bu tür oyunların ne gibi bir sosyolojik anlam ihtiva ettiği sorusuna yanıt arama amacındadır. Çok kullanıcıli çevrimiçi oyunların sunmakta olduğu etkileşim ortamının ne tür bir sosyal ortam yarattığı ve bu ortamda oyuncuların sergiledikleri çevrimiçi benlik

sunumları ile çevrimdışı kendilik algıları arasında anlamlı bir ilişki olup olmadığının anlaşılması amaçlanmaktadır. Bu doğrultuda oyuncuların oyun dünyasında gerçekleştirdikleri iletişim süreçlerinin, -oyuna yönelik gerçeklik algıları göz önünde bulundurularak- çevrimdışı hayatları ile karşılıklı ilişkisinin anlaşılması amaçlanmıştır.

Oyun oynama ediminin ciddiyet ile zıt oluşu ve sadece gündelik hayattan kaçış olduğu yönündeki yaygın kanı, araştırmamızın temel problemine kaynaklık etmektedir. Bu noktada Jean Baudrillard'ın günümüz gerçeklik ilkesinin; *“yazılı ve görsel iletişim araçları aracılığıyla algılanarak, çözümlenmesi ya da yorumlanması sonucunda ortaya çıkan bir gerçeklik”* (Baudrillard, 2015: 8) görüşünden hareketle, çok kullanıcı çevrimiçi oyunların bu bağlamda nerede durduğu tartışmaya açılmış, Erving Goffman'ın internet ve sanal dünyanın günümüzdeki şeklini almaktan çok uzak olduğu yıllarda ortaya sunduğu (1959) görüşlerinden hareketle bu oyun dünyalarında gözlemlenebilecek gündelik pratiklerin hayali bir kaçıştan ziyade gerçek yaşamla ilişkili olabileceği görüşü araştırmamızın problemini oluşturmaktadır.

3.2. ARAŞTIRMANIN YÖNTEMİ

Güven'in tanımına göre bir araştırmanın; *“Bilimin çeşitli düzeylerde öngördüğü bilgilerin sağlanması ve bunların amaca uygun bilgiler olması için izlediği yola yöntem denilmektedir”* (Güven, 1996: 6). Araştırmamızın yöntemi nitel yöntem olarak belirlenmiştir. Anlamacı/yorumsamacı paradigmaya dâhil bir yöntem olarak nitel yöntem, kimi düşünürlerin pozitivist ötesi / akılcılık ötesi şeklinde sınıflandırdığı kategorilerde kullanıma tabi tutulur (Altunışık & Coşkun & Yıldırım & Bayraktaroğlu, 2002: 7). Nitel yöntem, pozitivistin doğa bilimlerini örnek aldığı paradigmaya özgü özelliklerin, sosyal bilimlerde uygulanmasının sakıncalı olduğu görüşünden hareketle ortaya çıkmıştır. Pozitivizmin öne sürdüğü “tek bir doğru” olduğu ve bunun nesnel yöntemler aracılığıyla alanda keşfedilip “çıkartıldığı” yönündeki temel yaklaşım, nitel yöntemde karşılık bulmaz. Tersine bilgi, söz konusu sosyal bilimler olduğunda, keşfedilmez yorumlanır, ortaya çıkarılmaz oluşturulur. Araştırmamızda nitel yöntemin belirleyici olmasındaki en önemli etken, öznenin merkeze alındığı, önceden kestirilmesi zor, karşılıklı sınırlılık, etkileşim ve hareketlerle belirlenen heterarşik bir düzene vurgu

yapmasındandır (Yıldırım & Şimşek, 2016: 29-30). Bu yaklaşım, araştırmamızın “anlama” çabasıyla da örtüşmektedir; nitekim araştırmamızın konusu, doğası gereği belirsiz, kesin sonuçları öngörmenin giderek zorlaştığı, sanal ve gerçek gibi iki zıt kavramın yan yana gelerek sanal gerçeklik gibi oxymoron bir tanıma ulaştığı bir alanı işaret etmektedir. Nitel araştırmalar tümevarım yaklaşımıyla gerçekleştirilmektedirler. Bu yaklaşımda araştırmacının amacı, araştırma konusuyla paralel olarak örüntüler ortaya koymaktır (Güler & Halıcıoğlu & Taşkın, 2015: 28).

3.3. ARAŞTIRMANIN TEKNİĞİ

Araştırmamızda, nitel araştırma veri toplama tekniklerinden derinlemesine görüşme tekniği uygulanmıştır. Benzer konulara yönelmek yoluyla değişik katılımcılardan aynı tür bilgilerin alınması amacıyla uygulanan derinlemesine görüşme, araştırmanın konusu dahilinde sağladığı kimi avantajlarla öne çıkar. Araştırmacıya sağladığı esneklik, daha derinlemesine yanıtlar alma amacıyla ek soruların sorulabildiği, yanlış anlaşılan soruların farklı şekillerde tekrarlanabildiği, görüşmenin gidişatına göre kimi soruların atlanabildiği ya da soru sıralarının değiştirilebildiği bir ortam sunar. Araştırmacının bizzat görüşmede bulunması nedeniyle yanıt oranının da daha yüksek olduğu, aynı zamanda sözel olmayan davranışların da gözlemlenebildiği bir veri toplama tekniğidir (Yıldırım & Şimşek, 2016: 137-138).

Derinlemesine görüşme katılımcılara yarı yapılandırılmış açık uçlu sorulardan oluşan bir görüşme formu aracılığıyla uygulanmıştır. İnsanların deneyimlerine ya da bu deneyimleri oluşturan olaylara yüklediği anlamların tesadüfi olmadığı görüşüyle hareket eden çalışmamızda, davranışın anlaşılması için ilk önce davranışa yönelik tanım, anlam ve davranışların oluşturuldukları süreçler anlaşılmaya çabalanmıştır. Bu nedenle görüşme formu perspektifinde uygulanacak derinlemesine görüşme tekniği veri toplama tekniği olarak seçilmiştir.

Elde edilen verilerin analizi için betimsel analiz tekniği uygun görülmüştür. Bu tür analizde öncelikli amaç, verilerin sistematik ve açık bir biçimde betimlenmesi ve verilerin düzenlenmiş ve yorumlanmış bir biçimde okuyucuya sunulmasıdır. Daha sonra yapılan betimlemeler açıklanarak, neden-sonuç ilişkileri irdelenir ve birtakım sonuçlara

ulaşılır (Güler & Halıcıoğlu & Taşgın, 2015: 44). Araştırmamız veri analizi süreci önceden belirlenmiş temalar çerçevesinde gerçekleştirilmiş, katılımcıların görüşlerini çarpıcı bir biçimde yansıtmak amacıyla doğrudan alıntılara yer verilmiştir.

3.4. ARAŞTIRMANIN ALANI VE EVRENİ

Araştırma alanı; “benzer araştırma konularını kapsayan en geniş bilgi kümesidir.” (Özdemir, 2013: 26). Bu araştırmanın alanı ise, günümüzde en çok tercih edilen dijital oyun türü olan çok kullanıcıli çevrimiçi oyunları dünyasıdır. Çeşitli araştırmalara alan konusu olan bu oyunlar, yapı itibariyle birer yeni medya ortamı özellikleri taşımaları ve geleneksel oyun kavramının dışına çıkan, toplumsal süreçlerin taşındığı bir alan olması nedeniyle sosyolojinin konusu dahilinde önemli bir konum teşkil etmektedirler.

Araştırmamızın evrenini ise 59 milyon üzerinde kayıtlı kullanıcısı ile önemli bir “çok kullanıcıli çevrimiçi oyun” olarak öne çıkan Tribal Wars oyunu oyuncularınıdır. Tribal Wars oyununun seçilmesinde etkili olan faktörlerin başında, oyunun bir internet tarayıcısı oyunu olması nedeniyle, güçlü bir teknolojik donanımı gerektirmeden, internet tarayıcısı yüklü herhangi bir bilgisayar ya da telefon üzerinden oynanabiliyor olmasıdır. Bu özelliği oyunun farklı sosyo-ekonomik özelliklere sahip oyuncular tarafından tercih edilmesinde önemli bir etkidir. Bir diğer faktör ise, oyunun oyuncularına sunduğu görsel-işitsel hazzın diğer örneklerine göre (WoW, LoL, Lotr Online vb.) çok daha az olmasıdır. Dolayısıyla oyun içi dinamiklerin belirleyici noktasında iletişim süreçleri yer almakta, oyuncu iletişerek oynamaktadır. Bu noktada nitel araştırma yönteminin öne sürdüğü şekliyle, araştırma, araştırmacının deneyimlerinden bağımsız düşünölemeyeceğinden, araştırmacının bu oyun dünyasında vakit geçirmiş ve bireysel deneyimlere sahip olması da araştırmanın tasarımı ve Tribal Wars’un seçilmesinde önemli bir etken olarak öne çıkmaktadır.

Tribal Wars, 25 farklı ülkede, her ülkenin oyuncuları için özel olarak geliştirdiği 25 farklı sunucu üzerinde oynanmaktadır. Araştırmamızda 4,158,869 kayıtlı oyuncusu ile oyunun Türkiye sunucusu olan Klan Savaşları sunucusundan (TW Stats Türkiye, 2018), amaçlı örnekleme seçimi tekniğiyle katılımcılar belirlenmiştir. Katılımcıların

belirlenmesinde kartopu örnekleme tekniđi temel alınmıřtır. Kartopu örnekleme tekniđinde arařtırmanın problemine iliřkin özellikleri karřılayacađı düşünölen belirli sayıda katılımcının belirlenmesi ve arařtırma sürecinde bu katılımcıların yönlendirmesi ile bir katılımcı zinciri oluřturulur (Berg & Lune, 2004: 71-72). Kartopu örnekleme tekniđi, arařtırmanın problemine iliřkin zengin bilgi kaynađı sađlayabilecek bireylerin saptanmasında etkili bir teknik olarak ortaya ıkar. Örnekleme listesinin bir kartopu gibi giderek büyüdüđu bu teknikte, ön plana ıkan, arařtırmanın problemi aısından kritik bireyleri seçmek mümkün olmaktadır (Yıldırım ve řimřek, 2016: 122). Bu teknik aracılıđıyla arařtırmamızda 12 katılımcı ile derinlemesine görüřmeler gerekleřtirilmiřtir.

3.5. ARAřTIRMANIN VARSAYIMLARI VE KISITLARI

Her arařtırmada olduđu gibi bu arařtırmanın da birtakım varsayımları ve kısıtları bulunmaktadır. Arařtırmanın varsayımları ařađıdaki gibidir:

- Kartopu örnekleme seçim tekniđi aracılıđıyla arařtırmaya katkı sađlayacađı düşünölen, alıřmanın kuramsal ve kavramsal çerevesini destekleyecek oyuncuların belirlendiđi varsayılmıřtır.
- alıřmamızın kuramsal ve kavramsal çerevesinin iřaret ettiđi bilgilere ulařabilmek adına derinlemesine görüřme tekniđinin en dođru teknik olduđu varsayılmıřtır.
- Katılımcılara, arařtırma kapsamında gerekleřtirilen görüřmelerde, sorulara verdikleri cevaplarla ilgili gizlilik önleminin alınacađı, bilgilerin saklı tutulacađı konusunda güven verilmiřtir. Bu dođrultuda söz konusu katılımcıların soruları dođru ve yansız olarak cevapladıkları varsayılmıřtır.

Arařtırmanın kısıtları ise řu řekildedir:

- Arařtırmamızda derinlemesine görüřme tekniđinde kullanılmak üzere belirlenen sorular, katılımcıların konuyla ilgili kendilerini deđerlendirmelerine yöneliktir. Katılımcıların sorulara gerek düşüneleri ve davranıřları yerine toplumca

beğenilecek türden cevaplar verebilmiş olması araştırmanın kısıtını oluşturmaktadır.

- Şehir dışında olan ve çalışma hayatı içinde bulunan katılımcıların bir bölümüyle görüşmeler sınırlı bir zamanda gerçekleştirilmek durumunda kalmış, dolayısıyla zaman kısıtı oluşmuştur.
- Araştırmada yer verilen oyunu daha çok erkeklerin oynamasıyla ilgili olarak katılımcıların sadece ikisinin kadın olması araştırmanın diğer bir kısıtıdır.



DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

ALAN ARAŞTIRMASININ DEĞERLENDİRİLMESİ

Tez çalışmamızın alan araştırması kapsamında, Tribal Wars çok kullanıcı çevrimiçi oyunu oyuncuları ile İstanbul, Ankara, İzmir, Konya ve Eskişehir illerinde derinlemesine görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Tezin kuramsal ve kavramsal çerçevesi ışığında araştırmanın ana temaları belirlenmiş, bu temalar esas alınarak görüşme formu hazırlanmıştır. Temaların belirlenmesi noktasında bir diğer önemli etken ise araştırmacının oyun dünyasına ilişkin kendi deneyimleridir. Tribal Wars oyunu, oyuncularının oyun-dışı hayatlarında kullandıkları bilgi setlerinin taşındığı, bir oyun olmanın ötesinde bir mecra konumunda görünmektedir. Oyuncular klan örgütlenmeleri aracılığıyla normal şartlarda yan yana gelmeleri mümkün olmayacak insanlarla ortak bir deneyim içerisinde bulunmakta, dolayısıyla sosyolojik anlamda farklılıklar aynı ortamda konumlanmaktadır. Tribal Wars oyununun yabancı sunucularında bu farklılıklar, “Türklük” kimliğinin oynanması aracılığıyla önemini yitirmekte, Türk sunucusunda ise aynı ekibe dahil olmanın bir tür üst aidiyat yaratması ile göz ardı edilebilmektedir.

Verilerin değerlendirilmesi noktasında belirleyici olan ana temalar, kendi içlerinde bazı alt temalara ayrılarak verilerin yorumlanmasında yol gösterici olmuşlardır. Alan araştırmasının değerlendirilmesinde öncelikle katılımcıların demografik özelliklerine değinilerek genel bir çerçeve oluşturulacak, ardından oyunculara ait temalar değerlendirmeye tabi tutulacaktır.

Alan araştırmasının değerlendirilmesine geçmeden önce, görüşmelerimizden yola çıkarak derlediğimiz ve oyun dünyası ile yakından ilişkili olduğunu düşündüğümüz ifadelerin tanımlarına yer vermek yerinde olacaktır. Bu bölümde amaç okuyucuya, oyuncuların kullandıkları ortak dilde yer alan ve oyun-dışı hayatta farklı anlamlara işaret edebilecek sözcük kalıpları hakkında bir tür sözlük sunabilmektir.

- *ADSL (Asimetrik Dijital Kullanıcı Hattı):* Genişbant teknolojilerinin en yaygın kullanılan türüdür. Özel bir router ya da modem ile telefon hattından erişim sağlar. (<http://www.btmakaleleri.info/2014/12/genisbant-baglantisi-tipleri.html>)

- *Discord*: Ağırlıklı olarak çevrimiçi oyun oyuncularını tarafından tercih edilen anlık yazılı ve sesli iletişim imkanı sunan uygulama (<https://discordapp.com/>).
- *Full puan yapmak*: Tribal Wars oyununda oyuncuların köy puanlarını maksimum seviyeye çıkarmalarına vurgu yapan terim. Oyuncular arasında bu “yalnızca görünüşe önem vermek” şeklinde kullanılmaktadır.
- *Genişbant internet teknolojisi*: Yüksek hızda veri aktarımı sağlayan ve “yüksek hızlı internet” veya sadece “genişbant” olarak adlandırılan, telefon hattını işgal etmeyen bir internet teknolojisidir. (<http://www.btmakaleleri.info/2014/12/genisbant-baglantis-tipleri.html>)
- *Kafa oyuncu*: Oyuncular arasında ilk sıralara yükselmiş ve yükselmesi beklenen, başarılı oyuncular için kullanılan terim.
- *Operasyon*: klan oyuncularının eş zamanlı olarak, ortak bir hedefe yönelik -bu düşman bir klan ya da oyuncu olabilir- sürekli iletişim halinde gerçekleştirdikleri oyun-içi etkinlik.
- *Oyun genel forumu*: Türkiye sunucusunda oynamakta olan bütün oyunculara hizmet veren, oyun ile ilgili önemli duyuruların yapıldığı ve oyun-içi ve oyun-dışı çeşitli başlıklarda iletişim imkânı sunan forum platformu (www.forum.klanlar.org).
- *Sirküler mesaj*: Klan örgütlenmelerinde, bütün üyelere gönderilme amacıyla hazırlanan, duyuru, bilgilendirme vb. tüm ekibi ilgilendirdiği düşünülen toplu mesajlara oyun içerisinde verilen isim.
- *World first*: dünya birinciliği.
- *Yağmaya çıkmak*: oyun içi geliri yükseltmek amacıyla oyuncuların düzenli olarak uyguladığı, aynı işlemin sürekli tekrarından oluşan oyun-içi eylem.

4.1. KATILIMCILARIN DEMOGRAFİK ÖZELLİKLERİ

Araştırmamız kapsamında İstanbul, Ankara, İzmir, Konya ve Eskişehir olmak üzere beş ayrı ilde derinlemesine görüşmeler gerçekleştirilmiştir. 2 katılımcı ile Eskişehir’de, 2 katılımcı ile İstanbul’da, 1 katılımcı ile Konya’da, 4 katılımcı ile İzmir’de ve Kırıkkale’de ikamet eden bir katılımcıyla Ankara’da buluşmak üzere,

toplamda 3 katılımcı ile Ankara’da görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Katılımcıların demografik özelliklerinin incelenmesi, oyun oynama deneyimine yönelik algıların anlaşılmasında temel oluşturabilecek kimi özelliklerin izlenmesi bakımından önemlidir. Tablo 3’de katılımcıların, cinsiyet, doğum tarihi, doğum yeri, ikamet ettiği yer, medeni durumu, öğrenim durumu ve meslek bilgilerine yer verilmektedir.



Tablo 3: Katılımcıların Demografik Özellikleri

	Cinsiyet	Doğum Tarihi	Doğum Yeri	İkamet Ettiği Yer	Medeni Durum	Öğrenim Durumu	Meslek
1	Erkek	1989	İzmir-Konak	İzmir	Bekâr	Lisans	Makine Mühendisi
2	Erkek	1994	İzmir-Konak	İstanbul	Bekâr	Yüksek Lisans	Arkeolog
3	Erkek	1996	Kocaeli-Gölcük	Eskişehir	Bekâr	Lise	Turizm İşletmecisi
4	Erkek	1980	İstanbul-Kadıköy	İzmir	Evli	Yüksek Lisans	İş Güvenliği Uzmanı
5	Erkek	1991	Balıkesir	İzmir	Bekâr	Yüksek Lisans	Doktora Öğrencisi
6	Erkek	1993	Konya-Karatay-Bahçesaray Köyü	Konya	Bekâr	Lise	Diş Teknisyeni
7	Kadın	1986	Bursa	Eskişehir	Boşanmış	Lise	Grafiker
8	Erkek	1990	Ankara-Bala	Kırıkkale	Bekâr	Ön Lisans	Özel Güvenlik
9	Erkek	1997	Ankara-Haymana	Ankara	Bekâr	Lise	Lisans Öğrencisi
10	Erkek	1991	Erzincan	İstanbul	Bekâr	Lisans	Sinema
11	Kadın	1996	İstanbul	Ankara	Bekâr	Lise	Lisans Öğrencisi
12	Erkek	1989	Kırıkkale	İzmir	Bekâr	Lisans	Makine Mühendisi

Araştırmamız kapsamında derinlemesine görüşmeler gerçekleştirdiğimiz katılımcılardan 10 katılımcı erkek, 2 katılımcı ise kadındır. Katılımcılardan yaşça en büyük katılımcı 1980 doğumlu, en küçük katılımcı ise 1997 doğumludur. Katılımcıların ortalama yaşı ise 26,9 olarak hesaplanmıştır. Katılımcıların doğum yerleri incelendiğinde, 2'si İstanbul, 1'i Kocaeli, 1'i Balıkesir, 1'i Konya, 2'si İzmir, 1'i Bursa, 1'i Erzurum, 2'si Ankara, 1'i Kırıkkale doğumlu oldukları öğrenilmiştir. Bu bilgilerin devamında, katılımcıların 4'ü İzmir, 2'si İstanbul, 2'si Eskişehir, 2'si Ankara, 1'i Konya, 1'i Kırıkkale'de yaşamlarını sürdürmektedir. Katılımcıların çoğunluğunun medeni durumunun bekâr olduğu öğrenilmiş, 10 katılımcı bekâr, 1 katılımcı evli, 1 katılımcı ise boşanmıştır. Katılımcıların öğrenim durumu ise şu şekilde dağılmaktadır; 5'i lise mezunu, 1'i ön lisans mezunu, 3'ü lisans mezunu, 3'ü yüksek lisans mezunudur. 3 katılımcı haricinde, katılımcıların çoğunluğu mesleki açıdan kendi yaşamlarını idare ettirmektedirler. Katılımcıların 3'ü öğrenci, 2'si makine mühendisi, 1'i arkeolog, 1'i sinema sektöründe çalışmakta, 1'i turizm işletmecisi, 1'i iş güvenlik uzmanı, 1'i dış teknisyeni, 1'i grafiker, 1'i özel güvenlik elemanıdır.

Katılımcıların demografik özelliklerinde gözlemlenen çeşitliliğin sebebi olarak, çok kullanıcı çevrimiçi oyunların coğrafi sınırlılıklara tabi olmayan, yeni medya özelliği gösteren bir iletişim ortamı sunan yapısı öne çıkartılabilir (Doğusoy & İnal, 2006: 7). Kartopu örneklem seçim tekniği, oyunun bu yapısı nedeniyle çeşitli şehirlerde ikamet eden, çeşitli öğrenim durumu özellikleri gösteren, farklı mesleki gruplara mensup katılımcılara ulaşmayı mümkün kılmıştır. Bu çeşitlilik araştırmamızın kapsamı açısından da değerli bir ortam sağlamaktadır.

4.2. OYUNCULARA AİT TEMALAR

Tez çalışmamızın kuramsal ve kavramsal çerçevesini takiben araştırmamızın ana temaları belirlenmiştir. Belirlenen ana temalar da kendi içlerinde alt temalara ayrılmış, görüşme formunun oluşturulmasında ve Tribal Wars oyuncularına yönelik verilerin yorumlanmasında bu temalar yol gösterici olmuşlardır. Belirlenen 3 ana tema, her biri için 3'er alt tema ile kategorize edilmiştir. Oyunculara ait temalara Tablo 4'de yer verilmiştir.

Tablo 4: Oyunculara Ait Temalar

Ana Tema	Alt Tema
1. Oyun Oynamaya Yönelik Algılar	a. Oynama Amaçlarına Dair Görüşler
	b. Ayrılan Zamanın Niteliği
	c. Oyun Dünyasına Yönelik Algılar
2. Oyun-içi Benlik Sunumunun İzlenmesi	a. Oyun-içi Sosyal Ortama Dair Görüşler
	b. Oyun-içi Karakterin Oluşumu (takma isim, profil metinleri, profil resimleri, köy isimleri, klan tercihleri)
	c. Oyunun Ciddiyetine Dair Görüşler
3. Oyun-içi Oyun-dışı Gündelik Hayat Pratiklerinin Etkileşimi	a. Oyun-içi Oyun-dışı İletişim Süreçlerinin Niteliği
	b. Oyunun Gündelik Hayata Olumlu Etkilerine Dair Görüşler
	c. Oyunun Gündelik Hayata Olumsuz Etkilerine Dair Görüşler

4.2.1. Oyun Oynamaya Yönelik Algılar

Araştırmamızın konusu dahilinde oyunlar, oyun eyleminin nesnesi olmalarının yanında, uğruna önemli miktarlarda zaman sarf edilen bir tür ortam olarak ele alınmaktadır. Oyunun toplumsal anlamının irdelenmesinde hem eylem hem de eylemin nesnesi olarak oyuna yönelik algıların izlenmesi önem taşımaktadır. Tribal Wars bu doğrultuda sunduğu dünyanın metin tabanlı öğelerinin öne çıkıyor olması ve iletişim kilit noktada konumlanıyor olması yönünden bir tür sosyal medya ortamı olarak

görülmeye müsaittir. Oyuncular, günün belirli aralıklarında oyun dünyasına çeşitli aygıtlarla bağlanmakta, kısa süreli de olsa oyun-içi iletişim süreçlerine dahil olmaktadır. Burada öne çıkan ilk konu bu edimi besleyen amaçlar ve bu amaçların yanında ne kadar ve ne şekillerde zaman ayrdıldığı, bunun sonucunda oyun dünyasının nasıl algılandığıdır. Bu doğrultuda araştırmanın bu bölümünde; oynama amaçlarına dair görüşler, ayrılan zamanın niteliği ve oyun dünyasına yönelik algılar şeklinde belirlenen alt temalar yol gösterici olacaktır.

4.2.1.a. Oynama Amaçlarına Dair Görüşler

Araştırma kapsamında görüşme gerçekleştirilen katılımcıların oyun oynama amaçlarına dair görüşleri bu başlık altında değerlendirilecektir. Katılımcıları genel anlamıyla oyun oynamaya iten sebeplerin başında, oyunun geleneksel tanımı ile örtüşen kimi özellikleri öne çıkmaktadır. Oyun, çocukların toplumsallaşmaları noktasında önemli bir işlevi yerine getirmektedir. Oyun aracılığıyla yalnızca yetişkinler çocukları toplumsallaştırmamakta, hem çocuklar hem de yetişkinler bildikleri, oynadıkları oyunlar aracılığıyla birbirlerini toplumsallaştırmaktadırlar (Cengiz, 1997: 59). Bu süreçte oyunun toplumsal anlamda bir diğer işlevi olan eğitsel yönü de önem kazanır; çocukların yeteneklerinin keşfedilmesinde önemli bir yere sahip olan oyun, kişisel becerilerinin pekiştirilmesinde de önemli bir eğitim aracı ve alanı konumundadır (Koçyiğit & Tuğluk & Kök, 2007: 328). Katılımcı 2, oyunun sosyal yönü ve kişisel becerilere yönelik olumlu etkilerinin, oyun oynama amaçlarında belirleyici olduğunu belirtmektedir;

“Bir; çocukluk can sıkıntısı zaten, mecbur böyle bir şeye itiyordu. İki; çocukluğumuzdan beri büyüme aşamasında bir sosyalleşme ortamıydı zaten oyun oynamak. Aynı zamanda becerini de geliştiren bir şeydi, takım çalışması olsun, bireysel olsun hani, sonuç olarak basket oynadık, ya da mahalle arasında futbol oynamacalar, hani bunların getirdiği bir durumdu. Özellikle zaten lise hayatından sonra hem ortam güzeldi, hem arkadaşlık için oynuyorduk”
(Katılımcı 2).

Katılımcı 8 ise oyunun gündelik hayatın sıkıntılarından bir kaçış imkanı sunduğunu düşünmektedir;

“Genel olarak vakti değerlendirmek. Boş zaman harcamak, stres atmak, kafanda bir şey varsa dağıtıyorsun. Eğlenmek, uzaklaşmak, bir şeyleri, kafandaki bir şeyleri unutmak, dost edinmek, daha ileriye gidersek.” (Katılımcı 8).

Huizinga’ya göre oyun, “gerçek” hayattan belirli sınırlar dahilinde ayrılmış bir alan olarak belirir; *“Oyun, bu hayattan kaçarak, kendine özgü eğilimleri olan geçici bir faaliyet alanına girme bahanesi sunar. Küçük çocuk bile “sadece -miş gibi yaptığı”, “yalnızca gülmek için” davrandığı konusunda tam bir bilinçe sahiptir.”* (Huizinga, 2015: 25). Ne var ki düşünür, oyunun bu özelliğinin her an aksi yönde bir tutumla ele alınabileceğini de ekler, aşırı bir ciddiyet veya coşku ile oynanması sonucu oyun, -miş gibi yapmak eyleminin sınırlarının belirsizleşmesi ile sonuçlanabilir (Huizinga, 2015: 26). Katılımcı 12 ve Katılımcı 4, oyun oynama amaçlarına yer verdikleri görüşlerinde oyunu gündelik hayatlarından ayrı bir noktada konumlandırmadıklarını, amaçları dahilinde bu durumun belirleyici olduğunu şu ifadelerle anlatmaktadırlar;

“Oyun hayat alanım yani... O da benim uzuvlarımdan biri, vakit geçirdiğim, günümü sürdürdüğüm. Çünkü, yani, nasıl denir ona, şu anda bizim alışık olduğumuz fiziki dünyanın dışında bir şey veriyor bize. Neler var içinde, zaman algısı, mekan algısının dışında, çok farklı kişilerle, çok farklı zaman dilimlerinde bir ortak paydada buluşturuyor. Hani, daha büyük bi hayat alanı yani.” (Katılımcı 12).

“Valla ben küçükken de gerçek gibi oynardım yani. Yani bugün bunu söylüyorum ama küçükken de sorsan yine aynı şeyi söylerdim [gülüyor]. Renk katmak için oynardım, e ancak gerçek gibi oynarsan gerçekten renk katabilirsin.” (Katılımcı 4).

Benzer şekilde Katılımcı 10 da oyun oynama amacının, gündelik hayat ve oyun arasında bir kopuş değil, tersine etkileşime dayalı bir ilişki olduğunu şu ifadelerle belirtmiştir;

“Şimdi çok kaotik ya genel yapıda hayat. Şimdi sen bu kaotik yapı içerisinde başarı elde etmeye çalışıyorsun ama... Yani buradaki yaptıklarının sonucunu bir, hemen göremiyorsun. İki bütün kuralları bilmek diye bir şey yok, bu böyle çok daha sanki analitik gidiyo, oyunun bütün kuralları bilebiliyorsun. Belli bir zaman verdiğin zaman. Bu da senin alacağın sonucu da kendiliğinden kestirebileceğin anlamına geliyor. O yüzden bir şeylerin belirli olması güzel oluyor [gerçek hayata göre] çok daha kolay oyundaki. Oyunda çok daha kolay bunu mesela bir ayda başarabiliyorsun bir günde başarabiliyorsun. Oyununa göre bir saatte başarabiliyorsun. Ve bu da biraz kendini tanımanı limitlerini görmeni sağlıyor. Oradan da gerçek hayatta biraz ne yapabileceğini görebiliyorsun aslında, nasıl oynadığın biraz hayata nasıl baktığını biraz gösterebiliyor. Herhangi bir yaptığın işin göstermesi gibi.” (Katılımcı 10).

Baudrillard’a göre, günümüz dünyasının gereğinden fazla akılcı dünyasında özgür olmak, insanlar için altından kalkılması güç bir yükümlülük haline gelmiştir; *“Özgürlükten kurtulmanın neyse ki daha şiirsel yolları vardır. Örneğin özgürlükten oyun oynayarak kurtulabilirsiniz. Çünkü oyunda özgürlüğünüz kurallara boyun eğmek durumundadır, yoksa yasalara değil. Oyun evrenindeki özgürlük daha zekice ve paradoksal bir yapıya sahiptir, çünkü kurallara kesinlikle boyun eğmek durumundadır.”* (Baudrillard, 2015: 51-52). Özgürlük, oyun-dışı hayatta, beraberinde sıralı belirsizliklerle birlikte gelmektedir. Ne var ki oyunun kendine has dünyası bireye, bu türden bir belirsizliğe mahal vermeden oyun-dışı hayata dair metaforlar sunabilmektedir. Katılımcı 10’un oyun oynama amacı olarak oyunda kendisini daha iyi tanıyabileceği bir dünya buluyor olması da bu bağlamda anlamlıdır. Oyunun kurallara tabi, sınırları belirlenmiş bu yapısı, Katılımcı 12 için Tribal Wars oyunu özelinde de ayrı bir noktada durmaktadır;

“... yazılı kuralların olması ayıran nokta. Diğerinde [geleneksel oyunda] kendi kurallarını koyuyorsun ama hayat içinde farklı şeylere dönebiliyor oyun. Yani normal oyunda yapıyorsun onu, başta kuralları koyuyorsun ama sürekli değişmeye yönelik olarak ilerliyor. Burada tam olarak öyle değil. Tribal Wars’da çok daha net oluyor kurallar. Ben göremeyebilirim içinde ama o orda var ve herkes için geçerli daha eşitlikçi geliyor.” (Katılımcı 12).

Katılımcıların oynama amaçlarına dair görüşlerinde, çocukluklarında oynadıkları -bir diğer anlamıyla geleneksel- oyunlar ile çok kullanıcıli çevrimiçi oyunlar arasında belirgin bir fark öne çıkmaktadır. Bunun sebebi olarak dijital oyunların, yeni medya ürünü olmak ile oyun eyleminin nesnesi olmak arasında konumlanan yapısı öne çıkarılabilir (Kingsepp, 2007: 370). Oyunun doğasına yönelik tanım ve görüşlerin giderek daha karışık ve değişime açık özellikler göstermesi, oyun oynama amaçlarında da gözlemlenmektedir;

“İletişim bayağı önemli bunda. Mesela operasyon yapıyorsun, operasyon yapıyorsun, geceni gündüzüne katıyor zamanı geliyor, ama yani çok iyi oluyor böyle oyunlar çünkü neden? Aile oluyon bildiğin aile oluyon yani. Seni arıyo napıyon ne ediyon bayağı konuşuyon. Diskorta giriyon, orda makara kikiri sadece oyun değil ki bu oyundan çok daha fazlası bence. Muhabbet olarak. Oyundan çok daha fazlası olduğu için tercih ediyorum.” (Katılımcı 3).

“Mesela dışarı çıkıyorduk top oynuyorduk mesela onda aldığın zevki onunla alamıyorsun. Oyundaki ortam [Tribal Wars] daha farklı geliyor. Mesela bir şeyin amacı var ya, top zaten bitiyor diyorsun. Ama bizim bu oyunlarda belirli bir zaman bitmiyor işte. En büyük şey çeken onlar. Sıralama, derece yapma mesela, yeni kişilerle tanışma. Çok farklı geliyor. Amaç bitmiyor ya, mesela klan birinci oluyor sen birinci olmak istiyorsun bu sefer. Kızılma olayları var ya hep bir şeyler istiyorsun. Bir dünyayı kapatıyon, bir dünyaya başlıyon tekrar. Bitmiyo sonu yok yani.” (Katılımcı 6).

“Oyundaki çevre; bir süre sonra zaten çevreyi kazandıktan sonra oyundan, orda bir çevren olduğu için oyundan kopmuyorsun, oynamaya devam etmek istiyorsun bir de o yarışçı rekabet bir de ben sürekli daha iyiye çıkabilirimden dolayı bu tarz oyunları oynuyorum. Yani şimdi hayatından bir parça oluyor, şimdi o mesela sokakta oynuyorsun, geri geliyorsun, heves bitmiş oluyor falan yani Tribal’de farklı. Bir de bir parçan oluyor sen girmesen bile devam eden bir oyun süreci var. Bir de yani sürekli kafa yoran sürekli kafanda meşguliyet var.” (Katılımcı 9).

“Ya şimdi bu ekip oyunu zaten, tek başına bir yere kadar gidersin. Bir girersin, iki girersin, üçüncüye toplu sana girerler patlarsın. Oyunun adı zaten klan.

İmkânsız tek başına ilerlemen bir yere kadar. Benim için başarı ne, oyunda elde ettiğim arkadaşlıklar abi ne olacak, başarı bu. Zaten bu oyunu sohbet muhabbet için oynuyorsun daha çok. Hoşuna gittiği için sohbeti muhabbeti yoksa sadece oyuna girip çıksan yani bir zevki olmaz ki.” (Katılımcı 3).

“Benim için o evrenin ben yokken de devam etmesi. Gerçek hayata daha yakın. Çünkü ben orda bıraksam da benden sonra süreç devam ediyor benim bi durdurma şansım yok. Ben ona alışıarak oynamak zorundayım.” (Katılımcı 12).

“Ya dost edinme, sohbet, hani aktif oyun, çevrimiçi olduğu için, orda bulunuyorsun, stres atıyorsun, eğleniyorsun. Bi de rekabet var. Tatlı rekabet.” (Katılımcı 8).

“Bu oyunun bence sonu yok. ... sonuç olarak bir oyuncu olarak orda başladıysan, başladığında da zaten beklentiler en son bitirdiğin dünyadaki yaptığın iş. Bütün dünya aynısını bekler seni tanıdığı için ya da aynı kişilerle aynı dünyaya girdiğin için, nicklerden falan tanındığın için. Bıraktığın yerden devam ediyorsun, teknik olarak sokaktaki gibi değil. Sokakta her gün, ne bileyim mahalle arasında maç yaparken her gün yeni hikaye, ama burda bıraksan da bıraktığın yerden hikayene devam ediyorsun. Yani dijitalin biraz o durumu var daha doğrusu.” (Katılımcı 2)

Cole ve Griffiths, çok kullanıcıli çevrimiçi oyunların geleneksel oyunlara oranla çok daha zengin bir oyun alanı sunuyor olmasının, oynanma amaçlarında da çeşitliliğin artması ile sonuçlandığını belirtmektedir; *“Çünkü oyuncular bu oyunları geleneksel oyun olarak kullanmalarının yanı sıra, yeni ilişkiler, yeni alanlar ve kendilerini keşfetmek amacıyla bir sahne olarak da görmektedirler.”* (Cole & Griffiths, 2007: 575). Bu duruma ek olarak katılımcıların çok kullanıcıli çevrimiçi oyun oynama amaçlarına dair görüşlerinde ağırlıklı olarak iki nokta öne çıkmaktadır. Bunlardan ilki bu tür oyunların sonu olmadığı yönündeki görüşleridir. Burada şüphesiz bu görüşü besleyen en önemli etken, oyun ortamının çevrimiçi yapısıdır. Bu yapı, oyuncuya zaman ve mekân sınırlarının ötesinde, istediği her an ve her yerden “katılabileceği”, süreklilik ihtiva eden bir ortam sunmaktadır. *“Sanalın temel özellikleri: İçine gömülme, içkinlik ve anındalıktır.”* (Baudrillard, 2015: 28). Geleneksel oyun tanımı için geçerliliğini koruyan

“her oyunun sonu vardır” (Huizinga, 2015: 27) şeklindeki görüş, dijitalleşmiş, çevrimiçi ortamda oynanan oyunlar özelinde keskinliğini kaybetmekte, en azından oyuncuları tarafından bu yönde düşünülmektedir.

Bir diğer nokta ise, rekabet konusudur. Cole ve Griffiths’in oyunlar için kullandığı “sahne” benzetmesinden hareketle; çok kullanıcıli çevrimiçi oyunlar bu “sonu olmayan” yapısı ve oyuncu sayısının yüksek rakamlara ulaşan interaktif ortamının (Cole & Griffiths, 2007: 575) bir sonucu olarak, oyuncularla ışıkları hiçbir zaman sönmeyen bir sahne algısı yarattığı söylenebilir. Bu algı beraberinde oyun dünyasında yaşanan rekabetin ağırlığına doğrudan etki etmekte, oyunun ciddiyetinin artmasına uygun bir ortam oluşturmaktadır. Goffman’ın sahne kavramı bu noktada araştırmamız açısından da belirleyicidir; *“Sahnede her türden sıkıntının bulunması da sahneyi değerli kılar. Yaşam aynen bir sahneye benzer, sıkıntılı ve iyi zamanı onun üzerinde geçiririz ve buda zamanımızın tümü demektir.”* (Goffman’dan akt. Poloma, 1974: 124). Katılımcı 10’un Tribal Wars özelindeki şu ifadelerinde, bu türden bir algının izlerini sürmek mümkün görünmektedir;

“Yani 100 bin kişinin ya da dünyadaki herkesin oynadığı oyunda herhangi bir world first kazanmak ya da dünya üçüncüsü olmak sanırım oyun dışı dünyada da elde edeceğim başarıya yakın bir başarı gibi geliyor yani. Herkesin buna o kadar asılmadığını biliyorum, herkesin bunu çok ciddiye almadığının farkında olarak söylüyorum bunu. Ama dünya bunun üzerinden dönse, ne kadar iyi ne kadar fazla köy kazandı ya da ne kadar fazla saldırı puanı elde ettiğin ve burdan mesela atanıyor olsan işe, o yüzden herkesin buna [oyuna] bakışı farklı olucaktı ya. Öyle olmadığı için orda kazandığın başarı okey tamam, yapabiliyorsun herkesin çok emek verdiği bir yerde onların üzerine çıkabiliyorsun evet gibi bir tatmin sağlıyor. Ordan bir özgüven kazandırdığı oluyor. Evet. Ya da öyle olmasa bile, bu sadece oyunun birincisi olmak değil de senin konuşma biçiminin, kendi kurduğun ortamın seni kabul ediyö olması da yeterince iyi his. Bi süre sonra bunu amaç edinmeye başlıyorsun işte bunun için girmeye başlıyorsun oyuna.”
(Katılımcı 10).

Tribal Wars oyun dünyası, katılımcıları tarafından yalnızca oyuna özgü bir rekabetin oynandığı bir algıyla düşünülmemektedir. Oyuncular için bu oyunun “çok

kullanıcılı” yapısı, oyunda elde edilen üstünlüğün sağlayacağı itibar ve onur gibi kavramların sayısız insan tarafından görüneceği gibi bir algıyla sonuçlanmaktadır. Bu doğrultuda rekabetin, dolayısıyla başarı hissiyatının, oyuncuların oynama amaçlarına tesir eden bir motivasyon yarattığı gözlemlenmiştir. Katılımcı 5 oynamaya devam etmesindeki temel motivasyonu başından geçen bir olay üzerinden şu ifadelerle anlatmaktadır;

“Bak mesela çocuğun biri yazmış geçen gün. Alakasız bir şekilde bak tanımıyorum bu adam kim. [telefonundan oyun-içi mesajlaşmayı gösteriyor] Çocuk: “Abi sen gitme.” Benim cevap: “Tanışıyor muyuz dostum, nereye gitmiyeyim?” Çocuk: “Abi tanışmıyoruz. Forumda yazılarını görüyorum, roman yazarları gibisin, senin gibilerin klanda kalması lazım abi, sen burda kal ayrılma. Memnun oldum abim.”. Benim zaten bir yere gideceğimde yoktu ama şimdi ne dersin bu mesaja [gülüyor]. Çocuğa bir an bi his gelmiş, bir yerlerde bir şehirlerde bir çocuk bu tamam mı böyle, oturuyo ve bir his geliyor çocuğa. Direkt açıyor “abi sen gitme” yazıyor. Birilerinde bu hissi yaratmak...bu başarı işte. Oynamasam da dururum orda. O hissi yaratabiliyor olmak çünkü beni bir noktada var ediyor.” (Katılımcı 5).

Oyun dünyasının bir var oluş alanı olarak tanımlanabiliyor oluşu, günümüz toplumsal hayatında sosyal medyanın yer aldığı konumun büyüklüğü düşünülebilir. Oyuncular için var olmak, dijital de olsa görünür olmak ile yakından ilişkilidir. Tribal Wars’da yalnızca oyunun teknik gerekliliklerini yerine getirmenin yanında, diğer oyuncularla aktif iletişime geçmelerinin sebebi de u durumla yakından ilişkili görünmektedir. Katılımcı 1 ise oynamaya iten sebeplerini açıklarken, başarı tanımına diğer katılımcılardan farklı bir noktadan yaklaşmaktadır;

“Benim o zamanlar sevdiğim kızla yakın olmak içindi. Oyuna hep bir niyetim vardı bi türlü giremiyodum, onun şevklendirmesi sayesinde, onun yanında olcam diye girdim, ben girdim, sonra o gitti. Başarı neydi biliyon mu başarı buydu. Ben onunla normal hayatımda, sivil hayatımda sanal hayatta da vakit geçirip, daha çok vakit geçiriyordum. Bu benim için başarıdır. Çok ayrı bir şekilde denk geldi ya hiç beklemeyeceğim bir insandan hiç beklemediğim bir oyun türünde denk geldim hani sivil hayattan tanıyodum.” (Katılımcı 1).

. Katılımcıların, genel anlamıyla oyun oynama amaçları ile çok kullanıcıli çevrimiçi oyun oynama amaçlarına dair görüşlerine yer verdiğimiz bu bölümü takiben, çok kullanıcıli çevrimiçi oyunlara ayrılan zamanın niteliği bir sonraki başlıkta değerlendirmeye tabi tutulacaktır.

4.2.1.b. Ayrılan Zamanın Niteliği

Araştırma kapsamında görüşülen katılımcıların önemli bir bölümü çok kullanıcıli çevrimiçi oyun deneyimi ile ilk kez Tribal Wars oyunu ile tanışmışlardır. Katılımcılar arasında “çok kullanıcıli çevrimiçi oyunları” en uzun süredir oynayan katılımcı 15, en kısa süreden beri oynayan katılımcı ise 7 yıldır bu türde oyunları tercih etmektedir. Katılımcılar ortalama 11,5 yıldan beri bu tür oyunları oynamaktadırlar.

Tribal Wars oyunu özelinde ise; 7 katılımcı 12 yıldır, 3 katılımcı 10 yıldır, 1 katılımcı 8 yıldır, 1 katılımcı 7 yıldır Tribal Wars oyununu oynamaktadırlar. Tribal Wars oyunu, katılımcılar tarafından ortalama 10,7 yıldır oynanmaktadır.

Oynama sürelerine etki eden iki önemli gelişmeye değinmek yerinde olacaktır. Öncelikle bu türde oyunlara erişim için bir zorunluluk olan internet teknolojilerinin ülke çapında yerleşmiş olması gerekmektedir. Genişbant internet teknolojisinin en ekonomik türlerinden biri olarak ADSL, Türkiye’de 2003 yılından itibaren kısıtlı olarak sunulmaya başlansa da ancak 2005 tarihi ile birlikte ülke çapında yaygınlık kazanabilecek duruma gelmiştir (<https://shiftdelete.net/dunden-bugune-adsl-11075>). Dolayısıyla Türkiye’de bu türden oyunların ilgi görmesi için gereken teknik altyapının gelişimi günümüzden 13 yıl öncesine dayanmaktadır. Ne var ki ADSL teknolojisinin yaygınlaşmasından önce de çevirmeli bağlantı teknolojisi aracılığıyla, çok daha yavaş ve yüksek maliyetlerle de olsa internete erişimin mümkün olduğu bilinmektedir. Bu dönemlerde çok kullanıcıli çevrimiçi oyunlarla tanışan Katılımcı 1 şu ifadelerle karşı karşıya kaldığı durumu aktarmaktadır;

“145'ten bağlanıyorduk normalde ucuz olandan, ben 146'nın bağlantısı daha hızlıydı, 146 dan bağlanıyordum. Dakika başına böyle cayır cayır yazandan. Zamanın parasıyla 850 mi ne ödedim. Benim bilgisayarım falan da elimden alınmıştı. Her şey alınmıştı.” (Katılımcı 1).

Bir diğerk önemli etken ise kendisini katılımcıların önemli bir çoğunluğunun Tribal Wars oyununu 12 yıldır oynamasında göstermektedir. Buradaki 12 yıl, tesadüfi bir gelişme değildir. 2005 yılında ADSL teknolojisinin Türkiye’de evlere artan yoğunlukta girebilir hale gelmesinin ardından 2006 yılında Tribal Wars geliştiricisi Alman şirket Innogames Türkiye pazarına girme kararı almış ve oyunun Türkiye sunucusu olan Klan Savaşları (sonraki ismiyle Klanlar) aynı tarihte kullanıma açılmıştır (<https://www.tribalwars.net/en-dk/page/timeline>). Dolayısıyla görüşme gerçekleştirilen katılımcıların 7’si oyunun Türkiye sunucusunun ilk oyuncularındandır.

“Yağmaya çıktığımızda zaten bütün gün aralıksız oyunun başında oturduğumuzda oluyor. Planlı bir organizasyonlu bir çalışma yapıyoruz sonuçta. Eskiden beridir gerçekten de benim aklımı yiyordu yani, yazlığa gittiğimde hadi yeni hesap açıyoz diyorlardı bir anda patlıyorduk yani. Bütün günümüzü yiyordu. Günlük yeri geliyor 3-4 saat de oynadığımız oluyor, yeri geliyor 15-20 saat oynadığımız da oluyor.” (Katılımcı 1)

“Zaten ben 11-12 gibi buraya geliyorum [iş yerini kastediyor]. Akşam yediye kadar burdayım. Yediye kadar işte oyunla alakalıyım ama devamlı oyuna bakmıyorum tabi kendi işim de olduğu için dört beş saat aktif oluyor diğerk sonrası saatte bir giriyorum beş dakika mesela öyle düşün. Günde yine bir ortalama 5-6 saat veriyorum. En aktif zamanımda bir 13-14 saatimi veriyorum ama. Kendimi kilitliyorum bir kere odaya. Annem yemek getirir, oğlum kalk artık şunun başından git bir dışarı hava al” (Katılımcı 3)

Özellikle akıllı telefon teknolojilerinin ulaştığı boyut göz önüne alındığında, oyuna ayrılan zamanın niceliği ve niteliği derinden etkilenmiştir. Teknolojik gelişmeler bu anlamda oyun ediminde belirleyici bir etkiye sahiptir. Telekomünikasyon, enformasyon teknolojileri, kullanıcı arayüzü ve dolayısıyla etkileşime yönelik teknolojik gelişmeler, gerçek yaşama etki ettiği ölçüde oyun dünyasına da etki etmektedirler. Bu sayede oyuncular, oyun-dışı hayatlarında içerisinde bulundukları uğraş ne olursa olsun oyun dünyasına bağlanabilmektedirler (Corliss, 2011: 6). Katılımcıların görüşlerinde de bu gelişmelerin izlerini sürmek mümkündür;

“Ya burda şey deęişkeni girdi. Daha ilk başladığım dönemlerde sadece masaiüstü oynuyordum. İnternete erişimimiz daha zordu, süre daha kısıtlıydı. Yani o zamanda evde geçirebildiğim veya internete ulaşabildiğim sürece 2 saatti 3 saatti. Bu kadar oynayabiliyordum. Ama şu anda her saniye yanımda, gece uykumda da yanımda, bildirimleri gelip beni tekrardan ona kanallize edebilir. Şu anda bu süre çok daha fazla arttı, günlük en az 5-6 saat etkin olarak vakit geçiriyorsun oyunla.” (Katılımcı 12).

“Ben Whatsapp’a ya da Instagram’a falan ne kadar vakit ayırıyorsam oyuna o kadar ayırıyorum bence. Telefon oyunu bu, bildirimler geldikçe girerim özellikle mesaj almışsam oyundan mesela.” (Katılımcı 11).

“Günün her saati aktif oluyor o zaman. Yarım saat bir saat mesajlaşma, örnek veriyorum. Yarım saat bir saat kontrol veya canın sıkıntısıyla bir konu bahsi açıyorsun. Forumda olur, bireysel mesaj olur. Takılma, can sıkıntısını veya aktif şey döneminde oyunun dışındaki etkinlik dönemlerini kastediyorum. Etkinlikte zaten herkes bir araya geliyor da örnek veriyorum. Günde altı saat falan bakmıyom ortalama.” (Katılımcı 8).

“Operasyon öncesi sonrası belki 9-10 saat olabilir yani tam kesin bilmiyorum ama aşağı yukarı bu kadar verdiğim dönemler oluyor.” (Katılımcı 2).

Bu noktada katılımcıların önemle vurguladıkları “operasyon” dönemlerini tanımlamakta fayda görüyoruz. Görüşlerde yer alan operasyon kelimesi, klan oyuncularının eş zamanlı olarak, ortak bir hedefe yönelik -ki bu düşman bir klan ya da oyuncu olabilir- sürekli iletişim halinde gerçekleştirdikleri oyun-içi bir etkinliğe işaret etmektedir.

Tribal Wars gibi, diğer çok kullanıcıli çevrimiçi oyun örneklerinde de bu türden etkinliklerin sıklıkla gerçekleştirildiği bilinmektedir. 2-6 oyuncu arası küçük ölçekli gruplardan, yüzlerce oyuncunun oluşturduğu büyük ölçekli gruplara kadar, oyunun temel mekanikleri oyuncuların iş birliği içerisinde oynamasını yüreklendirmekte ve hatta birçok örnekte bunu zorunlu kılmaktadır. Bu etkinlik dönemleri, oyuna ayrılan zamanın niteliğinde, oyundaki diğer aktivitelere oranla daha yüksek bir adanmışlık ve takım hissiyatı içerisinde bir edimle sonuçlanmaktadır (Corliss, 2011: 5).

“Abi 24 saatin herhalde bir 18-19 saati oyunlaydık, yağma yapmasak bile köylere bakardık, sohbetler, yazışmalar, sırf ömrümüz orda geçti yani. Aynen, hemen hemen öyle yani. Operasyon yapıyon abi ben gece ikide kulaklığı takardım mesela evdekiler uyuyor tabi. Şunu şöyle yapın bunu böyle yapın diye yönetirdim bir yandan mehter marşı geliyor ceddin deden, meddin deden güzel oluyor yani [gülüyor]. Operasyonlar öyle geçiyor. Ama gerçekten oyun ya farklı ya. Bana farklı geliyo yani. Yıllarım geçti. Pişmanlık illa vardır ama abi ne biliyim ya tatmin, mesela top oynamak abidik gubidik basit geliyor onlar bunlar ama resmen tanınmak istemen, o şeyler amaçlar olduğu için çekiyo seni, cezbediyor. Yani bana göre.” (Katılımcı 6).

“Herhalde ortalama 8-10 saat veriyordumdur oyuna. Bir de oyunda esas önemli olan operasyon dönemleri ne diyim, 100 kişi operasyon yapıyoruz mesela herkesle uyumlu olmak için gecenin bi yarısı oyunda olmak gerekiyor. Sürekli saat kuruyosun. Ne diyim derstesin telden saldırı çıkıyosun, uyuyosun uyanıp başına geçiyon. Hele bi de sana saldırıyolarsa uyanık olman yetmez bi de milleti de uyandırmak gerekiyor [gülüyor].” (Katılımcı 7).

“[...] her zaman aklımda mesela operasyon hazırladığımızda bile saatleri yazdıktan sonra aklımda sürekli o saatler var, onları da aktivite olarak sayabiliriz yani. Sürekli olarak şu saatte [oyuna] gircem deyip girip orada saldırı atıyorsun. Ben rüyamda bile görüyodum.” (Katılımcı 9).

Bu noktada Huizinga'nın “sihirli çember” kavramına değinmekte fayda görmekteyiz. Oyun dünyasının sihirli bir çember aracılığıyla normal yaşamdan ayrıldığını öne süren Huizinga, çemberin içinde farklı kuralların geçerli olduğu ve çemberin dışında yer alan normal yaşamla belirli bir sınırla ayrıldığını belirtmektedir (Yengin, 2012: 92-93; Consalvo, 2009: 409). Çok kullanıcıli çevrimiçi oyunlar özelinde ise bu yaklaşım geçerli görünmemektedir. Bu tür oyunlarda normal yaşamdan farklı kuralların belirleyici olduğu bir dünya değil, tersine birebir normal dünyada geçerli kuralların etkisi altında gerçekleşen bir oyun edimi söz konusu görünmektedir. Gelişen teknoloji sonucunda bu sihirli ayırım giderek daha belirsiz, iki dünyanın aynı anda gerçekleşebildiği bir ortamla sonuçlanmıştır (Consalvo, 2009: 416). Katılımcı 2, oyuna ayrılan zamanın niteliğinin, oyuncunun gündelik hayatı ve yükümlülükleri ile iç içe

girdiği ve oyun-içi oyun-dışı etkinliklerin yan yana sürüp gitmesini olanaklı kılan yapısını, başından geçen bir örnekle şu şekilde açıklamaktadır;

“Gece operasyon başladı, zaten seslere uyandım, seslere uyanınca bir saldırı geldiğini hissettim saldırılar başlamış. Gece üç buçuk dört buçuk gibi, uykuya dalmam lazım çünkü ertesi gün işim vardı, uykuya dalmadan önce işte ben de karşı atak olsun ya da savunma olsun, savunma toplamacalar falan, klana da bilgi attım. Sonra okula gittim. Klanlara arkadaşlar destek nasıl olsun, nereye gelsin falan şey yaparken toplantıya girmek zorunda kaldım. İşte uı hocayla kazıyla ilgili toplantı yapıyorduk. Durmadan mesaj geliyor. İşte klandan arkadaşlar, saldırı alıyorsun, şöyle yapıyorsun, şurayı savunman lazım bu köy düştü gibi, o anda masa altından mesajlaşmalar, ona saldırı göndermeler ona savunma göndermeler falan telefonla [gülüyor]. Masanın üzerinde de aynı zamanda ciddi bi toplantı, bir saat sürüyordu toplantı ama ben alttan falan tıklamacalar falan [gülüyor]. Bir saatlik toplantıda dört dakikayı almadı bu oyunla ilgilenmem süreci çok anlık baktım hani hep saniye saniye cep telefonunu aktif kullanarak baktım bu konuya ne bileyim çok eğlenceli geçti, hem de garip bir şekilde başarılı olduk.” (Katılımcı 2).

Oyuna ayrılan zamanın niteliğinin anlaşılmasında, oyuncuların oyunu gündelik hayatlarında nerede ve ne ağırlıkta konumlandıkları göz önünde bulundurulmalıdır. Burada oyunun gerçekliğine yönelik düşünceleri ve oyunun sağladığını düşündükleri ortam önem kazanır. Dolayısıyla oyuncuların oyun dünyasına yönelik algılarının belirleyici olacağı görüşünden hareketle bir sonraki bölümde bu algıların izlenmesi amaçlanmaktadır.

4.2.1.c. Oyun Dünyasına Yönelik Algılar

Araştırmamızın kapsamı çerçevesinde incelemeye tabi tuttuğu gündelik hayat pratiklerinde, oyuncuların oyun dünyasına yönelik algıları önemli bir konumda yer almakta, bu pratiklerin doğasının anlaşılmasında belirleyici bir rol oynamaktadır. Sanal(lık) ve gerçeklik gibi birbirine zıt iki kavramın yan yana gelerek işaret ettiği yeni bir tür gerçekliğin kavramlaştığı “sanal gerçeklik” kavramının (Baudrillard, 2005: 54), Tribal Wars oyunu özelinde çok kullanıcı çevrimiçi oyun oyuncularında nasıl karşılık

bulduğu, sanal ve gerçek olan arasındaki ayrımın ne derece belirgin çizildiği bu bölümde izlenmeye çalışılacaktır.

Baudrillard sanal gerçekliği yalnızca bir kavram olmanın ötesinde, simülasyonun dördüncü düzeni olarak öne sürdüğü bir girişim olarak nitелеmektedir. Baudrillard sanal gerçekliği, insanların yüz yüze gelmediği; *“bütün dünyayı sarıp sarmalayan ve dünyanın televizyon, internet ve çeşitli net ağları, yazılı ve görsel iletişim araçları aracılığıyla algılanarak, çözümlenmesi ya da yorumlanması sonucunda ortaya çıkan bir gerçeklik”* olarak görmektedir (Baudrillard,2015:8). Bu noktada gerçeklik bir ilke ve kavram olmanın ötesine geçmiş, teknoloji yoluyla gerçekleştirilen ve sürdürülen bir şeye dönüşmüştür. Doğal dünyaya özgü her türden görünümlere son veren devasa bir teknolojik girişim olarak gördüğü bu dördüncü düzende, gerçeklik yerini sanallığın her çeşidine bırakmakla meşguldür. Baudrillard’ın ifadeleriyle; *“Sanal gerçeklik, gerçeklikle kedinin fareyle oynadığı gibi oynamaktadır.”* (Baudrillard, 2015: 23).

Bu doğrultuda oyuncuların oyun dünyasına yönelik algılarının anlaşılması amacıyla katılımcılara oyun dünyasını ne kadar sanal ne kadar gerçek olarak tanımlayacakları sorulmuştur. Çok kullanıcıli çevrimiçi oyunlarda oyuncular, diğer oyuncularla birlik içerisinde, yine diğer oyunculara karşı oynamaktadırlar. Bu durumun bir sonucu olarak oyun, diğer oyun türlerine oranla daha yüksek bir bağlılık hissiyatıyla oynanmaktadır (Steinkuehler & Williams, 2006: 885). Tribal Wars’un karşılıklı iletişime dayalı yapısı ve bu bağlamda oyuncunun oyunu “iletişerek” oynuyor oluşu gerçeklik vurgusunun ilk belirleyeni olarak görülmektedir;

“Bayağı gerçek yani. Sanallık çok az. Sanallık sadece rekabet hırs, hırs yapıyorsun gerçi o da sanal değil. Hırs bir kere gerçek bir duygu yani. Sen oyun oynuyorsun ama oyun oynarken mesela diskortla konuştuğun senin gerçek insanlar gerçek şeyler sen şimdi onlarla konuşuyorsun onlar seni gaza getiriyor. Bunlar gerçekçi şeyler.” (Katılımcı 3).

“Eskiden iletişim amacı olarak kullandığım için gerçekte, şu anda tamamiyle vakit geçirmeye döndürdüğüm için uzaklaşmak için kullandığım için, bir gerçeklikten yana bir şeyi kalmadı.” (Katılımcı 1).

“[...] sadece bizim klan içi durumuna gelirsek çünkü çok iyi arkadaşlıklarımız var. Uzun dönemdir birlikte oynadığımız oyun var, çok yakın arkadaşlıklarımız var. Hani burda kendi şahsi özelliklerimizi de bildiğimiz için bu kısım çok şey gelmiyor bana sanal gelmiyor. Ama yabancılarla tanıştığım zaman senin ne olduğunu, ne yaptığını, ya da sen onun ne olduğunu ne yaptığını bilmiyorsun, sadece oyunda olan işlerle bildiğin için çok yapay geliyor. O ayrım benim için aslında oyunu oyun gibi algılatan durum da o. Mesela sadece bizim klan içinde olduğunda oyun gibi değil hani günlük rutin hayat gibi, suyum alayım, Whatsapp’da yazışayım gibi bir durum oluyor yani. Eğlenceli kılıyor o durum ama diğer klanlara girdiğin zaman sanallık ön plana çıkmış hani sanalı anlamış oluyorsun. Bende hissiyatı böyle.” (Katılımcı 2).

Katılımcı 2’nin görüşlerinde de izlenmesi mümkün olan bir diğer etken ise oyuncuların tanıdıkları insanlarla beraber oynuyor olmasıdır. Araştırmamızın takip eden bölümlerinde de tartışmaya açacağımız bu konu, oyuncunun zamanla oyun-içi ve oyun-dışı gündelik hayat pratiklerinin iç içe geçiyor olması ile yakından ilişkili görünmektedir. Bu durum, oyun dünyasının gerçekliğine yönelik algıları da dolaylı olarak etkilemektedir;

“Oyunu ben uzun yıllar oynadığım için artık gelmiyor, sanal gelmiyor. Yeni başlayanlar için sanal geliyor ama bize de kolay kolay gelmiyor sanal. Gerçekçi yani (...) Tanıştığım insanlar sayesinde o sanallık kayboluyor yani. Oyunda birileri ile tanıştıkça gerçekten birilerinin var olduğunu kastediyorsun. Mesela bugün burada bir araya geldik ki bunu ben daha önce yaptığım için 12 sene boyunca kahvaltılar, gezmeler, falan. Sanallık belli bir süreden sonra kalmıyor. Dediğim gibi lisede okurken falan sanaldı, gerçek sanmıyordum giriyordum, rekabet ediyordum, kaybedince sanal olduğu için alışıyordum. Artık öyle olmaz ama.” (Katılımcı 8).

“Artık yıllardır aynı insanlarla beraberim ben. Bunu şeye benzetebilirsin bak, mesela iş kurarken düşün, aynı insanlarla başka bir iş kurmuşsun gibi düşün. İşte ona benzer artık çünkü yıllardır aynı kadro eksikliği fazlası olsa da.” (Katılımcı 4).

“Benim için gerçek. Sanal gelmiyor. Bi ayrımı yok ikisinin birbirinden. Çünkü hep konuşurken ayırıyoruz normal yaşam diyoruz, oyun yaşamı diyoruz ama

benim karşılaştığım kişilerde gerçek dünyalarını hep gördüm. Çünkü bu adamı ben yolda da görsem bana o kimliğini tanıtacak. Nesnel fiziksel bilmemi istemediği şeyleri yine oynayacaktı zaten, oynamıyor da zaten. Oyunu da bundan farklı görmüyorum.” (Katılımcı 12).

Katılımcı 12’nin görüşlerinde de öne çıktığı üzere, oyuncular, oyun dünyasındaki diğer oyuncuların eylemleri ile oyun-dışı hayatlarında karşılaştıkları insanların eylemlerinden farklı bir noktaya -daha gerçek ya da daha sanal şeklinde- konumlandırmamaktadırlar. Dolayısıyla bu tutum, özellikle sosyal yönü itibarıyla oyun dünyası ve oyun-dışı dünya arasında yakın bir benzerlik olduğu algısıyla sonuçlanmaktadır.

“Sonuç olarak bir dünya, farklı bir dünya ile etkileşim halindesin, tanımadığın, görmediğin, bilmediğin insanlarla o insanlara güvenerek birşey yapıyorsun ya da şüphe de duyduğun oluyor bu tamamiyle gerçek hayatın bu siyasi bir dünyanın oyuna yansıtılmış hali. Oyunda da insanlar çıkarları için birşey yapıyor ve sen bir nevi bu dünyanın kendi yönetim sistemine şu anki sistemine oyunun içinde de aktif var oluyorsun. Belki sivil hayatında o yaşlarda dahil olamayacağın siyasi konuma, böyle politik düşüncelere oyun içinde girmeye başlıyorsun, 15 yaşında girmeye başlıyorsun.” (Katılımcı 1).

Baudrillard perspektifinden baktığımızda ise bu durum “oyun olarak neyi tanımladığımız” ile yakından ilişkili görünmektedir. Baudrillard için oyun, gerçek olduğu iddia edilen hayatın bir oyun olduğunu gizlemek amacıyla ortaya atılan bir kavram görünümündedir. Benzer bir ilişki sanal olan için de geçerlidir. Bu nedenle Baudrillard’a göre oyun olmayan daha çok oyun, sanal olan ise daha gerçek bir görünüme bürünmüş olabilir (Simon, 2007: 356). Katılımcı 9’un oyun dünyasında takip ettiği eylemleri için de benzer bir gerçeklik algısı içinde bulunduğu gözlemlenebilir;

“Valla yüzde sekseni falan gerçektir herhalde. Yani çünkü karakterini koyuyorsun, kişiliğini koyuyorsun, sürekli mesajlaşıyorsun, kendi bireysel olarak, sanal olarak ne var, ha birimlerin köye gidişi, gelişi birim basma falan anca bunlar sanal gerisi yoksa saldırmak beraber olmak bir birlik olmak, beraber operasyon hazırlamak bunların hepsi gerçek yani. Telefonla arayıp beraber

operasyon hazırlamak savunma istemek” (Katılımcı 9).

Neyin gerçek neyin sanal olduğu noktasında ayrımın, kişinin kendi edimleri çevresinde gerçekleştiğini söylemek de mümkündür. Oyuncu gerçekliği kendi gündelik hayatı, oyun dünyası ve karakteri gibi çeşitli çerçevelere başvurarak anlamakta ve konumlandırmaktadır (Consalvo, 2009: 415).

“Benim için aynı dünyalar, ikisinin birbirinden bir farkı yok. Bilinmenin içine girmişsin yani bir anda, oyun içi tabirle savaşıyorsun, beklemediğin şeyler oluyor, yoruluyorsun, seni zorluyor, aynı fiziki mücadele gibi sürekli baskı altındasın. Sonucunda başarıyı elde ediyorsun. Yine aynı vücudunda adrenalin, mesela neyle tanımlayabilirsen, bütün kimyasallarıyla birlikte aynı havada çıkıyorsun ondan. O olmuşluk havası geliyor. Nasıl bu spor müsabakasına gidersin maçı yaparsın. Golünü atarsın, yenersin, yenilirsin, maçtan sonra yine aynı şeyleri yaşarsın. Bu da öyle bir tatmin veriyor.” (Katılımcı 12).

“Fazlasıyla gerçek olarak tanımlarım. Gerçek dediğim şey, burda bir ayrım koyup bu gerçek değil, bunu da beylesine birşey filan diye adlandırmam. Kendisi tam anlamıyla gerçek çünkü yapıyorum.” (Katılımcı 10).

Benzer şekilde Katılımcı 6 da gerçekliğin göreceli bir kavram olduğunu ve oyun dünyasının kimi dönemlerde yakın ilişkilerinin çok daha ötesinde konumlandığını şu ifadelerle açıklamaktadır;

“Ya sanal ama gerçekliği belki biz yaşıyoruz. Ya oyun içinde. Yani bize bağlı diye düşünüyorum. Bence öyle. Gerçek abi, şeyi yok yani. Sekiz yıllık sevgilim vardı, daha ne diyim... Bak askerden geldim bu kız ciddiydi benim, tamam yedi sekiz yıl birlikte olduk kız Sivas' ta okuyodu, ulan Konya'ya gelmedim, kızın yanına gittim. İlk izne çıkacağım zaman ailemi değil de kız arkadaşımın yanına gittim, burda ailemden çok önemli olanın kız arkadaşımın olduğunu öne çıkarttım, ön plandaydı. Biz oyuna başladık sonra abidik gubidik yok şöyle oyun benden daha mı önemli? Önemli a.... g..... dedim. Ayrılalım dedim ya. Dünya başladığı zaman kızla ayrılıp bir buçuk ay sonra askerliğim bittiği zaman Konya'ya geldiğim zaman kızla birleştim ama tekrar oyunun baskısından dolayı kızla ayrılmak zorunda kaldım. Yani burda ne oluyor, aileni kız için ezmiş oluyorsun,

kızı da oyun için ezmiş oluyorsun. Burda öyle bir öne getirmek istediğim konu bu.” (Katılımcı 6).

Nasıl ki oyun kavramı dijital süreçlerin etkileşimi ile geleneksel tanımlarından uzaklaşıyorsa, benzer bir durum gerçeklik algısı için de yaşanıyor denebilir. Sanal ve gerçek olanın ayrımını yapmak giderek zorlaşmakta, gerçek olması beklenen olgulara yönelik algılar tersi yönde değişirken, sanal olduğu söylenen olgular giderek “gerçek”leşmektedir;

“Artık olayla, canlandırılmış görüntüsü arasında bir mesafe, bir boşluk, bir orada olmama durumu yok. Ekranı baktığımızda doğrudan sanal görüntü evreninin içine yerleşiyoruz. Ekrandaki görüntünün içine sanki yaşamın içine girercesine daldığımız. Yaşantımızı üstümüze bir tür dijital tulum gibi geçiriyoruz. Fotoğraf, sinema ve resim sanatlarına özgü bir sahneyle bir bakış olayı varken; video ve bilgisayar ekranından yansıyan görüntüde Mc Luhan’ın daha önce söylediği gibi bir tür içine gömülme, bir tür göbek bağı durumu, “dokunsal” bir karşılıklı etkileşim süreci söz konusudur. Tıpkı bilimin genomlarla genetik kodun içine süzülerek vücudumuzu biçimsel dönüşüme uğratmaya çalışması gibi, biz de, akıp geçen imgesel tözün içine dalarak onu değiştirmeye çalışıyoruz.” (Baudrillard, 2015: 71).

Katılımcı 5’in bu konudaki görüşleri bir anlamda bu türden bir arada kalmışlığın göstergesi olarak görülebilir;

“... mesela gecenin bir yarısı bir MSN muhabbetleri yapıyorduk. Abi 21 yaşında adamım o zamanlar, 60’ına kadar insanları yönetiyorum ya adamlar ve gerçekten ilk şey mesela Abi’yle konuştuğum ilk günü hatırlarım. İlk sesini duyduğum anı, abi adam büyük, ben 21 yaşındayım tamam mı adamın sesini bir duydum, O an var ya bütün tüylerim diken diken oldu. Abi dedim bu gerçek bir herif ya, abi dedim bu bayağı koca koca bir herif (gülüyor). Eczanesi var falan (gülüyor). Ve ben bunun lideriyim yani şu an burda. Bu benim gerçekliğimi kırdı işte. O adam beni dükkanının önünde görse belki ilaç almaya gitsem falan takmıyacak, çocuğun biri diycek hani o an beni nasıl algılar? Ama orda abi, birebir lideriyim ama.” (Katılımcı 5).

Steinkuehler ve Williams, oyun dünyasını, toplumsal ilişkilerin yaşandığı ev ve iş ortamlarından ayrı üçüncü bir ortam olarak tanımlamaktadırlar. Ev ve iş ortamları, kişiyi kendisinden farklı görmediği insanlarla bir araya getirmektedir. Fakat oyun dünyası bu bağlamda, kişinin normal hayatında ilişkiye girme ihtimalinin düşük olduğu ya da ilişkiye girmekten çekineceği insanlarla, yakın, hareketli ve bireysel bir ilişki içerisine girmesine olanak sağlayan bir ortam olarak öne çıkmaktadır (Steinkuehler & Williams, 2006: 905). Dolayısıyla oyuncular için, bu gibi işlevleri ile birlikte oyun dünyası bir tür sosyal medya ortamı olarak algılanmaktadır. Katılımcıların oyun dünyasına yönelik algılarını tanımladıkları ifadelerinde “gerçek” hayatlarından benzetmelere yer vermeleri, oyunun bu noktada nerede konumlandığı ile yakından ilişkili görülmektedir;

“Oyunda başarı; dost edinmek oyun kapansa bile birinden mesaj almak, ne bileyim muhabbet etmek, bazı arkadaşları ne bileyim sosyal sitelerde de eklemek ne bileyim. Sosyal hayatın oluyor artık, bugün bir Instagram açtıysan, değişik mesleklerden, değişik şeyler öğreniyorsun bunların sayesinde. İlla oyun, savaş değil akşama kadar öyle oyun oynayıp, savaş oynayıp durmuyorsun. Çevrimiçi oynadığımız için ekip lazım, dost lazım. Para da verirsin ama karşılığını alman lazım. [...] Gerçek hayatta meslekte yükseliyorsun, kariyer var, evlilik var, çocuk var. Araba var, ev var. Oyunda da böyle mesela yani. Oyuncu oluyosun, ama belki vakit harcasan yönetici oluyon, lider oluyosun, ne biliyim. Birbirine benziyor tabi ki.” (Katılımcı 8).

“Mesela ben sabah gidiyorum. Sekizde, güne altı-altı buçuk gibi uyanıyorum ben, ama her gün aynı en geç yedi. Saat sekizde hastanede oluyorum, beşe kadar hastanede çalışıyorum. Beşten sonra geliyorum beş buçuğa kadar evde şey yapıyorum, kendi işyerimde on iki bire kadar çalışıyorum. Ha burda beni gören kişiler aynı kişiler ama oyunda öyle değil, Nick'ini herkes biliyor. Orda ayrı bir şey geliyor, bana deseler ki reel hayatıma oyunu tercih ederim. Açık ve net söylüyeyim. [...] Mesela en basiti şöyle düşün abi tamam çevrem çok farklı mesela doktor çevresi, teknisyen çevresi ilkokul çevresi, lise çevresi askeri çevresi ama gelgelelim oyun çevresi apayrı bir dünya mesela adamlar çok farklı ya... Mesela atıyorum yabancı dizi izliyor bir arkadaşın biri mesele ortak nokta oyun ama yabancı şeyler, dizilere de seni çekiyor, Animelere falan. Ortak nokta oyun burda

ama diğer arkadaşlarda mesela biz ama atıyorum ilkokul üniversitedir falan feşmeken ama oyunun mesela şeyi çok farklı ya anladın mı, mesela birlikte oynuyon mesela nasıl çocuk büyüyor geliyor öliyor falan ya aynı o öykü hesaplarda.” (Katılımcı 6).

Goffman, *Frame Analysis* (1974) isimli eserinde gerçekliğin öznel doğasını incelemeye tabi tutmuştur (Poloma, 1993: 213). Gündelik hayatın bir dizi çerçeveler bütünü olduğunu öne süren Goffman’a göre gerçeklik algısı, ya da kendi deyimiyle “gerçekten neler olup bittiğinin bilgisi”, kişilerin bu çerçevelerle yaşadıkları karşılaşmaları nasıl anlamlandırdıkları aracılığıyla inşa edilmektedir (Consalvo, 2009: 414). Bu görüşlerden hareketle oyuncuların oyun-içi deneyimlerine yönelik algıları, oyun dünyasının gerçekliğine yönelik anlamlandırmalarında önemli bir etken teşkil etmektedir;

“Oyun diyorsun ama yani sevinçte aynı sevinç sevincin değişmiyor ki senin. Bir şeyi elde ediyorsun gerçek hayatta elde etmiş gibi seviniyorsun. Ayırt etmiyorsun.” (Katılımcı 3).

“Onların bi abisiyim, kollarım, yönetirim. Tabii ki bunun bi sorumluluk hissiyatı oluyor üzerinizde. Ekibim oynamak istiyorsa mesela benim başlarında durmam gerek aynı reelde nasıl başsız olmaz hiçbir topluluk orda da bu aynen geçerli. Konumum biraz sıralama adamı değilim yani. İlk sıralarda benim ekibimden biri olsun ben yine aynı ben olmuşum gibi sevinirim. Hep öyleyim sevdiklerim başarılı olunca sonuçta o başarıda katkım olur yani gerçekte de.” (Katılımcı 4).

“Benim için, şöyle düşündüm de gerçekten ne kadar sanal bir ortamda zevk almış olsam da dışa vuruyor ya içsel hislerimiz ama gerçekten mutlu oluyon ya ben ona inanıyorum yani. Şimdi mesela o zamanlar şartlar biraz daha farklıydı, şimdi biraz daha farklı ama ne bileyim ya o zamanlar daha iyiymiş diye düşünüyorum. Abi oyun daha farklı ya, oyun daha ağır basıyor bence. Ha şu an mesala reel hayatta elde etmiyeceğimiz birşey yok, mesela yapıyoruz herşeyi ama oyun öyle değil. Oyun daha farklı bence, daha öne geçer bence. Yani ben öyle düşünüyorum.” (Katılımcı 6).

Bu noktada oyuncuların oyun dünyasına yönelik algıları, oyun-içi deneyimleri ile oyun-dışı dünyada edindikleri deneyimleri arasında tutarlı bir ilişki kurmalarına sebebiyet veriyor denebilir;

“Paylaşmam ben oyunu reelde ailem bilmez ne oynuyorum ne kadar oynuyorum. Reelde ben pek başarılı değilim okulda falan ama insan ilişkilerim iyidir yani. Oyunda da hep öyle oldum zaten hep mesela forum moderatörlüğünü bana verirler klanda iyi konuşurum diye. Reelde de hep ben ayarlarım buluşmaları falan bizimkilerle WhatsApp grubumuz var onun da yöneticisi benim. İşte bilseler oyunda da kaç kişiyi yönetiyorum ama işte...” (Katılımcı 11).

“Bence oyunda kendi değerlerimle kendi kırmızı çizgilerimin içinde oynadığım şekilde başarılıdır benim için. Oynadığım şekilde yani kırmızı çizgilerimden çıkmayarak. Hile hurdaya çıkmadan mesela savaş mesela oyunun mantığı neyse, savaşa savaşılarak [...] yani çizgilerim içinde kalarak kendi değerlerimi kendi stratejilerimiBen lisede de hiçbir zaman kopya çekmedim mesela hep, zaten çekemem hani kendim başarmam zaten bunu. Strateji falan olarak da bu çizgilerimin içinde devam ediyorum. Yani okul hayatında da plan dahilinde. Ders çalışırken yaptığım bir planla, oyun içinde de yaptığım bir plan içinde devam ediyorum.” (Katılımcı 9).

Oyuncular için oyun dünyası, oyun-dışı hayatlarından farklı görünmemektedir. Oyuncu, “gerçek” dünyaya dair sahip olduğu tüm bilgi setinin oyun dünyası için de geçerli olduğunu düşünmekte, dolayısıyla bu düşünce oyun dünyasının doğrudan çevrimdışı bilgilerin aktarıldığı bir platforma dönüşmesinin yolunun açmaktadır. Dolayısıyla oyuncu için oyun dünyası, gerçeklik olarak algılanan ama sanal uzamda deneyimlenen bir dünya olarak görülmektedir.

4.2.2. Oyun-içi Benlik Sunumunun İzlenmesi

Çok kullanıcıli çevrimiçi oyun dünyaları, benlik sunumları aracılığıyla gündelik hayatın anlamlandırıldığı çeşitli pratiklerin alanıdır denebilir. Araştırmamızın bu bölümünde oyun içi benlik sunumlarının, oyun-içi sosyal ortama dair görüşler, oyun-içi kaarkterin oluşumu ve oyunun ciddiyetine dair görüşler şeklinde belirlediğimiz alt temaları takiben izlenmesi amaçlanmaktadır.

4.2.2.a. Oyun-içi Sosyal Ortama Dair Görüşler

Türkiye’de dijital oyunlara yönelik yaklaşımlarda izlenen genel kanı, bu oyunların çocuklar ve gençler üzerinde bağımlılık yaratan ve hastalık derecesine ulaşmış bir edim olarak görülmesi şeklinde sunulmaktadır. Gerek ana akım medya, gerekse kamu otoritelerinin söylemlerinde bu olumsuz yaklaşımların gündeme getirildiği söylenebilir. Kullanıcılarını asosyal olmaya ittiği yönündeki görüşlerin geçerliliğinin olmadığını öne süren Binark ve çalışma arkadaşları, sorunun kaynağını ilgililerin konuya yaklaşım tarzında yattığını şu ifadelerle belirtmektedir; “*Ancak, dijital oyun oynama edimi tıpkı diğer kültür endüstrisi üretimlerini kullanma/tüketme edimleri gibi, bu yaratıcı endüstrinin farklı bileşenleriyle birlikte ele alınmalı, farklı oyuncu kimlikleri ve türevleri görülerek, oyun türleri ayrıştırılmalıdır.*” (Binark & ark., 2009: 7).

Binark ve çalışma arkadaşlarının görüşlerinden hareketle, dijital oyun ve oyuncularına yönelik bu etiketlerin geçerliliğinin sorgulanmasında iki önemli nokta öne çıkmaktadır. Birincisi, bu tür oyunların yalnızca çocuklar ve gençler arasında yaygın olduğuna yönelik yaklaşımda yatmaktadır. Genel kanının aksine bu yaklaşım geçerliliğini yitirmiş görünmekte, hatta Cole ve Griffiths’in deyimiyle bu yalnızca bir “efsane” olarak kulaktan kulağa yayılan yanlış bir önermedir (Cole & Griffiths, 2007: 581). Katılımcıların ortalama yaşının 26,9 olması da bu görüşleri doğrular niteliktedir. Benzer şekilde, görüşme gerçekleştirdiğimiz katılımcıların ifadelerinde de Tribal Wars oyunu özelinde geniş bir yaş aralığından oyuncuların oyun dünyasında aktif zaman geçirdiği bilgisi gözlemlenmektedir;

“Bizim oyun zaten biraz aslında grafik olarak bizim oyun zayıf daha çok muhabbet sohbet öne çıktığı için oynuyom ben yoksa telefon oyunları da var mesela. Ne biliyim ama onlar tatmin etmiyor insanı. Sanal olduğu yüzde yüz belli, yüzde yüze yakın. Ama bizim oyun öyle değil mesela burada buluştuk çay içtik. Kahve içtik. İyi bir şey dost edinmek için. Oyuncu sayısının yaş ortalaması da yüksek, aşağısının kafası algılamıyor, strateji falan filan. Bizim oyun belli bir yaşın üstüne hitap ediyor. Onu altına çekmeye çalışıyorlar mı bilmiyorum firma olarak. Ama o zaman da yaşlı kısım şey yapmıyor. Sıkıntı oluyor.” (Katılımcı 8).

Bir diğerk önemli nokta ise dijital oyun türlerinin göz ardı edilmesi ve tüm türleri tek bir tanıma indirgemeye yönelik yaklaşımın yanlışlığıdır. Tek oyunculu dijital oyunlar ile çok kullanıcıli çevrimiçi oyunlar arasında, oyun mekaniğinden oyunun bağlamına kadar birçok noktada farklılıklar öne çıkmaktadır (Corliss, 2011: 6). Bu noktada çok kullanıcıli çevrimiçi oyunlar, sosyal kimlik ve sosyal etkileşim alanlarında yeni biçimlerin oluşmasına müsait ortamlar yaratmaktadır. Krotoski'nin ifadeleriyle çok kullanıcıli çevrimiçi oyunlar; *“grup etkileşimi ve dâhiliyesini, esneklik ve hâkimiyeti cesaretlendirmekte, dolayısıyla önemli arkadaşlıklara ve kişisel gelişime sebebiyet vermektedir.”* (Krotoski'den akt. Cole & Griffiths, 2007: 576). Araştırmamız kapsamında görüşmeler gerçekleştirdiğimiz tüm katılımcılar, Tribal Wars oynuyor olmanın sosyal bir ortam yarattığı konusunda hemfikir görünmektedir.

“Sosyalliğimiz, hayatımız zaten oyun abi. Oyun üzerine kurulmuş. Ben şimdi şöyle cevap veriyim oyunu hayatımıza göre değil hayatımızı oyuna göre biz şey yapıyoruz abi. Öyle diyim mesela, yemeler içmeler oturup kalkmalar sırf oyuna göre biz kendimizi ayarlıyoduk abi biz hayatımızı oyuna göre...ters mi oldu artık bilemiyom da onun için öyle yani. İllaki, herşey orası olunca sosyal ortam da orası daha iyi bizim için” (Katılımcı 6).

Katılımcılar oyun oynuyor olmanın asosyal bir deneyim olmadığını, tersine bu deneyim aracılığıyla sosyalleştiklerini belirtmişlerdir. Yee, çok kullanıcıli çevrimiçi oyunların en önemli özelliklerinden birinin oyuncuya sağladığı sosyal dünya olduğunu belirtmektedir. Oyuncular oyun-içi görevleri yerine getirmek için klan örgütlenmeleri dâhilinde oynamak durumunda olduğu gibi, bu türden örgütlenmeler oyun-içi amaçları aşan bir tür toplumsallaşma alanı da oluşturmaktadırlar (Yee'den akt. Singh, 2013: 8). Bu görüşler Steinkuehler ve Williams'ın, bu tür oyunların, barlar, kafeteryalar ya da bu türden diğerk mekanlarla benzer bir işlevi olduğu yönündeki görüşleri ile de örtüşmektedir (Steinkuehler & Williams, 2006: 886);

“Asosyallik bir şeyi yok bu oyunun. Zaten muhabbet, chat ortamı orda şey yapıyor mesela en basitinden diskort; biz orda yediğimize kadar konuşuyoruz yani ha senle kafede oturmuşum ha orda konuşmuşum yani.” (Katılımcı 3).

“Klana giriyorsun, klanda hiç tanımadığın birisinde mesela foruma yazıyorsun

insanlar senin mesajına cevap yazıyor. Şarkı paylaşıyorsun a ortak yön var diye mesaj atıyor sana ben de öyle çok kişiye mesaj attığım oldu mesela. Profil resminde mesela benim izlediğim bir dizinin profil resmi oluyor mesaj yazıp onun üzerinden konuşuyoruz biz ondan sonra tabi sosyal yön geliyor tabi. Benim mesela Tribal Wars’da da aynı bölümde okuyan insanlarla konuştuğum oluyor sürekli olarak, ordan sadece oyun için değil, mesleksel olarak bile bir şeyler çıkıyor, o bilgi akışı sağlanıyor. Yani klan formunda biz kendi işi yani başkasının mesleğine ait işi de çok fazla hallettik. Ya Abi de soruyordu mesela arabam bozuldu yapar mısın tarzında biz de tanıdık buluyorduk bu da tamamen bunun bir sonucu yani.” (Katılımcı 9).

“Fazlasıyla sosyal ortam yaratıyo evet, biraz daha nasıl, içe kapanık dediğimiz türde arkadaşlar aslında sosyal hayatta zorlanıyorlar gibi oluyor. Benim özelimde bu böyle. İşte daha kendine yakın insan bulmak aslında biraz daha dünyaya açıldığın zaman kolaylaşan birşey o yüzden internetin gelmesi kişileri asosyal hale getirmede. Oyun da bunun özelinde aslında daha sosyal yaptı bile diyebilirim. Çünkü evden çıkmayan tanıdıklarım var. Aslında onlar ancak ordan sosyalleşebiliyorlar. Ki ben o kadar olmasam da yine evden çıkma oranım düşük olduğunu varsayarsam...” (Katılımcı 10).

“Bu oyunun bir kültürü oluyor, bireysel olarak o insanı tanımak değil ama oradaki kültürü tanımak, genel yapıyı bilebilmek önemli. Nasıl diyeyim, yani, bu oyunu misal birden fazla bölgesel sunucularda oynadım. Amerika, İngiltere, daha farklı toplumların karışık beraber oynadığı serverlarda. Herkesin farklı bir işleyişi var, bir yerde yaptığını başka bir yerde yapamıyorsun. Mesela bir serverda daha savunmacı oynuyorlar, bir yerde daha sosyal oynuyorlar, bir yerde daha küçük topluluklarla [klanlar] oynanması bir diğerinde çok daha büyük topluluklarda [klanlar] oynanması. Yani oyundaki başarı algısı, kimisinde hiçbir şekilde puan bazlı değil de oradaki yaptığın imaj çalışması başarıyı getiriyor.” (Katılımcı 12).

Maria Bakardjieva, “hareketsiz toplumsallaşma” kavramı ile gündelik hayatlarımızın bu türden bir toplumsallaşma çevresinde gerçekleşmeye başladığını öne sürmektedir; “Kullanıcıların internet temelli pratikleri, “hareketsiz toplumsallaşma” şeklinde nitelendirilmeye açıktır. Kullanıcılar aracı, evlerinden ayrılmadan diğer

insanlar ve sosyal varlıklarla ortaklık kurma amacıyla kullanmakta ve bu durum kendi konumlarına özgü zorluklara belirli bir düzeyde çözüm sunmaktadır.” (Bakardjieva, 2003: 305). Dolayısıyla çok kullanıcılı çevrimiçi oyun oyuncularını, kişiselleştirdikleri oyun-içi karakterleri ile oyun dünyasında uzun süreler bulunmakta, çoğu oyuncu ise bu dijital dünyadaki arkadaşları ile fiziksel dünyalarındaki insanlardan çok daha fazla vakit geçirmektedirler. Delwiche’e göre bunun temel sebebi ise bu tür oyunların olgunluğuna erişmiş olmasında yatmaktadır; “[Bu dünyalar] Kendilerine has dili, siyasi yapıları, kompleks toplumsal ritüelleri ve ortak tarihleri gibi fiziksel topluluklara özgü birçok karakteristiği geliştirmişlerdir.” (Dewiche, 2006: 160).

Tüm bu özellikleriyle bu tür oyunlar, sosyal etkileşimin gerçekleşmesine olanak sağlayan platformlar olarak belirmektedir. Dolayısıyla gündelik hayatın anlamının izlenebileceği, günümüz dünyasına has sosyal gerçekliğin gözlemlenmenin mümkün olduğu alanlardır. Bir sonraki başlıkta Goffman’ın dramaturjik modeli aracılığıyla oyuncuların benlik sunumları incelenecektir.

4.2.2.b. Oyun-içi Karakterin Oluşumu

Baudrillard “*Hem dünya hem de ikizi aynı yere sığar mı?*” soru cümlesiyle içinde bulunduğumuzun düzenin ikili yapısına vurgu yapmaktadır (Baudrillard, 2015: 189). Düşünür, interaktif ekran, multimedya, internet, sanal gerçeklik gibi interaktif süreçlerin insanın dört bir yanını kuşattığını söyler. Mesafe bilinci diye bir şeyin yokluğunda, cinsiyetler, karşıt kutuplar, oyuncular, özne ve nesne, gerçek ve ikizi giderek birbirine karışmaktadır (Baudrillard, 2015: 70). Zygmunt Bauman ise, benzer bir yaklaşımla günümüz gündelik hayatının kaçınılmaz bir şekilde çift kutuplu bir yapıya büründüğünü belirtmektedir. Dolayısıyla gündelik hayata dair bilginin mantığını ve dinamiklerini, ancak bu iki kutup arasındaki ilişkiyi göz önüne alarak incelenmesi yoluyla anlamının mümkün olacağını belirtmektedir;

“Hayatlarımız “çevrimiçi” ve “çevrimdışı” olmak üzere iki evrene bölünmüş durumda ve geri dönüşü mümkün olmayacak şekilde iki merkezli hale geldi (üstelik yaşlılardan gençlere doğru gidildikçe bu durum şiddetleniyor). Her biri kendi gerçek içeriği ve kurallarına sahip olan iki evrene yayılan hayatlarımızda, birinin

sınırından diğerine geçişimizdeki anlam değişimlerinin farkına varmaksızın aynı dil malzemesini kullanma eğilimi içerisindeyiz. Dolayısıyla bu iki evrenin iç içe geçmesini engellemenin bir yolu yok; bir evrende edinilen deneyimin, diğerini değerlendirmeye yarayan değer felsefesini yeniden şekillendirmesi kaçınılmaz.” (Bauman & Lyon, 2013: 51).

Bu görüşlerden hareketle katılımcılarımızın oyun-içi karakterlerinin kendilerini ne derece temsil ettiğine yönelik görüşleri, araştırmamızın problemi açısından önem taşımaktadır. Bu doğrultuda oyuncuların gündelik hayat pratikleri, Goffman’ın dramaturjik modelinde yer verdiği, performanslar, set, kişisel vitrin, görünüş, tutum, takım, vitrin bölgesi, sahne arkası kavramları çerçevesinde incelemeye tabi tutulacaktır.

“Tabi sen davranışlarını oyunda da aynı davranışlar olarak yani bir nevi karakterini oyuna da koyuyorsun. Tabi ki temsil ediyor çünkü sen oyunda bir karaktere sahip olmak zorundasın orda sanal bir oyun oynuyorsun ama karşındakiler gerçek insanlar gerçek insanlarla muhatap oluyorsun mesela onlarla konuşma tarsın seviyen saygın hani bunlar tamamen karakterini belli ediyor senin.” (Katılımcı 3).

“Abi tamamıyla kendim, insanlarla olan konuşmam tamamıyla kendim. Gerçek hayattaki karakterim bir nevi ordaki konuşmalarım aynısı yani, öyle çünkü zaten bu konuma gelmemin sebebi karakter yapım yani. Çünkü güven olmadan hiçbir şey olmaz abi işin aslını söylemek gerekiyorsa.” (Katılımcı 6).

“Ona dönük oynuyorum zaten. Temsil etmesi için oynuyorum. Ben hiçbir zaman karşılaşmayabilirim, reel dünyada. Ama ben buyum. İki tarafım da eşit. Hep aynı şekilde davranıyorum. Yani sadece buraya [oyun dünyası] ait kalacak diye bakamıyorum.” (Katılımcı 12).

“Tabi canım. Düşünce yapısı olarak temsil ediyor yani. Karakterime uygun olarak mesajlaşmalarım bile karakterime uygundur her zaman. Konuşma yapısı olarak, konuşma şekli olarak insanlara saygı olarak.” (Katılımcı 9).

“Bir kere zaten oyuncu nickten bir kere başlar, köy ismini takip eden anlar zaten hani antik döneme ilgim olduğunu. Onun dışında da işte forumlarda paylaştığım gündelik haberler genelde arkeolojik haberler üstüne döndüğü için, onun dışında

bir de rutin siyasi şeyler de olmuş oluyor ama yoğunluk arkeolojik haberler olduğu, hani bunları düzenli takip eden insan bence benim reel hayatımdaki şeyimi takip edebilir yani. Büyük çıkarımlar yapabilir. İşin özü hem beni temsil etsin diye hem benim önemseyemediğim şeyleri diğer insanların da önemsemesi gerektiği için yani farkındalık yaratmak da işin içinde biraz var. Öyle bir misyonu da var.” (Katılımcı 2).

Katılımcılar oyun-içi karakterlerinin kendilerini temsil ettiği yönünde görüş birliğindedirler. Araştırmamızın önceki bölümlerinde değerlendirmeye aldığımız oyun dünyasına yönelik algıları, yani oyun dünyasının sanal olarak atfedilmemesi ve oyunun sosyal ortam yarattığına dair görüşleri göz önüne alındığında temsilin gerçekliği yönündeki görüşler tesadüf görünmemektedir. Oyun dünyasının gündelik hayat pratikleri perspektifinden incelenmeye müsait bir ortam sağlamasının bir sebebi de oyuncuların bu yaklaşımında yatmaktadır. Oyuncular bu noktada oyun-içi karakterlerinin oluşumunda Katılımcı 2’nin ifadelerinde de yer bulan kimi yöntemlere başvurmaktadırlar. Goffman, bir dizi kişisel davranıştan oluşan, toplumsal konumdaki katılımcıların toplam aktiviteleri olarak tanımladığı bu durumu “performanslar” kavramı altında toplamaktadır. Çok kullanıcı çevrimiçi oyun oyuncuları da bu anlamda benlik sunumlarını gerçekleştirirken çeşitli performans sergilemektedirler (Poloma, 1993: 202-203).

İlk olarak bu performanslara ortam ve sahne sunan, hareket ettirilemeyen dekor vb. arka plan özelliklerine işaret eden “set” kavramı öne çıkmaktadır. Performansta kullanılan belirli bir setten çıkıldığında performans sonlanmakta, o sete özgü benlik sunumu anlamını yitirmektedir (Goffman, 2014a: 33). Bu bağlamda oyun dünyası, oyuncuları için bir set konumundadır denebilir. Katılımcı 8’in başından geçen bir olayı anlattığı görüşlerinde, setin sınırları dışına çıkıldığında kendisine yönelik tanımın da değiştiği gözlemlenmiştir;

“Tabi bizim ekip liderleri oluyor hani yöneticiler oluyor ağır başlar. Bir arkadaşın düğünü vardı, yöneticinin. Daha önceden davet edilmiş bir şeydi, önceden haberi olan bir şeydi. Tesadüf herkesin de şey vaktine geldi, toplandık kırk elli kişi aşağı yukarı. Düğün İstanbul’daydı, Konya’dan, Trabzon’dan

Ankara'dan gelenler oldu yani. Ama iki yıllık oyun süresi devirdiğimiz için insanlar artık iyice can ciğer abi kardeş gibiydi yani. Biz bir köşedeyiz 40 kişiyiz ama başka insanlar da var. İş arkadaşları diye tanıştırıyor yani naapsın [gülüyor].” (Katılımcı 8).

Katılımcı 11'in paylaştığı deneyim de benzer şekilde set kavramını takip ederek yorumlanmaya açık görünmektedir;

“Ben şimdi bizim klanda forum moderatörüyüm. Hani orda bi duruşum var kelimelerimi iyi seçerim falan ama ilk kez geçen sene bi oyun buluşması oldu İstanbul'da valla ben şaşırdım dedim kimlerle oynuyormuşum hani ben yine aynıydım ama ne bilim bi şey oldum ne diyim. Hani şive falan duymuyosun ya oyunda herkes aynı gibi geliyor o biraz kırıldı diyim.” (Katılımcı 11).

Goffman, bireylerin performanslarına kaynaklık eden ve onları şekillendiren temel etkinin bireyin idealize ettiği benliğinde saklı olduğunu belirtmektedir. Sahnede, belirli bir izleyici grubunun (ya da tek bir kişi dahi olsa da) kendisini gözlemlediğinin bilincinde olan oyuncu, kendi yararına olacak şekilde performanslarını şekillendirme eğilimindedir (Bullingham ve Vasconcelos, 2012: 1). Benzer bir yaklaşım Tribal Wars oyuncularını özelinde de gözlemlenmektedir;

“Tanınmış insanlar aynı gerçek hayatta da. Prestij, reklam diyeyim daha doğrusu ya hani bu tanınmışlık iyisi kötüsü yoktur derler ya bir taraf için iyidir, bir taraf için kötüdür ama her türlü tanınmışlığın avantajları da vardır. E haliyle biz de kullandık zaman zaman, sürekli genel forumda aktif görünürdük mesela bizim lider de hep uyarırdı laflarınızı doğru seçin diye. Orda prestij kasıp oyunda ekmeğini yerdik işte.” (Katılımcı 1).

“İlk oynadığım klanda, klanın headliner, yani üst sıralamasındaki isimlerinden biriydim. Seninle birlikte varlar, senin yaptığın hamlelerle birlikte güç kazanıyorlar. Reklam yüzü, reklam profili. Şeydir yani, her klanın bir iki başat oyuncusu vardır. Bunlar oyunu daha iyi oynar, hep önde imrenilerek bakılacak kişi, profili sürükleyici veya diğerlerini yönlendirici oynar. [...] İyi hissettiriyordu yani, yaptıklarının dönüşü oluyor sana, yaptığım demek doğru ki onlardan bana böyle bir geribildirim geliyor.” (Katılımcı 12).

“Oyun içinde tanınır olmakla oyun dışı dünyada tanınır olmak arasında pek bir fark yok. O yüzden önemli evet. Çünkü bahsettiğin oyun dışı dünyada olan kişiler zaten ordalar. Bunların kendilerinden daha farklı bir benlik sunuyo olma ihtimali de bir şey değiştirmiyor çünkü herhangi biri oyun dışı dünyada da bu yapıyor.”
(Katılımcı 10).

“Bir süre sonra isimler zaten markalaşıyor. Mesela benim ekibim kuruldu diyelim bunu gören herkes önce bakar başlarında ben var mıyım diye. Yoksam anlarlar ki o ekip orijinal [klanının ismini söylüyor] değil. E şimdi ben bu kadar göz önündeysem illa ki dikkat etmek zorundayım konuşmama falan.” **(Katılımcı 4).**

Benliğin sunumunda önemle beliren bir diğer kavram ise, kişisel vitrin kavramıdır. Goffman, hareket ettirilemeyen fiziksel ifade araçları olarak kullandığı set kavramının tersine, kişisel vitrin kavramını, kişiyi gittiği her yerde takip etmesi beklenen ve kişiye özgü kabul edilen diğer araçlar dizisi olarak tanımlamaktadır. Düşünür, kişisel vitrin kavramı dahilindeki uyarıcıları da taşıdıkları bilginin işlevine göre “görünüş” ve “tutum” olmak üzere iki başlıkta ayırmaktadır (Goffman, 2014a: 35). Görünüş, performansı sergileyen kişinin statüsüne dair bilgi verdiği gibi, idealize ettiği benliğin sunumunda önemli ifadeler de içermektedir (Poloma, 1993: 203). Tribal Wars oyunu oyuncularını, takma isimleri (nickname), profil metinleri, profil resimleri, köy isimleri ve klan tercihleri aracılığıyla oyun-içi karakterlerini kişiselleştirmekte, Goffman’ın görünüş kavramının işaret ettiği benliğin sunumuna yönelik kimi ifadeler yaydıkları gözlemlenmiştir. Bu noktada oyuncuların nickname tercihlerine ayrı bir önem atfettikleri görülmektedir;

“Ben orda gerçekten bir duruş yarattım hani benden etkileri olan bir karakter yarattım. Aslında başka bir persona yok o benim artık. Başta personaydı tamam mı bu bir persona olarak oluştu, harbiden öyleydi yani. Bu çok küçüklüğümden beri A.... [takma ismi]. Çünkü o oluşurken çok uzağa gitmiyorsun yine kendinden canım. Ne aradığına bakar yine ama... Başta uzaklardaydım çok cooldum yani gerçekten 16 yaşında bir çocuk gibi görünmüyordum orda. Ama şu güne geldiğimde artık bu oyunu kaç yıldır oynamaktasın sorusunu bırak kaç yıldır A..... [takma ismi] sorulsa ben artık 11 yıl derim. Ve artık o A.....’nın [takma ismi] diyalogu, konuştukları ettikleri ya en basiti mesela A.....’ya [takma ismi]

duyulan bişey, saygı. Birebir’la [gerçek ismi] tanışmamış ki o bilmiyor benim gerçek hayatımın nasıl birşey olduğunu ama o saygı falan hep gerçek.” **(Katılımcı 5).**

“Genellikle sevdiğim ve devam etmek istediğim oyunlara aynı nickle girmeyi tercih ediyorum. Çünkü işte daha önceden bir tanınırlığım var, ve senin o ana kadar sunduğun şeyleri biliyorlar ve biraz daha iyiye gidebilmesi için oyun içi iletişimde burdan başlamak iyi yani, hiç tanımadığın bir insanla sıfırdan başlayıp orayı kurmaktansa tamam bu böyle bir şeydi bunun açtığı klanda genellikle işler böyle yürüyor, böyle muhabbetler ediliyor dediğim yerde, nickimi kullanıyorum.” **(Katılımcı 10).**

“Ya belirli bir zaman mesela o hesabın ismin mesela önemli olmasını sen kendin şey yapıyorsun nasıl diyeyim belirli bir yerlere getiriyorsun ya mesela belirli bir yerlere geldikten sonra o hesabı mesela atamazsın ya kim olursa atamaz yani. Mesela ben K..... [takma ismi] hesabını 10-12 yıldır oynuyorum. Kullanıyorum nicki ben mesela tanınmışlığı yapmışım bu hesapla mesela atıyom kimseyle görüşmek istemesem, buluşmak istemesem, uzaklaşmak istesem veya kafa dinleyip tek başıma takılmak istesem anca nicki değiştiririm. Ama benim amacım o değil, birlik ve beraberlik için oynadığım için nickimi değiştirmeyi tercih etmem yani. K..... [takma ismi] dediğin zaman a b c değil direk [gerçek ismi] denip geçiliyor mesela. Hatta artık nickimi bile şey yapmazlar o kadar tanındım yani direk ismim.” **(Katılımcı 6).**

“Kendi nickimi yani son 10 senedir kendi nickimi kullanırım ben. Bir keresinde kendi nickimi hesabımı bir arkadaşına vermiştim o da nasıl oldu, askere gidiyordum galiba ben. Sonuçta oyunda emek sarfı bir süre vardı, ekipte görevler vardı, birisi devam etsin yerime diye verdim. o da verdiği kişi de özdeşti onla, aynı ismi kullanıyor artık karıştırıyorlar beni arayan onu arıyor, yani az önce olduğu gibi [görüşmenin başlangıcında yaptığı konuşmayı kastediyor] ve o zamanında hesabı verdiğim kişiyle de görüşüyom yani. O da benle özdeşleştiği için İnstagram’dan resim atıyorum sabah yorum yapmış resmime. Yani bir kardeş gibi görüyor herhalde. Soyadı gibi bir şey oldu artık bizim, gerçek ismimiz var bi de sonuna M..... [takma ismi] birleşiyorsunuz yani ben M....., o da M..... gibi yeni bir soy ismi oradan yürüyor [gülüyor].” **(Katılımcı 8).**

Katılımcıların oyun-içi takma isimleri ile kurdukları bağ, oyuncuların oyun dünyasının gerçekliği ile ilişkili algıları noktasında da anlamlı görünmektedir. Goffman, isim konusunun kişinin geçmişi ile arasında doğrudan bir bağ ihtiva ettiğini belirtmektedir. Benlik sunumuna ilişkin en belirgin taşıyıcılardan olarak isim, bu yönüyle kişinin performansında belirleyici bir anlam taşımaktadır. Bir diğer önemi ise performansın tutarlılığı noktasında gerçekleşmektedir, oyuncuyla bağdaşmış ismi performansın o kişiye özgü olduğu, biricikliğine de vurgu yapmaktadır; *“Aslında olağan şartlarda en belirleyici unsur addır; çünkü tüm kimlik taşıyıcıları arasında en yaygın olan ve bir şekilde tahrif edilmesi en kolay olan budur.”* (Goffman, 2014b: 96). Bu işlevinin yanında oyun-içi tercih edilen takma isimler aynı zamanda oyuncuların “görünüş”üne de katkı sağlamaktadır;

“Benim memleketim geçiyor nickimde. Özellikle öyle yapmıştım temsil ediyor gibi hissettirtiyor hem bi de memleketimin çocuğuyum ya.” (Katılımcı 1).

“Valla çok sevdiğim bi grubun çok sevdiğim şarkısının ismi. Biraz ergenken seçmiştim tabii ama şarkının sözleri ve müziği biraz serttir biraz da benim hayata bakışımı yansıtsın istediğimden. Sayemde yıllardır çok kişi dinlemiştir şarkıyı.” (Katılımcı 5).

“Hep aynı nick kullandım. Bu nicki seçmiş ya da bunu kullanma sebebim de okuduğum okulla lisans ya da mesleğimle alakalı zaten Romalı komutan ya da diktatör de denebilir, imparator da denebilir. Yani üstüne tez yazdığım, kitaplar okuduğum falan ilgimi çok çektiği için bir de teknik olarak, ben de oyun dünyasında hiç kaybetmedim o da [Romalı generali kastediyor] öyle reelde [gülüyor].” (Katılımcı 2).

Goffman için görünüş kavramı, performansı sergileyen kişiye dair izlenimlerin açık edildiği bir anlam taşımaktadır. Kişiye dair izleyicinin önceden bilgisi olması halinde görünüş aracılığıyla bu görüşler test edilmekte, önceden herhangi bir bilginin olmadığı takdirde ise ilk elden bir bilgi edinilmesi bu yolla sağlanır (Altunoğlu, 2009: 222). Görünüş kavramını izlemenin mümkün olduğu bir diğer oyun-içi özellik ise karakter profil metin-resimleri ve köy isimleridir;

“Profilimde hep aynı resmi kullanırım maske gibi, bir diziden bir resim. O zaman izlediğim bir diziydi. Hem de savaş dizisiydi sevdiğim bir diziydi. Mesela karakterleri de sevdiğim bir diziydi fotoğrafını koyduğum karakterleri de özel olarak hem kişiliklerini hem karakterlerini hem de savaş oyununa özel olarak uygun olan bir profil resmi olduğunu düşündüğüm için koymuştum. Mesela metinde de mesela Latince güçlü ve özgür yazan bir yazı koymuştum ve yine gerçek hayatta hissettiğim gibi güçlü ve özgür olarak paylaşmışım.” (Katılımcı 9).

“Orası senin deklare yerin. Siyasi olur, sosyal olur belirtmek istediğin her türlü şeyi orada yazabilirsin. Komik hikaye paylaşırsın, yani, sana bir duvar sunuyor. O duvar senin bütün yüzün, benim yüzüm orası. Yani köylerinin puanı bile senin kişiliğini tanımlar. Bi köyü full puan yapmak oyun içinde aslında zarar getirir ama puanını yükseltir görüntüde. Ama içi boştur. Bu bile senin kişiliğini tanımlar bence. Benim profilde hep aynı Eski bir Kızılderili resmi olur. Orda bir savaşçı bir kimlik görüyorsun. Adaleti de simgelediğine inanıyorum.” (Katılımcı 12).

“İsimle tutarlı bir resim kullanırım hep. Mısır mitolojisinden bir tanrıça ismi. Metine de yine aynı tanrıçanın bi sözünü arayıp bulmuştum o da uzun süredir hep o olur. Ben severim aynı olsun hep köy isimlerim de Mısır mitolojisinden gider zaten.” (Katılımcı 7).

“Mesela ben ne gösteriyom profilde çizgi kan bıçak yani genelde askeri resim yani veya savaşsal resim. Çiçek miçek koyan da var, araba koyan da var. Hızlılığını belirtiyor. Ben kan koyuyorum mesela bir savaşa girdiğim zaman sonuna kadar oynuyoz yani reelde de böyleyiz bi işe girdik mi bırakmayız. Metne de aynı hep benimsediğin kelimeler olur her insanda. Ben kendi kelimemi kullanmıyom aslında bu oyunu bana öğretmenlerin kelimesini kullanıyom genelde.” (Katılımcı 8).

Katılımcı 9 ve Katılımcı 2 ise köy isimleri aracılığıyla görünüş kavramı ile örtüşecek anlamda kendilerine özgü bir tür hikaye anlatıcılığı sergilemektedirler;

“Köy isimlerini de yirmi-yirmi beş tane Latince mottodan yaptığım bir dünya vardı. Sonra alışkanlık oldu. Bazen bazılarının köy hikâyeleri olabiliyordu, yani aldığım kişiyle alakalı olabiliyordu; köyü alırken zorlandıysam ona göre uygun

olabiliyordu öyle hatırlıyorum iki üç köyde hatta dört beş köyde yaptığımı hatırlıyorum. Mesela zor aldıysam ona uygun bir motto bulduğum olmuştu. Mesela uzaktan bir köy aldıysam direk "veni vidi vici" falan tarzı.” (Katılımcı 9).

“Ben hep reelde başımdan geçen olayları anlatan sözler veririm köylere ama yani köyle de alakası olan şeyler olur. Yani hikaye yazmış olmuş olurum hani. Takip edenler belki anlayabilir. Ya da düzenli olarak hem o köyün hikayesi hem oyunun gelişim hikayesini de teknik olarak oyunun başladığından ve bittiğindeki köy isimlerinin sıralanması da o hikayeyi yaratmış oluyor. Hem birimler olarak, köy içinde bir hikaye olmuş oluyor, hem onların birleşmiş hali büyük bir çerçeveye çizmiş oluyor.” (Katılımcı 2).

Katılımcıların karakter oluşumunun izlenmesinde dikkat çeken noktalardan biri, profil metinlerinden köy isimlerine kadar kendisini gösteren, beraber oynadığı ya da aynı ekipte bulundukları diğer oyuncuların isimlerine yer verilmesidir. Bu durumun Goffman’ın “takım” kavramı üzerinden takip edilmesi mümkün görünmektedir. Performanslar, sık sık tek başına gerçekleştirilmezler. Goffman, takım terimini “*tek bir rutini sahnelemek için müşterek hareket eden bir grup insan*” olarak tasarlar (Goffman’dan akt. Poloma, 1993: 204). Bir takımın oyuncuları bireysel düzeyde benzer performanslar sergiliyor ya da takımın diğer üyeleriyle bir bütün oluşturan farklı performanslar sergiliyor olabilirler fakat sonuç olarak kendi başına bir olgu olarak incelenmeye müsait bir takım performansının varlığı öne çıkmaktadır. Dolayısıyla takımlar, performansın izleyiciye sunulması anında anlamın pekişmesi ve tutarlılığının gözler önüne serilmesi açısından önemli bir işlevi yerine getirir (Goffman, 2014b: 85).

“Klanların yazdıkları metinlere bakarım. Klanın profilini yansıtıyor yani, bazen çocukça hikâyeler ya da çocukça laflar ya da çok büyük şeyler. Ya da cidden o yazdıkları şeyle oynadıkları oyunun mottosunun tuttuğu olanlar da oluyor, yani yazı bence daha karar verici. Türk serverında vardı bir tane işte biz alayına dalarız tarzında böyle, kralı gelse biz kralından da kralıyız şeklinde bir şey yazarlar vardı, patates oldular yani [gülüyor] tam net metnini hatırlamıyorum ama [gülüyor]. Bizimki de “birlikten kuvvet doğar” Latincesi, yani mottosunu zaten uyguladığımız bir motto, cidden başarıyı elde ettiğimiz de bir motto. Klan yapısı, oyuncu profili, her şey bu mottonun üstüne kurulu olduğu için, mesela

bizimki bilmiyorum dışarıdan insanlar öyle görür mü ama yazan ile yapılan tutuyor birbirini.” (Katılımcı 2).

“Klan herşey klan. Yıllar oldu ben klanım olmadan tek başıma girmedim oyuna. Adım adım kurduk hep üyelerimizi konuşarak aldık diğerleri gibi geleni geçeni toplamadık. Ondan bugün ismimiz farklı anılır hep işte. Bir süre sonra zaten kendi iyi oyuncunu kendin yetiştirmeye başlıyorsun bi sistemin oluyor yani klanı kurması işlemleri zor ama bi süre sonra işletmesi kolay öyle diyeyim. Bugün karşılığını alıyoruz zamanında gösterdiğimiz özenin.” (Katılımcı 4).

Katılımcıların klan tercihlerinde üye sayısı az klanları tercih etme yönünde bir eğilim olduğu gözlemlenmektedir. Bunun nedeni, oyuncuların tutarlı bir görünüş sergilemeleri açısından düzgün bir performans ortaya koyacaklarına güvendikleri kişileri takım arkadaşı olarak seçmeleri gösterilebilir (Goffman, 2014a: 94). “*Takım elemanları, rutin sırasında güvenilir olmalı, bu nedenle de dikkatlice seçilmelidirler.*” (Poloma, 1993: 205).

“Az ve öz olması ya, az olacak aile ortamı olacak. Çünkü mesela ne o klan abi 600 kişi hangi biriyle tanışçan hangi biriyle şeyapçan... Bir ortam olmaz ki mesela şeye giriyorsun sohbet alanına 600 kişi var 20 tanesi sallıyorum Murat, Murat'ları karıştırırsın yani ben kimle hangi muratla [gülüyor] Mesela bizim Watsapp'da beş tane aynı isimde adam var diye, Watsapp'daki ismini değiştirmiş adamın biri yapmış yemin ederim adam yapmış. Yav Watsapp bu ya, adam reeldekilere durumu nasıl anlatıyo bilmiyom [gülüyor]. Adama yazıyor abi. Bunun dışında profildeki metine aktif olmaları önemli yani şimdi az ve öz olması lazım ama şimdi bu adamlar oyuna hiç vakit ayırmıyorsa ne anlamı var ki orda şey yapmanın.” (Katılımcı 3).

“Az kişi olması. Niteliksiz çokluğun çok bir avantajı olmadığına inanıyorum. Bu sebeple daha az kişiyle, daha bildiğim, iletişimde, yani şey, yalan üzerine kurulu olmayacak. Öbür tarafta çokluğun peşine takılıyormuş gibi geliyor. Hepsi seni bir yerde terk ediyorlar. Ama bahsettiğim gibi klanlarda birliksiniz. Herhangi bir şekilde yarı yolda bırakma veya diğer aksi durumlarla karşılaşmıyorsun. Oyun içi olaylardan biri casusluk. Çıkarıcılık. Onlar [kalabalık klanlar] bütün olarak düşünmüyorlar. Çok kalabalıklar zaten. Beni fark etmezler, bensiz de yürür. Ama

bizim bu oyunda başarılı olma sebebimiz şu, sorgu yok. O anda yapılması gereken bir hamle varsa senin çıkarına olmasa bile genelin çıkarına uyuyorsa direk o hamleyi yapıyorsun. Hep bu nedenle ben hep tanıdık vasıtasıyla bir klanı girdim. Hep tanıdıklarımla, bildiklerimle. Ki zaten benimle örtüştükleri için onlarla birlikte oynayabildim.” (Katılımcı 12).

“Az ve öz her zaman bizim prensibimiz abi. Reelde de aynen bu şekilde, mesela eskisi gibi şimdi çok kişiyle görüşmüyorum. Mesela önceden 10-15 kişi toplanırdık şimdi tek tük yani. Nasıl diyeyim iki kişi üç kişi anca takılıyoruz. Aslında gerçek hayattaki karakter ve kişi yapım oyunda da aynı işin aslı.” (Katılımcı 6).

Bu noktada bir diğer açıklayıcı yaklaşım ise Goffman’ın “beraber olmak” ile ilgili görüşlerinde yatmaktadır. Kimi durumlarda bir bireyin birlikte olduğu insanların toplumsal kimliği, o kişinin toplumsal kimliğine ilişkin bir bilgi kaynağı olarak kullanılır; dolayısıyla diğerleri neyse, onun da o olduğu farz edilir; “*Toplumsal bilgiye ilişkin son bir noktayı da belirtmek gerek; bu, toplumumuzda “ile” ilişkisinin bilgilendirici mahiyetiyle alakalıdır. Biri “ile” olmak, onun eşliğinde toplumsal bir arz-ı endamda bulunmaktadır; onunla bir sokağı arşınlamaktır; bir restoranda onun grubuna mensup olmaktır vb.*” (Goffman, 2014b: 84). Bu yaklaşım oyuncuların köy isimleri tercihlerinde de gözlemlenmektedir;

“Bazen yüzlerce köyün oluyor ama istisna tabii. Normal şartlarda hep oyuncularımın ismini yazarım. Tabii ilk önce kendi abilerimden başlarım, bana oyunu öğretenlerle. Ardından kendimce önem sırasına göre sıralarım ekibi. Tek amaç görülsün ki biz her yerde beraberiz, birbirimizi kollarız.” (Katılımcı 4).

“Onlar [köy isimleri] oyuncuların isimleri olur hep mesela onlar benim için şey, bu zamana kadar tanıdığım dostluklar şeylikler onların isimlerini sıralarım. Tabi ordaki sıra bir şey farketmiyor ben mesela onu sıfır bir koymadan da yaparım da köyler karışmasın diye öyle şey yapıyorum. Kimse kimseden önde değil bende hepsi en önde yani.” (Katılımcı 3).

“Misal oyunda en çok kullanılan şeylerinden biri, oyunu bırakmış ya da devam eden değerli gördüğün kişilerin isimlerini köy isimlerine vermek. Onları yad

etmek açısından. Sırf anı olsun diye onun ismini koyarsın. Ya da profilinde yayınlarsın. O belleği devam ettirirsin. Yada profil metninde mesela başka bir klanda oynasa da senin tanıdığındır ya da bireysel müttefikindir onun ismini yazarsın.” (Katılımcı 12).

Goffman’ın görüşleri çerçevesinde oyuncuların oyun-içi karakterlerine yönelik ifadelerinin incelendiği bu bölümde, oyuncuların sahneledikleri kimi performanslar ve bu performanslara özgü kimi özellikler öne çıkarılmaya çalışılmıştır. Katılımcıların ifadeleri ışığında oyun dünyasının, Goffman’ın ön bölge, sahne önü, ya da vitrin bölgesi, şeklinde tanımladığı türden bir bölge anlamı taşıdığını söylemek mümkün görünmektedir. Goffman için vitrin bölgesi, performansların düzenli bir biçimde sunulduğu, oyuncular ile seyircilerin bulunduğu bir bölge olarak belirmektedir. Oyuncunun idealize ettiği benliğinin sunumunu gerçekleştirdiği vitrin bölgesi, izleyiciler tarafından sunumun yorumlandığı, oyuncu-izleyici etkileşimin doruk noktası olarak tanımlanabilir (Dever, 2014: 376). Tribal Wars oyun dünyası da oyuncuları için bu türden bir bölge oluşturuyor denebilir. Katılımcılar oyunun bu özelliğinin bilincinde davranışlar sergilemektedirler.

“Profiller çok önemli. Savaş deklarasyonun olabilir, neredeyse kişisel kan davasını ilan edebilirsin oradan. Ya da ne bileyim tanışmada da önemli. Çok cafcacflı bir profili falan varsa ona hiç ulaşmam yani onunla oyunu yürütmem. O tarafa girmem. Boş profil bile daha çekici gelir. Onunla konuşur, onunla iş yaparım. Ama diğer durumdaki dediğim gibi profillerle benim değer yargılarım uyuşmaz. Zaten bu daha isimle [takma ad] başlıyor. Çünkü şey, o takma adı ben kullanmıyorum aslında hiçbir zaman, onlar kullanıyor, onlar görüyor hep. O listede çıkıp gören onlar, ben kendimi görmüyorum. Orda, yani, kimisi hayali kahraman yazıyor, kimisi başka bir şey. Orda kişiliğine dair bir sürü şey çekiyorsun. Hangi millettense olduğuna dair bilgi geliyor. Ya yaşını anlayabiliyorsun. Ya yaşı dediğim reel gerçekteki yaşı değil, zihin, şey, orda bulunmak istediği yaşı. Beyinsel yaşı sen zaten fiziksel yaşı orda görebilecek durumda değilsin. İmajını görüyorsun.” (Katılımcı 12).

“Bireysel karakter yönetimi her zaman için daha ilgi çekici geldi. Aslına bakarsan diğer alternatif oyun türlerinde de bu strateji tarzında da hepsi ilgi

çekici geldi de MO'da [çok kullanıcı çevrimiçi oyunlar] daha bi kendi kişiliğine göre de hareketler yapabildiğin için, kendin yönlendirebildiğin için oyunun kurallarına göre de olsa belli bir sonuç olarak kendini koyabildiğin için...”
(Katılımcı 1).

“İnsanların ne tür şarkılar dinlediğini bilmek isterdim, ne tür diziler izlediğini, filmler izlediğini, ne tür sanat etkinlikleri ile ilgilendiklerini bilmek isterim yani. Sonuçta ya ben bir müziği dinliyorsam, o da farklı bir tür müzik dinliyorsa hani karşılıklı olarak bir kültür kaynaşması da olur aynı zamanda. Yani sana bir yol gösterir. [...] Mesela tek tek girip insanlara mesela genel forumda da bu başlık var, girip tek tek insanların, hangi insanın ne tarz şarkı dinlediğine bile baktığım oluyor yani. Tabi insanın nasıl geçmişi olduğu da dokuz yılda kafanda madde madde sıralanmış oluyor. Mesela mesaj yazacağım zaman bu nick nelerden hoşlanıyordu, ne tür müzik dinliyordu, hangi tür film izliyordu, dizi izliyordu... Nelerden hoşlanıyordu mesela futbol konuşulur mu, basketbol bu kişi ile konuşulur mu? Zaten bunlar hep o kişinin reeldeki halini konumunu belirler diye düşünüyorum. Bu tarz şeyleri o kişi ile ilk oynadığından itibaren aklında tutarak bir profil oluşturuyorsun. E tabi yani sen de izleniyor oluyorsun. [...] Bütüm bunlar hep bir çizgi çerçevesinde... Bir türü dinliyorsan mesela ertesi gün farklı bir şeyi tamamen siyah ve beyaz bir şekilde paylaşım yapmazsın yani. Mesela bu gün böyle düzgün cümle üslup kullanırken ertesi gün çok saygısızca bir cümle etmezsin.” **(Katılımcı 9).**

“İş yerinde mesela gelen müşterinin konuşmasına giyimine felan çok bakmazsın ya hani ne diyim amacın belli oluyor sattığın mala bakarsın ama ben öyle düşünmüyorum ister istemez bakıyorsun sonuçta bir fikir oluyor insanız sonuçta. Oyunda da böyle ben bakarım profiline klanına kimlerle takılıyor nasıl yazıyor falan önemli. Mesela bi abi vardı profilinde şey yazmıştı “kardeş, kanka, aga gibi tabirlerle mesaj yazacaksanız hiç yazmayın” diye ben de ondan görmüştüm mesela bi ara ben de profilimde yazmıştım öyle. Bi de kız halimle aga falan yazıyorlar [gülüyor] ne agası yani [gülüyor].” **(Katılımcı 7).**

“Yani şimdi bu şey, aksesuar, oyunun aksesuarı bu kimi takar kimi takmaz. Mesela bu saat takmaya bu tamamen aksesuar ister takar ister takmaz. Aksesuar önemli ama bir görücülüğü olacak böyle profilin, bir albenisi olacak. Hem o

albeni de seni anlatacak ki sana biri yazacaksa anlasın bilsin yaşın ne nasıl bi tipsin gibi. Bi de şey tabii mesela senin mesela profil resmin sabit abi, sen başka bir nickle girsen ama profil resmin aynı olsa ben yine sana mesaj atarım sen misin diye, profil resminden yola çıkarak yani.” (Katılımcı 3).

Baudrillard, gelinen noktada imajın yükselişini bir dizi teknolojik ve toplumsal gelişmenin sonucu olarak görmektedir. Günümüzde söz konusu olan yalnızca ekran ve ağdır. O’na göre ekranın yarattığı sahne algısının heyecan verici yönüne kapılan birey, giderek müstehcenliğin cazibesine kendisini bırakmaktadır. Bunun bir sonucu olarak birey, etkili olmak adına ağda sürekli konum değiştiren, salt bir ekran konumuna gelmiştir (Baudrillard, 1983: 152-153). Goffman her ne kadar sahne metaforu ile kapsamlı bir ilişkiler ağına vurgu yapıyor olsa da bu bağlamda Baudrillard’ın görüşleri ile benzerlik gösterdiği söylenebilir. Gündelik hayatın önemli bir bölümünde kişi, seyircilerine sergilediği performanslar aracılığıyla kendisini tanımlamakta, dolayısıyla performansın sergilendiği bölge olarak sahne (vitrin bölgesi) kişinin davranışlarında belirleyici bir önem ihtiva etmektedir (Poloma, 1993: 203-204).

4.2.2.c. Oyunun Ciddiyetine Dair Görüşler

Oyunun ciddiyet ile ilişkisinde nerede konumlandığı konusu, araştırmamızın problemi açısından da önemli bir yer teşkil etmektedir. Huizinga, oyunun “ciddi olmayan” bir eylem olduğunu vurgularken dikkatle ciddi bir eyleme dönüşebilecek yapısını da öne çıkartmaktadır. Hatta kimi oyunlar oyuncularını, hayatlarını riske atmaları noktasına kadar götürebilecek ahlaki boyutlara ulaşabilmektedir (Huizinga, 2015: 22; Rodriguez, 2006). Eric Berne’ün bu konudaki görüşleri de Huizinga ile örtüşüyor denebilir; “İnsanların oynadığı oyunların en belli başlı özelliği, duyguların düzmece olması değil, kurallara göre düzenlenmiş olmasıdır. Kural dışı olan bir duygu gösterisine yaptırımlar uygulandığında bu özellik belirgin bir hale gelir. Oyun acımasızca, hatta ölümcül şekilde ciddi olabilir, ama sosyal yaptırımlar sadece kuralların dışına çıkıldığı vakit ciddi olur.” (Berne, 2015: 37). Bu konuda katılımcıların ifadelerinde oyunun ciddiyetine yönelik ilk vurgu, oyuncuların beraber oynadıkları takım arkadaşları ile sadakate dayalı kurdukları ilişkide öne çıkmaktadır. Çok kullanıcı çevrimiçi oyunlar özelinde gözlemlenen sosyal ortamın, oyunculara yönelik yarattığı

aidiyet hissiyatı oyun eylemini kimi durumlarda bir tür zorunluluğa dönüştürmektedir (Rodriguez, 2006);

“Oyuna birileriyle başlamışım. Onlarla birlikte sürdüreceğimi söylüyorum. O evrede kesinlikle bırakmıyorum. En başında benim şahsi olarak vermiş olduğum bir söz var. Ben onlarla birlikte girdim. Oyun bitene kadar onlarla birlikte sürdürürsün. Oyun bitme dediğim de şu, kendi aranda karar alırsın, bitirirsin. Aslında oyun yine bitmiyor, başkaları açısından devam ediyor ama senin için nokta koyabiliyorsun.” (Katılımcı 12).

“Kilit noktalar olabiliyor oyunda, senin oynaman gereken, mesela bir operasyon yapılıyor sen yapmazsan eksik köye girilecek o nedenle klan için tabii çok alakasız zamanlarda ne bileyim sınav esnasında bile ya oynamak zorunda kaldım istemeye istemeye.” (Katılımcı 9).

“İngiliz Serverı mıydı neydi, kaziya gitmeden önce bir şey yaptı, bir bakamadım edemedim, cidden hani zorlu bir dönemdeyim, hem reelde zorlu bir dönemde hem oyuna bakabilme hani çünkü oyundan bakmamla ilgili birşey geliyor işte, görev geliyor ya da yapılacak işler ile ilgili bilgiler geliyor. Klan için de yükümlülüklerim var. Reel zaten sıkıştıktı ona bakamadım. Hani bu hem oyun için zorluk yarattı, hem benim için zorluk yarattı, hani vakit ayırma çabasında.” (Katılımcı 2).

Oyuna yönelik yaklaşımlarda ciddiyetin derecesini belirleyen bir diğer etkenin ise oyuncuların oyun dünyası içerisinde sürdürdüklerini düşündükleri kariyerlerine vurgu yapan ifadelerinde yatmaktadır. Binark ve Bayraktutan-Sütçü çok kullanıcı çevrimiçi oyun dünyasına özgü kimi özelliklerin bu kavrama işaret ettiğini şu ifadelerle belirtmektedir; *“Siber uzamda daha iyi oyuncu olabilmek için, daha doğru avatar yaratmak, üstelik avatarınıza birtakım yatırımlar yapmanız gerekiyordu. Bu da bizi sanal kariyer kavramını geliştirmeye yönlendirdi.”* (Binark ve Bayraktutan-Sütçü, 2008: 2). Goffman ise kariyer teriminin iki yönlü bir yapısı olduğunu öne sürmektedir;

“Kariyer kavramının iki yönlü olması kavramı değerli yapan şeylerden biridir. Kavramın bir yönü, benlik imgesi ve kabul edilen kimlik gibi, değer verilen ve sıkı sıkıya kavranan iç meselelerle ilişkilidir. Diğer yönü ise resmi konumla, yasal

ilişkilerle ve yaşam tarzıyla ilgilidir ve herkesin erişebildiği kurumsal kompleksin bir parçasıdır. Kariyer kavramı kişinin, kendisi hakkındaki beyanlarına ve imgeleme çok fazla dayanmadan kişisel ve kamusal olan arasında, benlikte ve yine benlik için önemli olan toplum arasında ileri geri hareket etmesine imkan tanır.” (Goffman, 2015: 139).

Goffman’a göre kariyer terimi her ne kadar mesleki başarı çerçevesinde planlanan terfileri vurgulama amacıyla kullanılsa da, terim daha geniş anlamıyla kişinin yaşantısı boyunca izlediği yolun bir toplumsal aşamasını belirtmek amacıyla da kullanılmaktadır;

“Bu 12 yılın zaten ilk aşağı yukarı iki yılı bir acemilik dönemi gibi bir şey yani. Hep taktik değiştirme, deneme hani iki üç senesi öyle geçiyor. Sonra bi çıraklığı var mesela artık bi klanda tanınıyorsun onunla anılıyorsun. O dönemde de tabi bazı kişileri rol alıyorsun kendine. Biz artık geçtik tabii bunları ister istemez bi ağırlığın oluyo artık.” (Katılımcı 8).

“Ben şimdi o hani bırakmamam da biraz da ondan, yani orda da artık yaşıyorum, öyle hissediyorum. Ki bu oyun grafik özellikleri olmayan, hoş edalı müziklerin dönmediği bi oyun, bana çok birşey verdiğini de söyleyemem oyunun kendisinin ama işte o ortam iş yeri gibi artık bi kariyerin çevren var istesen de bırakman kolay olmaz zaten arayan soran derkene bıraktırtmazlar.” (Katılımcı 5).

“Aslında oyunu bırakmak şu an bu oyundan keyif almıyorum dediğin noktada değil de, işte başka yapacak işlerim var ve bu oyuna harcadığım atadığım libidoyu ben başka yerlere atamaya başlayayım ki, yavaş yavaş ondan soğuyayım diye bırakabiliyorsun. Diğer türlü oyun sonsuza kadar gidiyo. Sonsuza kadar gittiği yerde de bazen işte bırakmak zorunda kalıyorsun. Ama işte abi o kadar uzun süredir uğraşıyorsun ki, ilk yüze girmek [sıralamada] o kadar zor ki... ve orda bırakıp gittiğin zaman e oğlum ben niye bu kadar yaptım diye böyle bir yandan ulan aptallık mı yaptım ne oluyo, keyif aldın artık almıyorsun o zaman bırak? Ama bırakmamam çünkü emeğin sonucu bi yerlere getirmişsin hesabı sürdürmen gereken bi geçmişin var. Yani bazı hırslara düşüyorsun.” (Katılımcı 10).

Oyun eyleminin ciddiyet dışı bir eylem olduğu görüşü, kelimenin oluşturduğu ilk çağrışımların genellikle boş zaman geçirmeye yönelik oluşu ile yakından ilişkilidir. Ne var ki oyun çeşitliliği arttıkça, oynama eyleminin de bağlamı dönüşüme uğramaktadır denebilir (Bayraktutan-Sütçü, 2009: 313). Çok kullanıcıli çevrimiçi oyun oyuncularını, oyun dünyasında başarılı olabilmek adına ciddi boyutlarda zaman harcamaktadırlar. Bu türde oyunların iletişimi gerekli kılmasının yanında, oyun mekaniği oyuncuyu düzenli olarak oynamaya ve oyun-içi belirli bir aktiviteyi tekrarlamaya zorunlu kılar (Consalvo, 2009: 413).

“Yani gerçek dünyada bağlı kalmak zorunda olduğunuz bi işim var. Onun peşinde koşturuyorum. Ama oyunun mekanik evreleri var. Sadece tıklamak. Oyunun hammaddesini elde etmek için çeşitli yerlere ordu birlikleri gönderiyorsun. Bu kimi durumda seni yarım saat, bir saat aynı işlemi çok az düşünerek tekrar etmene sebep oluyor. Bu işlemi yapmaktan keyif almıyorsun zaten. O bir zorunluluk oluyor. Bunun yüzünden bedenen zihinsel olarak yoruluyorsun.” (Katılımcı 12).

Katılımcı 12’nin ifade ettiği eylem oyun içerisinde “yağma yapmak” şeklinde tanımlanmaktadır. Dibbel, neredeyse tüm çok kullanıcıli çevrimiçi oyunlarda bu tür eylem kalıplarının bulunduğunu öne sürmektedir. Düşünür, “modern bir şirketin düşük düzey işine özgü göreceli olarak düşüncesiz bir tıklama işi” olarak betimlediği bu eylemin, dolaylı olarak oyunun “oyun olma” değerini azalttığını düşünmektedir (Dibbel, 2016: 425). Katılımcıların görüşlerinde de benzer bir yaklaşımın izlerini sürmek mümkündür;

“Yağma çok vakit alıyor. Benim çoğu zaman aklım almıyor zaten nasıl o kadar çok yağma yaptıklarına, ben yeri geliyor saat başı girip bakıyorum yine yetişemiyorum yağma birincilerine. E şimdi yağma da zorunluluk ama robot gibi yapıyorsun bi süre sonra kabak tadı veriyor.” (Katılımcı 7).

“Bayaa istemeyerek devam ettiğim oldu. Şimdi abi oyunda beklenti koyuyorsun, ortak bir beklentimiz oluşuyo, ortak beklentiyi başında ben öyle yapmıycam dediysem onun için uğraşmıyorum. Ya da oynamak istemediğim zaman oynamıyor oluyorum ama bazen işte daha büyük bir ana ulaşabilmek için

gündelik yapman gereken hareketler oluyor yağmaya çıkıyorsun köyleri düzenliyorsun onları yapıyorsun.” (Katılımcı 10).

Kaminski oyun-içi ekonominin oyun eyleminin niteliği üzerinde belirleyici bir etkisi olduğunu savunmaktadır. Oyuncunun oyun için harcadığı zamanın niceliği arttıkça oyuna yaklaşımın da aynı oranda ciddiyetin arttığını belirtmektedir. Dolayısıyla oyun-dışı ekonominin oyun edimine dahil olması kaçınılmaz bir hal almaktadır. Bunun bilincinde olan oyun geliştiricileri, oyun dünyasında çeşitli avantajlar sağlamakta kullanılan oyun-içi para özelliğini oyun mekaniğine dahil etmektedirler (Kaminski, 2006: 2-3). Tribal Wars oyununda bu işlevi “Premium Puan”lar yerine getirmektedir. Premium Puan, oyuncuların belirli bir ücret karşılığı edindikleri, diğer oyunculara karşı çeşitli avantajlar sağlamalarına aracılık eden bir oyun mekaniği olarak öne çıkmaktadır. Oyun dünyasına maddi yatırım yapıyor olmanın oyunun ciddiyetine etki ettiği gözlemlenmiştir;

“Bi sebebi de para tabii. Yeri geldiğinde aylık 50-60 lira harcıyorum haliyle seni oyunda tutuyor o. Ki o parayı verince de öyle uçmuyorsun yani, ne paralar verenler var...” (Katılımcı 5).

“[...] klan yöneticisi olduğum için 8500 premium puanı aldım o zamanlar 250 TL’lik bir şeydi, ondan sonra kendi aramızda onları paylaştık. Klan yöneticiliği işte çok ayrı bir şey işte. Fedakar olman lazım hani. Adam diyor ki premium yok bu ay harçlığım gelmedi, biz onu bile yaptık 8500 premium puanı almıştım ben kendi hesabımdan 250 TL. Deseler yine veririm yani. Ben zevkim aldıktan sonra gerisi benim için önemli değil sonuçta.” (Katılımcı 6).

Katılımcı 8 ise oyun-içi ekonominin oyun-dışı ekonomi ile doğrudan ilişkisinin bir diğer boyutunu başından geçen bir olay üzerinden şu ifadelerle anlatmaktadır;

“Vardı mesela benim çevrem yakındı, yani konum olarak yakın. Her gün oyuna 500 lira belki daha fazla para harcıyodu mesela. Bi gün şakayla karışık benim hesabı direk veriyim mi abi dedim. Boşa dedim oyuna para verme [gülüyor]. Ben şaka amaçlı yazmıştım mesajı o direk kabul demiş mesela. Direkt hesap numarası adres istedi mesela. Teklif etti şu kadar. Bir de iyi bir meblağ verdi yani. Benim hiç aklımda yoktu bir anlık bir şey. Şimdi ben sözümü yemiş olmayayım diye. Ben

şaka yapmıştım ama o öyle deyince ben bir buçuk aylık hesabımı 1000 liraya sattım. Dört sene önce 1000 lira. Benim sattığım hesabı adam hiç şaapmadı bile yani. Köylerini bile almadı kendisine bile katmadı yani. Beni elemiş gibi düşün yani. Hesabımı benim mahvetti. Kullanmadı bile yani. Köyleri kendi arkadaşlarına dağıttı. Bonkör bir arkadaştı herhalde. Adam benden hesabı almak için kendi gelmedi, işçisini gönderdi yani.” (Katılımcı 8).

“Adamın maddi yönden hiçbir sıkıntısı yok bu adamın yaklaşık bizim klanda herhalde üç veya dört tane benim bilgim doğrultusunda hesap sattık. Dünya birincisi sattığımız hesap, dünya ikincisi bir de beşincisinin hesaplarını sattık biz buna. Bayaa satın aldı abi o zaman bundan beş sene önce falan biri sekiz yüze verdi biri bin yüze verdi, bir de bin iki yüz elliye mi ne veriydi, yalan olmasın ama bin liraya yakındı.” (Katılımcı 6).

Katılımcı 8, oyun-dışı ekonominin oyun dünyasına dahil edilmesine yönelik uygulamaların bununla da sınırlı kalmadığını ifade etmektedir;

“Mesela oynuyorlar iki üç hesapla mesela belki para verip. Bunlar yine para verip yine para kazanmak için para veriyorlar. Onları satıyorlar. Aylık ciroları da var güzel ciroları. Evden çıkmayarak ne bileyim, pek görmediğim için, kulaktan kulağa, onun söylediği kadarıyla ne biliyim.” (Katılımcı 8).

Konuyla ilişkin örnekler yalnızca Tribal Wars oyunu özelinde değil, birçok çok kullanıcıli çevrimiçi oyun türünde de gözlemlenmektedir. Hamari ve Lehdonvirta, sanal metaların gerçek para karşılığı satılması fikrinin giderek popüler bir uygulamaya dönüştüğünü belirtmektedir (Hamari & Lehdonvirta, 2010: 14). Çeşitli internet sitelerinde bu tarz uygulamalara yönelik rehberlerin de bulunduğu gözlemlenmiştir (mmorpg.com, quora.com, playerauctions.com). Bunlardan özellikle PlayerAuctions isimli site, 400’ün üzerinde çok kullanıcıli çevrimiçi oyun üzerinde oyuncu-oyuncu arası alışveriş işlemlerinin gerçekleştirilmesi amacıyla oluşturulmuş bir platform olarak öne çıkmaktadır (PlayerAuctions.com).

4.2.3. Oyun-içi Oyun-dışı Gündelik Hayat Pratiklerinin Etkileşimi

Bu başlıkta oyuncuların gündelik hayat pratiklerinin çevrimiçi-çevrimdışı ortamlarda birbirine taşan yapısı incelenecek ve oyuncuların gözünden oyunun olumlu-olumsuz etkilerine yer verilecektir. İletişim süreçlerinin niteliğinde Goffman'ın “görünüş” ve “tutum” kavramlarının izleri sürülecektir. Bu doğrultuda belirlediğimiz üç alt tema olan; oyun-içi oyun-dışı iletişim süreçlerinin niteliği, oyunun gündelik hayata olumlu etkileri ve oyunun gündelik hayata olumsuz etkileri yol haritamızı oluşturmaktadır.

4.2.3.a. Oyun-içi Oyun-dışı İletişim Süreçlerinin Niteliği

Çok kullanıcı çevrimiçi oyunlarda oyuncu, oyun düzeninin teknik yapısı ve binlerce oyuncunun eş zamanlı etkileşimine olanak veren özellikleri nedeniyle diğer oyuncularla iletişim içerisinde olmak durumundadır. Dolayısıyla bu tür oyunlar kapsamlı bir sosyal deneyim alanına dönüşmektedirler (Delwiche, 2006: 161). Sosyal etkileşim ve ilişkilerin yaşanması noktasında bir alan sağlayan bu tür oyunlar, kişilerin benlik sunumlarını oyun edimlerine taşıdıkları bir tür köprü görevi görmektedirler (Steinkuehler & Williams, 2006: 886). Oyun-içi karakterin oluşturulmasında ve takip eden süreçte sergilenen oyun ediminde, kişilerin oyun-dışı hayatlarından belirgin izler gözlemlemek mümkündür. Bu anlamda sosyal sermayeleri oyun-içi davranışlarında da etkin bir rol üstlenmektedir (Binark & Bayraktutan-Sütçü, 2009: 280). Katılımcı 6'nın ifadelerinde bu türden bir ilişkiyi gözlemlemek mümkün görünmektedir;

“Arkadaşlık, iletişim, diplomasi en önde. Zaten diplomasi, konuşma, diksiyon olduktan sonra bilmesen bile götürürsün bu oyunu. Bana göre. Ama iş klan yönetmeye geldi mi biraz dediğim dedik olcan. Mesela ben klanım içinde klan kurmuştum, gizli bi ekip gibi düşün klanın düzenini şaysini bozan oldu mu işi çözsün deyi. Osmanlı'da mesela babalar oğullarını öldürüyolardı, oğullar babaları öldürüyordu ne için sırf devletin düzenli bir şekilde yürüyebilmesi için. Çünkü Osmanlı bu sayede 600 yıl hüküm sürdü mesela. Adalet, şeyde mesela, oyunda da biz bir şekilde böyle, önemli olan devletin, klanın ilerleyebilmesi, kişiler önemli değil. Feda edilebilirdi yani. O mantık.” (Katılımcı 6).

Oyun-dışı dünyasında oluşturulan karakterin, oyuncuların nasıl oynadığına ve iletişim süreçlerine etki ettiği söylenebilir. Oyuncuların iletişim süreçlerinde sergiledikleri yaklaşımların anlaşılmasında Goffman'ın "kişisel vitrin" kavramını hatırlamakta fayda görüyoruz. Kişisel vitrini oluşturan iki başlıktan biri olarak "görünüş" kavramının izleri (Poloma, 1993: 203), oyuncuların oyun-içi mesajlarında dikkat ettikleri şekilsel özelliklerde gözlemlenmektedir;

"Eğer telefondan değil de bilgisayar başında yazıyorsam mesajlarımı bold² yazarım. Hem biraz vurucu olsun isterim. Hem uzun yazdığımda da o dikkat kaybolmasın, hani onu bold yapmaya uğraşmış bir insan sen de bir zahmet karşıdaki oku, hızlı hızlı vir vir vir geçip özetini çıkartayım kafası olmasın diye daha çok. Alışkanlık diyelim." (Katılımcı 2).

"Oyundan konuşuyorsam hep italik yaparım. İlk oyuna başladığım zamanlar bi abi vardı, özenirdim çok, hala adını sorsan söylerler ünlü zaten. O forumda felan yazarkene böyle kırmızılı bi renkte yazardı hep, baktın mı hemen onun yazıları öne çıkardı. Benimki de ona özentiden başladı ama bi süre sonra sesim gibi bişey oldu artık ben ünlüyüm italik yazıyı gören nickimi görmese de bi düşünür bu [kendi adını söylüyor] mı diye." (Katılımcı 5).

Goffman'ın ikinci olarak vurgu yaptığı kavram olarak "tutum" kavramı, araştırmamızın bu bölümünde yol gösterici olmaktadır. Goffman, "görünüş" kavramının ardından tanımladığı "tutum" kavramıyla; "oyuncunun mevcut durumda söz konusu olacak etkileşimde oynamayı beklediği rol hakkında bize bilgi veren uyarıcılar"ı ifade etmektedir. Burada performansın tutarlılığı önemle belirlemektedir (Goffman, 2014a: 36). Katılımcılar oyun-dışı dünya ile oyun dünyasını bu anlamda da ayrı tutmamaktadırlar;

"Orda [oyun dünyasında] daha farklı bir şey uygulamıyorsun, sadece girdiğin yerin gerekliliklerini yine hatırlamaya çalışıyorsun. Yine bambaşka bir işe girdiğinde [gerçek ismini söylüyor] olarak davranıyorsun ama o işin gereği olarak'nın [gerçek ismini söylüyor] bazen değişmesi gerekiyormuş diyorsun orda da değişerek davrandığın oluyor. Yine iş hayatından farklı değil." (Katılımcı 10).

² Bold: Kalın yazı tipi.

“Zaten dediğim gibi abi zaten oyunda konuşuyorsun bir bakımdan sonra seni şey yapıyo, yani gerçek hayatta da konuşmaya başlıyorsun. Mesela kimin ne yaptığını biliyoruz. Mesela en basitinde E..... ya da K..... [oyun-içi tanıştığı arkadaşlarının takma adları] biri mühendis biri doktor bunların okuduğu senesine kadar biliyorum. Mesela biri uzmanlığa geçiş yapçak biri şey yapçak yani bu oyun daha çok insanları tanıma şeyi veriyor. Haliyle ona göre konuşuyosun zaten biliyosun kanlı canlı adam yani.” (Katılımcı 3).

“[İletişimi] Rahat, klan arkadaşlarım zaten benim sivil hayattan, o zamanlar oynadığımızda bu kadar geniş bir çevremiz yoktu, hep genel olarak yine tanıdığımız insanlar vardı, hatta tanımadığımız ortamdaysam fazla konuşmazdım ben. Foruma yazmazdım, herkesin okuyacağı şekilde, hep özelden yazardım. Reelde de öyle çok şey yapmam.” (Katılımcı 1).

Katılımcı 5’in ifadeleri özelinde ise Goffman’ın “sistemik alçakgönüllülük” olarak adlandırdığı yaklaşıma benzer bir tutum gözlemlenmektedir. Goffman, çoğu tabakalaşmış toplumda üst tabakaların idealize edilmesi yönünde bir eğilim olduğunu öne sürmektedir fakat bunun yanında; *“pek çok sınıftan insanın sistemik alçakgönüllülük göstermek ve zenginlik, yetenek, ruhsal güç veya özsaygı ifadelerini pek ön plana çıkarmamak için farklı nedenleri olmuştur.”* (Goffman, 2014a: 47).

“Eğer amacım mesaj yazarken gerçekten karşı tarafa ulaşmaksa kullandığım kelimeleri bile ona göre seçerim. Normal şartlarda ağdalı konuşurum biraz da yönetici vasfımdan dolayı ama özel konuşmalarda kişiye göre muamele yaptığım da olur. Küfür mesela, karşı taraf dağınık konuşuyorsa ben de aynı dağınıklıkta konuşurum ki beni kendinden ayrı koymasın. Noktalamalara falan da özellikle dikkat etmeden yazdığım oluyo daha samimiyet oluştun diye bazen.” (Katılımcı 5).

Oyuncuların sahneledikleri performanslar özelinde sergiledikleri tutumlara bir diğer örnek ise oyun sunucusunun genel forumunda gerçekleşen iletişim süreçlerinin niteliğidir. Oyuncuların genel forum ortamında sergilenen tutumlara ayrı bir önem atfettikleri gözlemlenmektedir;

“Orası biraz daha ciddi oluyor, orası yalnızca bir klana özgü değil bir değeri paylaştığın insanlar değil, tüm oynayan insanlar gördüğü için biraz daha ciddi bir ortam oluyor. [...] orda yazdığın şeyler herkes tarafından görüldüğü için sen de kendine dikkat ediyorsun, cümlelerine dikkat ediyorsun. Yani orda yazdığın bir cümle sana saygı da kazandırabilir, itibarını da zedeleyebilir. Orası daha çok mesela ana sınıflar veya kongreler gibi olabilir mesela reelde kıyaslarsam.”
(Katılımcı 9).

“Genel forumda dikkat iyice artar bizim ekip için. Ben özellikle tüm ekibe derim hep hani orda da takip ederim üsluplarını falan. Çünkü orası hani klan evimizde orası evin dışı gibi, ekipten biri ne yazarsa yazsın ekibi temsil eder sonra klanıma laf gelsin istemem.” **(Katılımcı 11).**

Klan forumunun yarattığı samimiyet hissiyatının dışında genel forum tüm kullanıcıların bulunması ve erişebilmesi gibi nedenlerle oyuncuların performanslarına daha özenli davranmalarına sebebiyet vermektedir. Katılımcıların ifadelerinde öne çıkan önemli bir nokta, oyun-içi klan örgütlenmelerinde üstlendikleri görevlerin, oyuncuların tutumlarında doğrudan bir etkide bulunuyor olmasıdır. Binark ve Bayraktutan-Sütçü, çok kullanıcıli çevrimiçi oyunlarda liderlik gibi görevleri üstlenen oyuncuların, diğer oyunculara oranla daha fazla oyunda yer alan, etkileyici bir retoriğe sahip, klanın “biz” kimliğinin inşasında belirleyici idari görevleri yerine getirmeleri nedeniyle grup üyeleri arasındaki duygusal ve sosyal iletişimin koordinasyonunda önemli bir konum teşkil ettiklerini belirtmektedirler (Binark & Bayraktutan-Sütçü, 2009: 293-295).

“Ya şimdi mesela biriyle yönetici olarak konuşman var bir de oyuncu olarak... Olsa da olur, olmasa da olur yani bana ne yönetim düşünsün ben oyunuma bakarım diyorsun yönetime geçince klanını düşünüyorsun herkesi düşünmek zorundasın yani kendin adına karar vermiyorsun. Sen klanın adına karar vermiş oluyorsun. O yüzden bayaa zor oluyor yönetici olarak şey yapmak konuşmak.”
(Katılımcı 3).

“Mecbur değiştiriyosun. Değiştirmek zorunda kalıyoz. Şimdi kişilerle o an bağlantılarıyla konuşmaların ona göre olduğu için ama klandaki yönetici vasfın biraz daha ağır kalması lazım. Binlerce insanla uğraştığın için mesela samimi olduğun arkadaşlarla konuşma şeklin daha farklı ama klana yönetim şeklin biraz

daha sert olması lazım diye düşünüyorum. Biz de öyle yapıyoduk zaten. Yani o şekilde yapmasak o klan yönetilmezdi. Çünkü belirli otoriter sağlaman lazım özellikle sirküler çekerken klana. Onun haricinde kişiden kişiye konuşurken herhangi bir sıkıntı yok mesela. Daha seviyeli yumuşak olabilir ama klana çektiğimiz mesajlar daha sert olması lazım.” (Katılımcı 6).

“Tr 3 de oynadığımda kaç yaşında, 12-13 yaşında olmama rağmen ben orda mesela konuşmalarımın cümle yapımdan kendimin bir klanı örgütleyebilecek olmamı görmesinden dolayı daha nerdeyse ilk dünyam olmasına rağmen orda bana yöneticilik görevleri gelmişti. Üç klan vardı, 50’şerden desek 125-150 kişi vardı o zaman klanda. Orda yine tabi cümlelerimden dolayı, insanlarla düzgün iletişim kurabilmemden dolayı bana diplomasiyi vermişlerdi.” (Katılımcı 9).

Katılımcı 9’un ifadelerinde de gözlemlenebileceği gibi, çok kullanıcıli çevrimiçi oyun dünyası örgütlenmelerinde gözlemlenen idari düzen, oyun-dışı dünyada belirleyici olabilecek yaş unsurundan bağımsız bir deneyimi mümkün kılmaktadır (Steinkuehler & Williams, 2006: 902);

“Tabi şimdi sen on üç yaşındasın kırk yaşındaki adama sen bu köye saldıracaksın diyosun. Yani sen bunu bir emir kipiyle ya da bu köye saldırmalısın bu şekilde değil ama yine savaş komutanlığı üslubunu da bozmadan şu bir operasyon yapıyoruz falan tarzında. Hani cümlelerini ona göre ayarlıyorsun saygı çerçevesinden kopmamak şartıyla. Adam on üç yaşındaki adam bana ne diyor da ben bunu yapıcım diye yönetimdeki kişilere beni şikayet etmemesi için kurduğum uslüplardı yani. Ya zaten kurduğum cümlelerden falan mesela sadece ilk cümle değil sadece ilk sirküler değil ondan sonraki cümlelerde de hep bütün tutumda böyle olduğu için insanlar yaşımı anlamıyordu bile on üç yaşında olduğuma kimse imkan vermiyordu bile hatta belki kırk yaşındaki adam beni elli yaşında sanıyor bile olabilirdi yani. Öyle küçüklüğümden dolayı bu tarz bir sıkıntı yaşamadım. Zaten böyle biriydim. Ben herkese karşı böyle yani gerçek hayatımda da böyle oluşum böyle biri olduğumu zaten kanıtlar ama bir taraftan da bilinçliydim tabi. Yani çünkü senden büyük insanlar saygı çerçevesinde on üç yaşında olmana rağmen saygı çerçevesinden kopmaman lazım.” (Katılımcı 9).

Goffman'ın görüşlerinden hareketle oyuncuların performanslarını anlamlı kılmaları açısından sahneledikleri role dair görünüşleri ile sergiledikleri tutum arasında tutarlı bir ilişki bulunduğu söylenebilir (Altunoğlu, 2009: 224). Katılımcı 8 ise oyun-içi sergilediği tutumlara dikkat etmesinin arkasındaki sebep olarak, oyun-içi sosyal ilişkilerinin, oyun-dışı dünyaya da taşıyor olmasını göstermektedir;

“Yani bir kere devamlı göz önündeyim aktif olup, yani hiçbir şey yapmasam bile aktif olduğun için görevin zaten yarısını yerine getiriyorsun. Yöneticiyken de daha kibarlık mı diyelim daha düşünerek konuşuyorsun. Oyunda bile karakterler farklı herkesin konuşma tarzı farklı sosyal hayatta da birleşiyor yani. Dikkat etmek zorunda kalıyorsun. Tabi ki, yani eğer ciddi düşünen bir insan olmazsa. Yarın, hani ne derler, bir şeyi yalan söylemek yarın karşına çıkınca unutursun yine şey olursun. Biz canlı, trol yapmıyoruz yani gerçekçi öz, iki sene sonra belki ben geleceğim İzmir'e ki geliyorum yani az önce facebook kanalına resim gönderdim, iki sene önce bugün bu ay içinde resim çekilmişim mesela oyundakilerle [telefonundan fotoğraf gösteriyor, gülüyor]. Günübirlik gitmişim görüştük çay içtik sohbet, yani ciddiye almak zorundayım.” (Katılımcı 8).

Katılımcı 8'in ifadelerinde de izlemenin mümkün olduğu ve araştırmamızın konusu açısından önem taşıyan bir diğer soru, ilişkilerin ve iletişimin niteliği açısından oyun dünyası ile oyun-dışı dünya arasında bir sınırın var olup olmadığı sorusudur. Bu soru etrafında gerçekleştireceğimiz incelememizde Goffman'ın “sahne arkası” ya da “arka bölge” şeklinde tanımladığı kavramı belirleyici görünmektedir. Çalışmamızın 4.2.2.b. başlıklı bölümünde sözünü ettiğimiz şekliyle, oyun-içi dünya, Goffman'ın “vitrin bölgesi” kavramıyla açıklanmaya müsait görünmektedir. Vitrin bölgesi, kişisel vitrinin performanslar aracılığıyla izleyicilere sunulduğu alan olarak öne çıkmaktadır. Sahne arkası ise, vitrin bölgesine dair hazırlıkların yerine getirildiği bölgedir. Bir tür özel alan olarak sahne arkası izleyicilerin erişimine kapatılmıştır (Altunoğlu, 2009: 221-222). Sahne arkası genellikle performansın sergilendiği yerin yakınında konumlanır ve oyuncu performans sırasında bir nefes almak için bu bölgede performansını kısa bir süreliğine bölebilir; *“Bir gösterinin can alıcı sırları sahne arkasında görülebildiği ve oyuncular oradayken karakter dışı davrandıkları için, vitrin bölgesinden arka bölgeye geçişlerin seyircinin üyelerine kapalı olmasını ya da tüm arka bölgenin seyirciden gizli*

tutulmasını beklemek doğaldır.” (Goffman, 2014a: 113). Katılımcıların önemli bir çoğunluğunun ifadelerinde de bu türden bir tutum gözlemlenmek mümkündür;

“Gerçek hayatımdan çok bir şey yoktu, sadece bir bizim arkadaş grubumuzun olduğu ..'nın [oyun-dışı arkadaşlık grubunu temsil eden bir kısaltma] simgesi olurdu. O da sivil hayattan arkadaş grubumuzun, başka da pek bir şey olmazdı. Hiçbir zaman kendi bireysel resmim yoktu orda, beni anlatan şeyler de çok öyle hani direk reelime işaret etmezdi hani. Ama dedim ya önce de direk etmese de dolaylı olurdu hep.” (Katılımcı 1).

“Mesela sadece internetten görüştüğüm ve senelerdir görüştüğüm birisi var. Yine oyun ortamında hep beraber oyun oynadığım kişilerden biri kendisi. Ortamda asla kendi soyadını kullanmıyo, herhangi bir sosyal ortamda kendi soyadını kullanmıyo ve bir nick ile varoluyo. Onun sesini duymam bile bir noktada zorlamıştı onu, yani ben konuşmak istemiyordumdan konuşturuldu. Sen nerde yaşıyorsunun cevabının İzmir olduğunu sadece öğrendim ama bunun dışında sen napiyosun gibi sorular sormuyorum çünkü adamın bana ne kadar sunduğuna bakıyorum. Ben onun bana sunduğu ile zaten eğlenebiliyosam ya da vakit geçirebiliyosam ondan daha fazlasını talep etmeme gerek kalmıyo. Ben de sadece konuştuğum herhangi bir şeyi daha anlamlı hale getircekse ya da karşı tarafa daha iyi anlatabileceksem ha ben de bunu yapıyordum o yüzden bunu bahsediyorum gibi yerlerde kendimi açıklıyorum ama özellikle ben buyum demiyorum.” (Katılımcı 10).

“Ya işin özünde hani şöyle bir şey söyleyeyim. İşin özünde çok bilgi edinmek diye bir şey ihtiyacı gütmem. Teknik olarak kendi yapımdan dolayı insanları çok merak eden bir insan değilim. Ama hani konuşmamın başında söylediğim gibi, ister istemez belli çıkarımlar yapılıyor. Yani konuşmadan ya da sosyal durumdan ya da yaşadığı yerden yazarkenki tavır olsun. [...] Hani bu durumlar çıkarım olarak geliyor ama özel olarak anlıyayım da yok şöyle konuşayım onu iyice tanıyayım... Genelde ben sosyal hayatımda yani reel hayatımda da böyle bir şeyi çok gütmediğim için tanırısam tanırım tanımazsam tanımam.” (Katılımcı 2).

“Genel hayatımda da ben pek hayatımı insanlara açmam. Oyunda da tanışma başlarında da hep minimum şekilde bahsederim. İsim, yaş, ikamet şeklinde

bahsederim maksimum. O da hani temel bilgiler gibi. Mesela eğer oyun sohbetinden taşıp da başka bir mecraya geçerse, Watsapp, Facebook gibi o zaman tabi soyadından paylaşıyor oluyorsun. Olmuyor değil oluyor ama yine de azdır ya bu benim. Genel hayatımda da böyleyimdir yani çok konuşmam. Aynen öyle kendimi çok yakın arkadaşlarıma dahi; kız arkadaşım olmuştu o bile demişti hani bir duvar var ve beni ordan içeri almıyorsun tarzında bir cümle etmişti mesela. Genel hayatımda da bu tarz bir insanım. Kendi hayatımı öyle o kadar ortalığa sermem yani. Çok yakınlarım bile olsa o şekilde. Ki oyuna da bu şekilde yansıttığım için. Tamamen kişiliğimi yansıttığım için.” (Katılımcı 9).

“Çok ana başlıkları paylaşırım genelde. Yaş, isim, yaşadığın bölge tarzı bilgileri. Çok fazla şeyleri paylaşmam yani, hissettiklerimi gibi. Var. Zaten kimisi yakın dünyadan arkadaşlarım. Ayrıca bana verdiği donelerle bana çok daha yakın hissettiklerim. Benim verdiğim bilgi bi işe yarayacak, diğerlerine yaramayacak. Çünkü bu adamla paylaşımım birliktedir ben keyif alıyorum. Onlara bilgi vermeye başlıyorum. Öbür türlü kapatıyorum. Çünkü o adamlarla mesafemi korumak istiyorum. Etkileşimi sınırlandırmak için o bilgiyi paylaşmıyorum.” (Katılımcı 12).

Goffman’ın görüşlerinden hareketle oyuncuların oyun-dışı hayatlarının bir tür “sahne arkası” ya da “arka bölge” özelliği gösterdiğini söylemek mümkün görünmektedir. Her ne kadar katılımcıların önemli bir çoğunluğu bu yönde ifadelerde bulunmuş olsalar da bu yaklaşımın dışına çıkan örnekler de mevcuttur. Bu noktada Yee’nin, tüm dijital oyun oyuncularının tek bir örnek altında incelenmemesi gerektiğini belirttiği ifadelerini hatırlamakta fayda görüyoruz; “*Bu yaklaşımlar, potansiyel olarak olağandışı davranış ve sonuçların kapsamlı bir genellemesine yardım etmelerine rağmen, kaçınılmaz bir şekilde farklı insanların farklı sebepler için oyun oynadıkları ve böylelikle aynı oyunların da farklı oyuncular için çok farklı anlamlandırmalara ya da sonuçlara işaret edeceği şeklindeki önemli bir noktayı göz ardı etmektedir.*” (Yee, 2006: 774). Katılımcıların konuyla ilgili ifadelerini bu perspektif üzerinden takip etmenin yerinde olacağı görüşündeyiz. Katılımcıların oyun-dışı hayata dair ne gibi bilgilerini paylaşıp, ne gibi bilgileri karşı taraftan talep edecekleri yönündeki sorulara verdikleri

cevaplarda, oyun-dışı hayatlarını “sahne arkası” kavramına uygunluk göstermeyecek derecede oyun-içi hayatlarıyla iç içe konumlandığı örnekler de öne çıkmaktadır;

“Kimin ailesinin nasıl olduğunu karakter yapısının nasıl olduğunu güvenilir mi güvenilmez olduğunu biliyorum ben mesela. Artık oyundan reele gerçek hayata döndüğün için oyundaki adamın karakteri nasılsa gerçek hayattaki karakteri de yansıtıyor yani bir nevi. Ordan anlıyorsun zaten. Burdan zaten yola çıkıyorsun zaten. Seçmeye burdan başlıyorsun.” (Katılımcı 6).

“Herşeyi paylaşıyorum işte abi. Gerçi herkesle de değil tabi samimi olduğum kişilerle abi yani. Sonuçta reelde de gidip de tanımadığım birine gel şu işte buluşalım falan demem belli bir muhabbet olması lazım. Oyunda da belli bir tanışma turunu ısınma turunu geçtikten sonra hani belli bir şeye kadar tanıştıktan sonra zaten gelip görüşürsün şey yaparsın.” (Katılımcı 3).

“O dünyada bir ekip vardı. Çok fazla muhabbet şansım olmamıştı çünkü onlar oyunun ileri aşamalarında. Ciddi iyi oyunculardı, bütün oyuna yön veriyorlardı. Sonradan bunlara katılma şansı yakaladım. Klanın forumunda günümüzü geçiriyorduk, ortak paylaşımlar yapıyorduk, eğlencemizi yapıyorduk. Orda görmüştüm oyunda çok başarılı bir kız vardı. Sevgiliyle beraber oynuyorlardı, bizim aynı klanda. Forumda oyuna dair atışıyorlardı, gerçek hayatlarını katıyorlardı çünkü iletişim kanallarından biri o, onların ortak paylaşım noktalarından biri o forum sonuçta. O zamanlar buna özenmişim aslında. Ki bu aynı özenmeyi bugün de başkalarından yine duyuyorsun, dile getiriyorlar. Yani, iki sevgilinin burda olması ve cidden iki karakter olarak oyunun oynaması.” (Katılımcı 12).

“Yani bilgi edinmek istiyorum aslında; mesleği, yaşı, memleketi, neden keyif aldığı, ne yaptığı... Az önce arkadaş aradı mesela o ortam seviyor mesela gezmeyi tozmayı, bazısı sevmez. Bazısı yeme içme ortamını sever. Veya yöresel bir yere gittiği zaman yöresel bilgi edinmeye çalışır. Ben de mümkün olduğu kadar sorulan cevaplara bilgi verip, iş hayatımı söyleyip, memleketimi söylüyorum. Sonra yediğin içtiğini, her şeyini öğreniyorsun yani.” (Katılımcı 8).

“[Oyuncuların oyun-dışı hayatlarına dair] Hemen hemen her şeyi biliyorum ya. Zaten şimdi atıyorum 10-12 yıllık bir süreç olduğu için abi bizim için.

Mesela oyunda 1000 kişi tanıdışımdır bunun iki yüzü ile samimiyet kurmuşumdur. Mesela nasıl diyim sana en basiti [isim veriyor] mesela. Server birincisi bu adam o zamanlar mesela onla benim nasıl bir samimiyetim, adamın her şeyini biliyorum yani. Adam şu an evli olduğu hanımından ayrılmayı düşündü evlenmeden önce, neden, oyun yüzünden. Bunu mesela anlatsak inanır mı kimse, inanmaz. Ama oyuncuya anlattığımız zaman ve oyuncunun kitaba ya da teze döktüğü zaman bunu inandırması zor olabilir ama tabi biz burda şaka yapmıyoruz oyun oynamıyoruz dediğim gibi ama oyunun gerçekliliği bunlar. Ya bunları sözlü ifadeyle de verebiliriz, sıkıntı yok [gülüyor].” (Katılımcı 6).

Consalvo, çok kullanıcı çevrimiçi oyunların karmaşık yapısının daha iyi anlaşılması için, oyun-içi ve oyun-dışı arasında belirlenmiş net bir sınır olduğu görüşünden hareket etmek yerine, oyuncuların gerçeklik algısının “akışkan ve dinamik bir zarafet” sergilediği gerçeğini göz önünde bulundurmamız gerektiğini belirtmektedir (Consalvo, 2009: 415). Baudrillard ise artık toplumsal yaşantıya özgü olay yeri ve aynanın artık var olmadığı bir düzende hakim iki kavram olarak “ekran” ve “ağ” ın öne çıktığını öne sürmektedir. Düşünüre göre iletişimin karşı koyulmaz çekiciliği de, ancak ekran ve ağın hakim olduğu böylesi bir düzende günümüz boyutlarına ulaşabilecek bir ortam bulabilmektedir (Baudrillard, 1983: 126). Oyuncuların gündelik hayat pratikleri, bu çerçeveden bakıldığında şekil değiştirmekle birlikte oyun oynama edimleri ile bütünleşmiş görünmektedir. Huizinga’nın “sihirli çember” inin sınırları giderek oyun-dışı dünyayı da içine almakta, dolayısıyla gündelik hayat ve oyun giderek birbirine karışmaktadır. Dolayısıyla oyunun “olağan” ya da “asıl” hayatın dışında yer aldığı yönündeki tanımın geçerliliği tartışmaya açık görünmektedir (Huizinga’dan akt. Yengin, 2012: 93).

“[Gündelik hayatın] Bir parçası. Bir kaçış olarak oraya ekstra bir düşünceyle girmiyorum. Benim bugün yapmam gereken rutin hareketler oyun. Uyanmam, yüzümü yıkamam, kahvaltı yapmam, oyuna bakmam, oyunda gerekli şeyleri yapmam, devam etmem diğer dünyaya, sonra onun sırasını yapmam. Yani biri diğerinden öncelikli değil. İkisine de gereken önemi veremediğim zaman birini tamamıyla kapatıyorum, bu reel de olabilir.” (Katılımcı 12).

“Artık parçası oldu. Herkes arıyor mesela akşam belki yanına gideceksiniz ama öğlen 12’de arıyor mesela ne yaptınız diye arıyor. Ya biz her gün konuşuyoruz.,, [isimler sayıyor] bildiğin her bir gün. Arkadaş gibi yani, belki bir okul arkadaşı, belki üniversite arkadaşı gibi. Şu an oyun oynamıyorum mesela. Bayramda seyranda gömlek alır, hediye gönderirim. Bir şey danışır bankayla ilgili, meslekle ilgili, ben de onların mesleğiyle gibi.” (Katılımcı 8).

“Yok hani bir kaçış için değil, yok ya... İlla şu oyunu oynayayım, ya da kaçış için oyunu kullanmam. Kaçış için kullandığım farklı şeyler daha başka şeyler oluyor. Ama oyun hani benim için günlük rutin gibi oluyor. Bu her zaman eğlence vermiyor ama sana, zaman zaman da bayaa iş gibi ciddi yükümlülükleri falan var. O da sonuç olarak eğlencenin, ya getirisi gibi ya şey gibi yani; sonuç olarak şurda bir ciddi getirisi var sinemaya gitmek eğlence veriyor ama gidiyorsun sinemaya bir sürü bilet ödüyorsun şey yapıyorsun. Teknik olarak DVD’sini alsan daha ucuz olacak ama sinemada izliyorsun, yok üç boyutlusunu takip edeyim diyorsun. Yani teknik olarak her bir eğlence sektöründeki olduğu gibi getirisi illa ki oluyor yani onu karşılamış oluyorsun. Burda da ücretini ödüyorsun gibisin.” (Katılımcı 2).

“Tamamen bir parçası artık. Arkadaşlarım bile klanlarla ilgili sürekli bana konuşmalar yapıyor. Hatta dokuz yıldır oynuyorum dedim çok küçük yaşma tekabül ettiği için hala mı diyor, mesela lisede dört yıl boyunca arkadaşımı hala mı diyor. Lisede herkes hala mı dedi. Bir de biraz da dışardan anlamlandırılmıyor. Tarayıcı oyunu nasıl bu kadar hayatın bir parçası olabiliyor diye. Ama içerden çok farklı tabi.” (Katılımcı 9).

Oyunun, gündelik hayattan bir kaçış sunduğu yönündeki görüş, araştırmamız kapsamında karşılık bulmamıştır. Oyuncular oyunu gündelik hayatın bir alanı, uzantısı olarak görmektedirler. Oyun-içi oyun-dışı iletişim süreçlerinin niteliğini incelediğimiz bu başlıkta yer verilen ifadelerin de bu görüşleriyle tutarlılık gösterdiği söylenebilir; oyuncu için oyun ve oyun olmayan arasında net bir sınır çekilmemektedir.

4.2.3.b. Oyunun Gündelik Hayata Olumlu Etkilerine Dair Görüşler

İnternet teknolojisinden bağımsız düşünölemeyecek çok kullanıcılı çevrimiçi oyunlar, interaktif yapısının bir sonucu olarak oyuncularının kişisel deneyimleri aracılığıyla anlam kazanmaktadırlar. Dolayısıyla bu tür oyunlar oyun eyleminin nesnesi olmasının yanında oyun eylemine ortam sağlayan bir tür mecradırlar da denebilir. Bu yeni mecra, iletişimi, eğitimi, ticareti, kültürel etkileşimi ve bilginin dolaşımını sağlaması açısından bir işlevi de yerine getirmekte, oyun-dışı hayattan önemli izler taşımakla beraber kendilerine özgü kimi özelliklerle oyuncular için oyun-dışı gündelik hayatlarına dair bir tür model oluşturmaktadırlar (Dağlı, 2011: 36). Daha önce de değinildiği gibi oyuncular, oyun dünyasını, “daha az gerçek” ya da “gerçeklikten kaçış” gibi ayrımlar üzerinden algılamamaktadırlar. Katılımcıların ifadelerinde de gözlemlenmenin mümkün olduğu gibi bu yönüyle oyun oynamak, kendilerini tanımaları yönünde olumlu bir etki ile sonuçlanmaktadır;

“Orda kendi bir ekonomik sistemi var, siyasi bir sistemi var. Ben bunu gerçek dünyadan öğrendiğim kalıplar var ve burdan öğrendiğim kalıplar var. Mesela bir diğer şey de, kendi bildiğimi doğruladım misal benim oyunu bırakma sürecim. Benim gücümün yettiği yere kadar bir olayı yapabiliyorum. Bunu oyunda tekrar tekrar tekrar gördüm. Benim açımdan, kişisel gelişimim açısından bu en önemli kısmı.” (Katılımcı 12).

“Dediğim gibi ilk başlarda daha yaşıam küçükken cümle yapısı falan o şekilde doğru devam edip korudum hatta daha da şekillendirerek insanları da görüp, mesela saygısız kişileri görüp, bunu kendine göre şekillendirerek bunun hoş olmadığını. Küçük yaş olduğu için insanlardan göre göre de anlamak çok büyük bir etki oluyor mesela. İnsanların konuşmalarına bakarak bunun kötü bir şey olduğunu anlayıp kendini düzeltebiliyorsun. Kendi sınırlarının mesela kırmızı çizgi dediğim de aynı, kırmızı çizgilerimi belirleyenler bunlar olmuştur. Bu çizgiler aslında oyunla birlikte gelişti yani. Oyunda gördüğün insanlar mesela gerçek hayatta o kadar belki çeşitli insan göremeyebilirsin o kadar farklı yaşlardan. Ama oyunda, her türden, yurtdışından insanlar oluyor, yabancılarla, ırk olarak bile farklı insanlarla oynuyorsun kendini ona göre geliştiriyorsun. Yani kırmızı çizgilerini ona göre belirliyorsun. Bir hayat felsefesi olarak diğerlerinden

de, diğer insanlardan da gördüğüm davranışlar hareketler de elbette etkilidir yani.” (Katılımcı 9).

“Biraz hani sınırlarımı görüyorum orda. Mesela orda her dünya başladığında herkes aynı puanda başlar tamam mı kim ne kadar iyi olursa olsun aynı puanda başlar. Ben mesela şeyi gördüm tamam ben belki çok böyle kafa oyuncular gibi iyi oynamasam da iletişimim çok güçlü olduğundan yine başarılıyım yani. Bu da hoşuna gidiyor insanın çünkü o yeteneğini görüyorsunuz iletişim çok önemli günümüz dünyası artık biliyorsunuz.” (Katılımcı 7).

Çok kullanıcı çevrimiçi oyunların bir diğer önemli özelliği kendisini iletişim süreçleri üzerinden gerçekleştiren oyun deneyiminde yatmaktadır. Bu tür oyunlarda iletişim, yalnızca oyun-içi başarıya giden yolda kullanılan bir araç değil, tersine sosyal ilişkilerin gerçekleştirildiği, aidiyetin sağlandığı ve çoğu zaman oyun-dışı hayatın dillendirildiği bir düzlemde seyretmektedir. Dolayısıyla katılımcılar oyun-içi iletişim yeteneklerinin yanında, geniş anlamıyla iletişimi ilgilendiren kimi becerilerini oyun aracılığıyla edindikleri yönünde ifadelerde bulunmuşlardır (Steinkuehler & Williams, 2006: 893);

“İlla oluyodur da, şimdi bunu yorumlayamayız ki çünkü bu zamanla senin çünkü insanların karakteri belli bir değişim gösterebiliyor. Nasıl yorumlayacağım ki en düşük şunu söyleyeyim iki bin üç bin kişiyle iletişime geçmişimdir. Hiç tanımadığım kişiler bunlar, tanımadığım kişilerle iletişim kurma kolaylığı sağlıyor mesela ben hiçbiriyle tanışmıyorum ama iletişim kurma burdan yani bir alışkanlık getirmiş nasıl iletişim kuracağımı.” (Katılımcı 3).

“Yarın işime yarar mı bilmiyorum ama klandaki işim gereği bi sürü mesajla ilgileniyorum ben ne diyim oyunu açınca 50 saat mesaj okuyup cevaplamam sürüyo hatta bazen köyü kasamıyorum tıklayamıyorum. Not defterine kalıplar oluşturdum mesaja göre o kalıpları direk copy/paste yapıyorum falan artık ama yine 50 saat sürüyor. Belki böyle bi yararı olmuştur.” (Katılımcı 11).

“Genelde hep TR’de oynarım ama arada yabancı serverlerde, Alman Serverında, İngiliz Serverında oynarken ordaki gördüğün forumlarda ya da yazışmalarda gördüğün bazı İngilizce ya da Almanca kalıplar günlük hayatımda kullanmışlığım

oldu. Sonuç olarak kelime anlamında çok basic [temel] ya da çok üst seviye de olsa oyunu düzenli olarak kullandığımdan böyle bir katkısı olmuş olabilir.”
(Katılımcı 2).

“En önemlisi beraber olabilmeyi öğreniyorsun. Çeşit çeşit insan var şimdi bak bunları bırak aynı klanda tutmayı, klanın yönetiminde bi de beraber çalıştırtıyorsun. Bu bi beceri bence çünkü ne zaman ki bir sorun yaşansa çözümü lider getirir ve emin ol ki sıklıkla sorun yaşanıyor [gülüyor]. Bir süre sonra olaylar çözüldükçe insanlar tanıştıkça farklı oldukları konulara girmemeyi öğreniyorlar zamanla.” **(Katılımcı 4)**

Dijital oyunlar, her ne kadar gelinen noktada eşsiz bir oyun deneyimi sunuyor olsalar da geleneksel oyunlara özgü kimi özellikleri de içlerinde barındırırlar. Bilişsel gelişime olanak sağlayan yapıları da buradan kaynaklanmaktadır (Granic & Lobel & Engels, 2014: 76). Oyuncular, oyun öncesinde edindikleri becerileri, oyun süresince deneyimledikleri bilgi ve becerilerle bağlantı kurarak, fiziksel, duygusal ve bilişsel alanlarda gelişimlerine yön verirler (Akçetin & Akçetin, 2013: 129).

“Matematiğim geliştirdi ya [gülüyor]. Operasyonlarda falan hep süre hesabı yapmaktan [gülüyor]. Daha daha önemlisi valla biz orda güvenmeyi de öğrendik, güvenmemeyi de öğrendik oyun içinde. O zamanlardan arkadaşlar oldu sonuç olarak klandan birbirine sonuç olarak güvenerek bir şey yapıyorduk.” **(Katılımcı 1).**

“Aslında oyun oynamayı genel olarak bir vakit kaybı olarak görmüyorum. Yani çünkü oyunun sunduğu şey yine ondan herhangi bir şeyden ne alabiliyorsan o kadar değerli ya, oyundan fazlasını alabiliyorum. Aslında oyunda gördüğüm şey anlık bir eğlence olmuyor çoğu zaman aslında oyunun yapım sürecini de görüyorum. Bu sayede mesleğimi mesela oyun yapımcılığı ile birleştirebiliyorum. Çünkü şimdi o oyunun nasıl yapıldığını o oyun içerisindeki dinamiklerin nasıl daha iyi olabileceğine dair kafa yoruyorsun.” **(Katılımcı 10).**

“Beyin jimnastiği yapıyorum orada. Orda her şeye karşı hazırlıklı olman gerekiyor ya, sürekli tetiktesin. Oyun içi saldırılar, oyun içi gelişmeler, yani bu tür detaylar seni hep uyarıcı oluyor. Beynin o durmasını engelliyor ve hep çalıştırıyor. Tetikte tutuyor. Misal ben bölünerek çalışmayı seven biriyim, işim

bunu getirdi. Soluksuz oynayamıyorum, oyunda da mesela hep 5 dakika 5 dakika başında oluyorum. Hep tetikteyim. Hep arka plan düşüncesi geliyor. Biraz ondan biraz ondan. İkisi hep aynı yerde devam ediyor.” (Katılımcı 12).

“Orda öğrendiğim, ders aldıklarım çok var. Mesela orda biz savaşı kaybediyosun ama o senin sosyal hayatta gerçek hayatta kaybettiğin bazı şeylere alıştırarak ne biliyim yani gerçek hayatta daha bir ders gibi yani. Veya biz orda birbirimizin duygularını görüyoruz oyun oynuyoruz ama işte cenazemiz oluyor, oyunda moyunda ama bakıyoruz gerçekten bizim hayatımızda da başımıza gelebilir diyoruz. Ders çıkarıyoruz.” (Katılımcı 8).

Günümüz gündelik hayatının düzenlenmesinde teknolojik gelişmelerin neden olduğu en önemli etkilerden biri, bireylerin herhangi bir fiziksel temasa ihtiyaç duymadan, evlerinden ya da çalışma alanlarından ayrılmadan iletişim kurabiliyor olmalarıdır. Bu durumun bir sonucu olarak yükselen bireysellik kaçınılmaz bir şekilde birliktelik arayışı ile sonuçlanmaktadır. Dolayısıyla insanlar çeşitli aidiyet grupları arasında, birinden bir diğerine geçiş yapmaktadırlar (Batı, 2011: 15, 20). Çok kullanıcı çevrimiçi oyun dünyası bu arayışa yanıt veren yapısı ile aidiyet ilişkilerinin güçlendiği ortamlar sunar (Corliss, 2011: 9). Burada geçirilen zamanın büyüklüğü ve gerçekleştirilen maddi-manevi yatırımların da etkisiyle, oyuncu kendisini daha çok ait hissetmekte, bu aidiyet ise sorumluluk duygusu ile beslenmektedir. Bu yalnızca sorumluluk duygusu ile de sınırlı kalmamaktadır, oyuncular için oyun-içi deneyimlerin, oyun-dışı, “gerçek” hayatta edindikleri deneyimler kadar değerli ve belirleyici olduğu gözlemlenmiştir. Oyuncuların “nasıl” oynadıklarının anlaşılması, oyun-dışı dünyalarını oyunlar aracılığıyla nasıl anlamlandırdıklarının anlaşılmasında bir başlangıç noktası olabilir.

“Ya gerçekten o yönden nasıl söyleyeyim mesela oyun olarak ele aldığımız zaman mesela saçma gelebilir bazı insanlara ama orda belirli bir insana sorumluluğu var mesela. Nasıl diyim, nasıl ülkeyi yöneten diplomatların üzerinde bir gerçek hayattaki insanların sorumluluğu varsa orda da bir emekten bir paradan bir saatlerden bahsediyoruz mesela yıllardan bahsediyoruz daha doğrusu. Ordaki insanlarla mesela konuşmanı ona göre yapabiliyorsun. Tabi ilerleyen zamanlardaki süreçlerde klanın yönetimi gerçekten ağır, mesela diplomasiyi

yapan, liderliđi yapan insan o kadar diksiyonu düzgün olması, konuşması hitap şekli ona göre olması lazım ki, ona göre kendini ifade edebilmesi lazım. Güzel bağlantılar kurabilmesi lazım diye düşünüyorum. Ben mesela bu oyuna başladığım zaman, bu kadar işin aslı şey değildik yani, aktif konuşan bir insan değildim ben mesela. Binlerce, atıyom oyunda kimi milletvekili var, kimi avukat var, kimi doktor var profesör var başhekim var atıyom nasıl diyim yani ezmek gibi olmasın da çöpçüsü de var, marketçisi de var. Kafecisi de var, restorancısı da var. Ama binbir çeşit insanla konuşuyosun. Mesela burda her türlü insanla konuştuğun için mecbur ister istemez sen kendini geliştirmek zorunda kalıyosun yani.” (Katılımcı 6).

“50 kişi ya da 30 kişi olarak, grup olarak hani tek bi vücut gibisin. Reelde yan yana koyduğun o 30 kişi belki birlikte bir yumurta haşlayamaz ama oyunda teknik olarak 30 kişi birleşip işte oraya saldırırsın, buraya saldırırsın, o klanı yıksın, yok birinci olsun hani başarılar kazansın yapabiliyor hani. Böyle de bir ciddiyetinin olduğunu da düşünüyorum. Benim yaptığım iş özelinde de hani bir arkeolojik kazıya gidiyorum. İşte 30 ya da 40 kişilik ekip, 40 kişi bir arada yaşıyorsun teknik olarak hani orayı da bir sanal dünya olarak çizerim yakın hani soyutlanmış olarak giriyorsun. Hem fizyolojik olarak, şey, bir dünyanın içine kısıtlanıyorsun, çünkü gündelik hayattan hiçbir haberin yok, genel iletişimin çok kısa çünkü çok yoğun bir temposu var. İşte 5de kalkıyorsun, akşam 12lere kadar duruyorsun, uyuyorsun, gene sabah 5de kalkıyorsun. Bu tempo içinde çok sosyalleşecek ya da kazı dışındaki bir dünyadan haber alacak bir durumun da yok. Kazıdaki 30 kişi de aslında bir sanal ortama sokulmuş ve aynı şekilde davranmaya gidiyor. Belki hani 30 kişi birbirinden nefret ediyor ama çalışılan iki ay boyunca bir uyum içinde çalışıyorlar. Teknik olarak hani Tribal'daki klanlar da aynı yeri geldiğinde. Benzetirim direk, kazıdaki ciddiyet klanda da oluyor haliyle pekiştiriyor bende bunu.” (Katılımcı 2).

Çok kullanıcılı çevrimiçi oyunlar, çeşitli coğrafyalardan oyuncuların anlık iletişimine olanak sağlamaktadır. Aynı zamanda genel kanının aksine bu tür oyun oyuncularını sadece genç nüfus oluşturmamaktadır. Yapılan araştırmalar birçok oyuncunun iyi bir geçmişe sahip, evli ve tam zamanlı işlerde çalışmakta olduğunu göstermektedir. Bu durum oyun-dışı hayatlarında farklı hayat tarzlarına sahip bireylerin

oyun dünyasında ortak bir deneyim oluşturmalarına imkân sağlamakta, bu yönüyle katılımcıların ifadelerinde de görülebileceği gibi gündelik hayatın yapısında yeni deneyimlere imkan sağlamaktadır (Eldeniz & Sırma, 2011: 212-213);

“Ailesini oynatan da çok kişi var. Belki ben de kız arkadaşım olsa oynatırım yani. Bir kız arkadaşım olduğu zaman söyledim ben oyunlar oynadığımı, sosyal hayatım böyle. Başlatamadık ama [gülüyor]. Yurtdışından arkadaşlar da var. Kanada’dan manadan... İngilizcen oyun sayesinde gelişiyor işte. Birisi bir şey yaptığı zaman mesaj attığı zaman biz biliyon ırk olarak cevap vermezsek kendimizi şey yapıyoruz yani illaki cevap vereceğiz [gülüyor]. Bunun için öğreniyoruz yani boş geçemiyoz. Bilgi alışverişi yapıyorsun mesela. En önemli şey bilgi alışverişi. Sosyal hayat, bizi geliştirmesi işte. Görüştüğüm yüz yüze kişi belki 200 kişi olmuştur. Oyundan binlerce kişi ile görüşüyorum da.” (Katılımcı 8).

“Yani ne kattı? Ben daha lokal, bölgesel bir insanım, İzmir. Hayatımın burda geçti çoğu. Vaktim burda geçiyor. Oyunda benim için değerli kalan kısımlardan biri evrensellik sınırlarını çok rahat açması. Irk, dil, milliyet, din bu tarz ayrımları bırakmıyor sana. Hepsi var içinde. Amerikalısı var, İngiliz’i var, Asyalısı var, Türkü var. Bunlardan bilgi akışının gelmesi sürekli beni oyunda daha aktif yaptı. Bu oyunu oynamamın sebeplerinden biri de bu.” (Katılımcı 12).

“En büyük katkısı en yakın dostumdur. Ben şuan en yakın dostumu oyun sayesinde tanıdım. İlk boşandığım zamanlar tanışmıştık, boşanmadan önce de tanışıyorduk ama ben bilmiyordum onun da başına geldiğini. Çok yanımda oldu daha reelde görüşmek kısmet olmadı ama o günleri onla atlattım Allah razı olsun.” (Katılımcı 7).

“Bir ihtiyacım olduğu zaman gerçekten... Atıyorum Abla var, İstanbul’da tanıştım. Bayan o zamanlarda 27-28 yaşındaydı şu an 40 yaşında, nenen nerdeyse ya. En basit ben [tarih veriyor] doğum günüm mesela, kadın doğum günümü unutmuyor ve beni biliyor doğum günümde benim hesap kartımı isteyip bana para yolluyor. Ben kabul etmedim, ben bu bayanla hiç görüşmedim mesela en basiti. Düşün inceliği, zarıflığı düşün. Ben o zaman lisede öğrenciyken o zamanlar tabi bu durumda değildik biz. Ve üç dört aylık faturamı ödediğini

biliyorum ben. Ben ya o zamanlar bu nerden baksan yedi sekiz senelik bir mevzu. O zaman 50 liralık fatura falan bizim için büyük bir paraydı, tabi şimdi para değil ama o zamanlar gerçekten. Bunu kim yapıyor oyundan bir insan yapıyor. [...] Hiç görmediğin bir insan para atıyor sana ne kadar ilginç mesela, anneme diyorum annem inanmıyor. Ya diyor her şey olabilir diyor niye attırdın buna parayı diyor. Düğününe gittiğim mesela bir tane diye bir abim var. Oyundan tanıştık bu insanla ya adamla öyle bir samimiyet kurduk ki adam mesela, gelin arabasını sen olur musun paşam dedi. Ben de oluyum abi neymiş bana dedim ya. Onun mesela gelin arabası ben oldum mesela kalktık gittik ta Denizli'ye arabaylan. Düşün yani farklı farklı şeyler, şaşırtıyorlardı mesela benim oyun bağlantılarıma her zaman şaşırdı annem babam. Kız kardeşim bile. Kardeşim mesela 22-23 yaşında, İstanbul'a gittim diyorum. Kendi arkadaşlarım da var mesela onlar karşılamadı oyundakiler karşıladı diyorum. Abi diyo mesela ne kadar güçlü bağlantılar kurmuşsun, bu adamlarla neler yaşadınız siz böyle diyor.” (Katılımcı 6).

Teknolojik gelişmelerin baş döndürücü hızı ve sürekli kendini yenileyen yapısı, dijital oyunlar özelinde de kendisini göstermekte, her meslek ve disiplin için dijital medya okuryazarlığının önemi hızla artmaktadır (Akçetin & Akçetin, 2013: 127). Tez çalışmamızda da değindiğimiz gibi dünya çapında dijital oyun sektörünün hacmi ve kapsamının geldiği nokta, ülkelerin bu alana özel stratejik yol haritaları oluşturmalarına, film ve müzik sektörleriyle eş-değer (kimi araştırmacalara göre ise bu sektörlerin önünde) bir önem atfedilmesi ile sonuçlanmaktadır; “Dünyada tüm bu gelişmeler olurken, ülkemizde oyun geliştirici sayısı da azıdır, oyun tanıtım faaliyetleri de son dönemlerde bir derece hareketlilik içerisinde olursa bile dünya geneline oranla daha düşüktür.” (Dağlı, 2011: 56). Katılımcı 10’un ifadelerinde konuyla ilgili sıkıntılarına yer vermekte, aynı zamanda dijital oyun ürünlerinin olumlu potansiyeline vurgu yapmaktadır;

“Genellikle biraz daha gelenekselci bakıldığı zaman, oyun dünyası yeni olduğu için bunun oynanması ya da bu işin yapılması gerçek bir iş gibi görülmebiliyor mesela. Bunu oynayan kişi de bunu meslek edinebiliyor artık. Bu oyunu yapan kişi de meslek edinebiliyor ve bunun birçok dalı var ve yani mesela sinemadan çok daha büyük bir pazar artık. Daha fazla para harcıyor ve daha fazla para

kazanılıyor bu işten. O yüzden bunun genel olarak yadsınması ya da bu işin biraz daha gereksiz görülmesi sanki işte değişen koşullara ayak uydurulamaması gibi geliyor. Öyle değil. Oyunda gördüğüm, oyun oynamaktan kazandığım şeyleri gerçek hayatta alamadığım bazı kazanımları oyundan kazandığım oluyor. Yani şimdi bir Suç ve Ceza'yı okumakla, God of War oynamak arasında seçim yapmam gerekseydi Suç ve Ceza'yı seçerdim. İkisinden sadece seçmem gerekseydi. Tamam abi ben o kitabı okuyum bunu oynamaktansa derdim ama sadece God of War yok ve bir sürü güzel oyun var ve inanılmaz senaryolar görüyorum. İzlediğim herhangi bir filminden çok daha iyi senaryolar görüyorum. Teknik açıdan senin keyif almandan bahsetmiyorum burda. Daha verilen emek ve karşı tarafı ne kadar etkiliyebildikleri üzerinden bakıyorum. Mükemmel işler görüyorum. Ve onun karşılığının “sadece oyun” olması biraz ucuz bir yorummuş gibi geliyor. Çünkü hiç bilmiyolar. Hiç bilmedikleri bir yere karşı bu tür yorumlar yapan insanlarla karşılaştığım zaman, hiç bilmiyosun, daha önce hiç kitap okumamış birisinin kitaplar gereksiz ben kitap okumadım ve iyi durumdayım demesi gibi bir şey aslında. Bambaşka bir dünya var, oyun oynamak sadece vakit geçirmek, öylesine vakit geçirmek için yapılan birşey değil.” (Katılımcı 10).

Oyunun gündelik hayata olumlu etkilerinin izlendiği bu bölümde öne çıkan noktalardan en önemlisi oyun dünyasının yarattığı sosyal ortam ve bu ortamın niteliği ile ilişkilidir. Oyuncu, fiziksel zorunlulukların olmadığı bir dünyada gündelik hayat alanının genişlediğini, kapsamının arttığını düşünmektedir. Aynı zamanda bu dünyanın maddi, manevi potansiyelinin de bilincinde görünmektedir.

4.2.3.c. Oyunun Gündelik Hayata Olumsuz Etkilerine Dair Görüşler

Dijital oyunların her türden olumsuz etkileri olduğu yönünde genel bir kanı bulunduğunu söylemek mümkündür. Çalışmamız kapsamında daha önce de değindiğimiz gibi, asosyal bir gençlik yaratıyor oluşundan, şiddetin normalleşmesi noktasında etkili bir gücü olduğuna kadar çeşitli konularda dijital oyunlar hedef tahtasına koyulmaktadır (Liu & Peng, 2009: 1306). Ne var ki dijital oyun türlerine yönelik indirgemeci yaklaşımlar terk edilip, her bir türün kendine has anlatı ve oyun dünyası özelliklerine sahip olduğu gerçeği göze alındığında, peşin yargıların yanlış sonuçlara sebebiyet vereceği gerçeği öne çıkmaktadır (Ferguson, 2007: 314-315). Tabii

bu noktada olumlu türden bir kesin yargının da anlamsız olacağını belirtmekte fayda görmekteyiz. En nihayetinde, sosyal bağlamda var olmakta ya da gerçekleşmekte olan birçok olgu gibi kişinin deneyimleri ve bu doğrultuda geliştirdiği algı belirleyicidir. Çok kullanıcıli çevrimiçi oyunlar, kendi anlatılarına sahip olmalarına rağmen, bu anlatının oyun deneyimine çok az etki ettiği örnekler mevcuttur. Tribal Wars da bu örneklerden biridir. Bu türden oyunlar, oyun eyleminin nesnesi olmanın önünde, yeni bir tür mecra özelliği taşımalarıyla oyuncularının geliştirdikleri algılar aracılığıyla anlam kazanmakta, olumlu ya da olumsuz şeklinde yargılar etkileşimin etrafında değişiklik göstermektedir (Paavialainen & Hamari & Stenros & Kinnunen, 2013: 813). Araştırmamızın bu bölümünde katılımcıların Tribal Wars özelinde oyun oynuyor olmanın muhtemel olumsuz etkilerine dair görüşleri incelemeye alınmaktadır. Katılımcıların önemli bir bölümü olumsuz bir etkinin olmadığı fikrinde birleşmektedir denebilir;

“Sanmıyorum yok. Sonuç olarak sen belirliyorsun onu oynamazsan oynamazsın. Ya da üstüne düşen görevleri yapmazsan yapmazsın. Sonuçta kişisel tercih yani. Şöyle bir kişiseliliği vardır, senin kişisel tercihidir, neye harcamak istediğinle alakalıdır.” (Katılımcı 2).

“Yo hiçbir olumsuz etkisi olmuyor ya bana, nasıl bir olumsuz etkisi olabilir ki zaten? Dedikleri gibi sanal olsa burası bak o zaman sıkıntı ama ben daha bi sanallığını görmedim çok şükür. Oyun içinde devamlısın ama ordan tanıştığımı çok misafir ettim bir daha belki üç dört ay sonra sen geleceksin buraya, üç dört ay sonra görüşcem. O yüzden olumsuz bir etkisi olmuyor.” (Katılımcı 3).

“Bana gerçekten olumsuz değil, olumlu yönden gerçekten kattığına ben inanıyorum. Neden mesela birkaç tane arkadaşına iş kapısı açtım ben bu çok güzel bir şey, binlerce insanlarla tanıştım mesela gerçekten mesela şehirlere gittiğim zaman yani her bir şehirde bir arkadaşın seni destekleyecek insan olduğunu bilmek güven veriy o işin aslı.” (Katılımcı 6).

Bu noktada çok kullanıcıli çevrimiçi oyun türüne has özelliklerin de oyuncuların ifadelerinde etkili olduğu göz önüne alınmalıdır. Tek kişilik oyunların aksine çok kullanıcıli çevrimiçi oyun dünyasına yönelik algıların belirleyici yönü Katılımcı 7'nin ifadelerinde öne çıkmaktadır;

“Bak şimdi mesela dedik ya bizim oyun bitmiyor diye. İşte bitse bak o zaman olumsuz derdim. Yani sonuçta ben o hani güzel şeyli grafikli falan oyunları hiç oynamadım ben. Bitiyor ya sonuçta onlar. Hani biten bişeye bu kadar vakit versem bi oturur düşünürdüm hani.” (Katılımcı 7).

Katılımcıların, oyunun gündelik hayata olumsuz etkileri noktasında öne çıkan görüşlerinden biri ise oyuna ayrılan zaman ile yakından ilişkilidir. Çok kullanıcı çevrimiçi oyunlarda önemli bir motivasyonel faktör olan başarıya ulaşmanın en önemli gerekliliklerinden biri oyuna ayrılan zamanın niceliğidir. Neredeyse bu türe dâhil tüm oyunlarda gözlemlenen bu durumun bir diğer sebebi ise oyun mekaniğinin iletişime dayalı yapısıdır (Pena, 2016: 2-3). Geçirilen zaman arttıkça iletişimin niceliği ve dolayısıyla niteliği de giderek yükselmekte, oyun dünyası oyun-dışı dünyaya koşut bir tür siber evren yaratmakta ve Baudrillard’ın ifadeleriyle “insanın başını döndüren interaktif bir sürece dönüşebilen, zorunlu katılım” şeklinde belirlemektedir (2015: 28).

“Olumsuz tarafını görmüyorum, öyle bir şey nitelendiremem. Ama işte... Vakıt. Yani senle burada oturuyoruz. Senle de iletişimim var, onla da iletişimimin sürmesi gerekiyor. İkisinden birini tercih edeceğim. Tercih sistemine bir tane daha zorunluluk girdi. O da tabii ki iletişimini etkiliyor. Bir sosyal yaşantın var, bu dediğim diğer yaşantını karıştırmakla alakalı. Yani iki arkadaş ortamıyla yan yana oturuyorsun bir ondasın bir ondasın. Bu sürekli yanında senin. Bölüyor.” (Katılımcı 12).

“Olumsuzu var tabi ama teknolojinin gelişmesiyle onlar da ortadan kalkıyor da artık, telefon sağolsun senin elin ayağın gibi. Hem bi de gündelik işin olduğu zaman ne yapıyorsun birbirimize rica ediyoruz. Ekibe rica ediyoruz. Ekibin yine katkısından bir tanesi gündelik hayata yarar sağlamak. Yoksa tek başına da oynarsın oyunu, ama gündelik işin çıkar hani en basitinden telefonun şarjı bitti elektrik yok ne biliyim yurtdışına çıktın tatilin var herkesin sosyal hayatı var oyun dışı da. İşte o zaman ekib bakar hesabına geri kalmazsın.” (Katılımcı 8).

“Ya hani anca ufak etkiliyor. Mesela ailen ile olur, o dönem kız arkadaşınla olur reeldeki arkadaşlarınla olur. Ufak tefek yine etkilemesi oluyor. Mesela ben burda iş yaparken bakıyom operasyon oluyorsa iş ve operasyon birbirine karışıyor. Valla müşteriye bir dakika bekle diyom. Beklerse [gülüyor].” (Katılımcı 3).

Çok kullanıcılı çevrimiçi oyunların “durdurulamayan”, yani oyuncunun tercihleri dışında sürekli devam eden yapısı ve interaktif ortamı, oyunun, oyun-dışı dünya ile sınırlarının ortadan kalkmasında en önemli etkenlerdir. Bu nedenle oyuncular belirli dönemlerde bu iki dünya arasında bir seçim yapmak durumunda kalmaktadırlar (Dağlı, 2011: 54).

“Herhalde iş hayatımda birçok kişinin haberi olsa sıkıntı olabilirdi [gülüyor]. Çünkü oluyor bazen yani önemsiz de olsa kimi iş toplantılarını ertelediğim olmuştur önemsiz de olsa. Ama o an benim için gerçekten daha önemliyse oyun öyle davranırım çünkü orada da koca ekip elime bakıyor sonuçta onlar da insan.” (Katılımcı 4).

“Ya arkadaşlarıma anlatamıyorum. Yakın arkadaşım bilgisayar oyunları ile daha çok haşır neşir olan bir insan. Tarayıcı oyunu diyorum adam kafası almıyor hani grafik sıfır neredeyse sıfıra yakın olmasına rağmen nasıl bu kadar zaman harcayabiliyor diye ki bu kadar kişi nasıl oynayıp da böyle bir bağ kurduklarını çözemiyor. Bazen ben de anlatamıyorum ona. Ama oyun içinden farklı olduğunu söylemeye çalışıyorum. Çevrenin arkadaşlık bağlarının falan farklı olduğunu söyleyip anlamlandırmaya çalışıyorum.” (Katılımcı 9).

Katılımcılar, oyun kelimesinin işaret ettiği yaygın anlam ve dijital oyunlara yönelik önyargıların da bir sonucu olarak oyuncular, oyun deneyiminin kendileri için ne kadar önemli olduğu konusunda anlaşılmadıklarından şikâyetçi görünmektedirler;

“Hemen şu çok karşılaştığım bir şeydi. Benim oyunu oynamak istemem ve o anki sosyal çevrem buna ailem de dâhil, sevgilim de dahil, arkadaşlarım da dahil benim o kadar oynamamı eğer mantıklı görmüyorlarsa ya da benim o oyuna ayırdığım vakti onlardan çaldığım vakit olarak gördükleri zaman oluyo. Bu durumda bir yerde tartışıyor oluyosun onlarla çok fazla bunu yaşadığım oluyo. Yani “onu yapmaktansa neden benle gezmiyorsun” mesela gibi çok basit bir karşılığı oluyo yani. Arkadaşım geliyor bugün akşam dışarı çıkalım mı diyor. Bu akşam operasyonum var bu akşam oyuna girmem gerekiyo diyosun. O da girmesen olmaz mı diyo. Sen de hayır diyosun. O zaman bi çeşit değer atamış gibi oluyo karşı taraf için. Ama yani onun yanında olmamak, herhangi bir arkadaşın yanında olmamak, başka bir şeyi tercih ettiğin anda hayata bakışını bir şey

olarak sunduğun anda, başkasını dışlıyo oluyosun. Aslında onu sevmiyor oluyosun ve ondan gücenebiliyorlar. Ya da gereksiz görebiliyorlar. Gereksiz gördükleri zaman daha da bambaşka bir tartışmaya giriyorsun. Mesela o zaman da sana hakaret ediliyormuş gibi hissediyorsun. “Abi onu oynuyosun da salak mısın” demişler gibi bişey oluyo. Herhangi başka bir uğraş da mesela ben sinemacı olucam dediğin zaman daha para kazanma odaklı bir insan “abi sinemayla niye uğraşıyorsun” diyebilir. Ben de o zaman bütün kişiliğimi benliğimi anlatmaya başlamam gerekiyor. Ve bu oyunda bunun bir diğer pratiği oluyo.”
(Katılımcı 10).

Oyun deneyiminin sanal bir evrende gerçekleşiyor olması, deneyimin sanal olduğu gibi bir gereklilik getirmemektedir. Deneyimin bir oyun deneyimi olması da, söz konusu deneyimi önemsiz kılmamaktadır. Burada Baudrillard’ın dijital oyun oyuncularının gelecek çağın kâşifleri olduğu yönündeki benzetmesini hatırlamakta fayda görüyoruz. Oyuncu, atmosferin dışına çıkan ilk astronot gibi, gerçekliğin –ya da konumuz özelinde hipergerçekliğin- başka bir formu ile yüz yüze gelmektedir (Baudrillard’dan akt. Simon, 2007: 355). Gerçekliğin maruz kaldığı bu hızlı değişim, oyuncuların tercihlerinin “hafif” görülmesinin nedenlerinden biri olarak görülebilir. Bu bağlamda Eagleton’ın ifadelerini de değerli görmekteyiz; “*Hayatın belirli bir anlamının olmayışı, her insanın ona anlam kazandırmak için sürdürdüğü çabanın nedenini de açıklığa kavuşturur. Eğer hayatlarımızın bir anlamı varsa bu anlam bizim onlara kazandırdığımız bir şeydir; onların hazırlop donattığı bir şey değil.*” (Eagleton, 2015: 45). Katılımcı 6, oyun konusunda çevresi ile yaşadığı anlaşmazlığı başından geçen bir olayla ifade etmektedir;

“O zamanlar lise zamanındaydım herhalde bu psikiyatriye annemgilin götürmesinin sebebi de bu takıntı. Oyunda belirli bir şey yapabilmek için artık takıntı yapıyon ya, artık rüyana bile geliyo. Şu köyü basmışlar, bu köyü basmışlar. Ulan ne oluyo falan diye. En son psikiyatriye götürdüler beni. Bayan diyor ki oğlum sorunun ne senin bu yaşta diyor, yeşil reçete falan yazıyorlar ya, deli hapi gibi bir şey onlardan. Hocam diyom anlatamıyom sorun oyun değil sorun benim takıntım diyom yav. Ben büle bişeye taktım mı takarım diyom yav. Neyse yazdığı hapi da onu da oyundan bir tane Abi diye bir abim vardı,

onun eczanesinden aldım, yine oyundaki bir abiyle bağlantı kurdum gerçekten ilginç yani bu konu. Bi işe de yaramadıydı zaten o dünya çok gergindi ya.”

(Katılımcı 6).

Katılımcı 1, araştırmamız kapsamında görüştüğümüz katılımcılar içerisinde çok kullanıcıli çevrimiçi oyun dünyasını tehlikeli gören tek oyuncudur. İfadelerinde öne çıkan ilk nokta bu tür oyunların bağımlılık yaratabileceği yönündeki görüşlere paralel görünmektedir (Liu & Peng, 2009: 1306). Bir diğer nokta ise gerçekliğin değişen yapısı ve gelecekte yaşanması muhtemel değişimlerin belirsizliğidir (Scroeder, 2008: 2);

“Para tuzağı olabilir. Şöyle söyleyeyim dış dünyadan gerçek hayattan o kadar kopabilirsin ki, hani ben yaşamasam da o kadar kopmak doğru bir şey değil. Yeri geliyor çok içine çekiyor, çünkü dış dünyadan o kadar kopmaya ihtiyaç duyuyorsun ki, sığınacak bir yer sunuyor sana, bunun sonucu zaten insanı korkutmaya yetiyor. Hani bundan bir 15-20 yıl sonrasını düşünmeye başladıkça zaten, bu sanal gerçeklikler diyarları falan düşündükten sonra, bu, bunlara zemin hazırlıyor insanlara daha da kaçabileceği bir yer sunmak üzerine, korkutucu bir şey bu yani, şu anda. Benim gözümden korkutucu bir şey, olacak bunlar olacak en azından bunlara hazırlıklı bir şekilde toplumların yetişmesi lazım, şu anki toplum yetişmesinde pek iyi bir noktaya gitmiyecek.” **(Katılımcı 1).**

Oyuncuların oyunun gündelik hayata olumsuz etkileri hakkında görüşleri, oyuna ayrılan zamanın çokluğu noktasında birleşiyor denebilir. Önemli bir bölümü ise ayırdıkları zaman ile kendilerinin bir sorunu olmamasına rağmen, yakın çevreleri ile bu anlamda sorun yaşadıklarını, insanların oyun ediminin arka planına dair bilgisizliklerinin bu anlamda sorunun kaynağı olduklarını belirtmişlerdir.

Araştırmamızın üçüncü ve son ana temasını değerlendirdiğimiz bölümünü sonlandırmış bulunmaktayız. Oyun-içi oyun-dışı gündelik hayat pratiklerinin etkileşimini anlama amacıyla olduğumuz bu bölümde, oyuncuların çevrimiçi hayatlarının, çevrimdışı hayatları ile yakından ilişkili olduğu gözlemlenmektedir. Hatta kimi örneklerde bu türden bir ayrıma olanak vermeyen sosyal ilişkilerin varlığı öne çıkmaktadır. Richard Sennett kamusal alanın hızla özelleştiğini öne sürmekte, kamusal yaşamda varlığın uyumu ve devamlılığı için bireylerin gündelik hayatlarında

kullandıkları maskelerin gerekliliğine vurgu yapmaktadır. Sennett’in ifadeleriyle bu durum “*giderek yitirilen cemaatin yeniden inşası*” yönünde bir girişimdir (Akt. Avcı, 2017: 8; Akt. Demir, 2016: 520). Bu durum giderek dijitalleşen günümüz toplumsal yaşamında bu türden çevrimiçi sosyal ilişkilerin, geleneksel tanımıyla gerçekleşen sosyal ilişkilerin yerini alabileceği sorusunu akla getirmektedir.



SONUÇ

İletişim araçlarında yaşanan gelişmeler ve sanal teknolojilerin ortaya çıkmasıyla birlikte toplumsal yaşantının anlamı ve bağlamı doğrudan etkilenmiş, her yerin değişik tipte ağlarla kaplanması ile birlikte, Baudrillard'ın deyimiyle, gerçeklik katledilmiş, dünyanın çehresinin değişimi teknoloji aracılığıyla gerçekleşmiştir (Baudrillard, 2012b: 8). Bu doğrultuda yaşanan gelişmelerin bir anda gerçekleşmediğini, kendi içinde bir tarihsel sürecin ürünü olduğunu göz ardı etmemek gerektiğini düşünmekteyiz. Üretim ilişkilerinin önemini yitirmesiyle birlikte başlayan ve Baudrillard'ın "tüketim toplumu" kavramıyla açıkladığı dönem, günümüz dünyasına özgü birçok değişimin gerçekleşmesine müsait bir anlam sisteminin oluşmasında önemli bir noktada görünmektedir. Dolayısıyla tüketim toplumunun karakteristiğini anlamadan "simülasyon evreni" ve takip eden "sanal gerçeklik" evresini anlamak mümkün görünmemektedir. Tüketim ilişkilerinin kültürel belirleyiciliğinin ışığında öznenin doğasında yaşanan kırılmalar, yani bir varoluş alanı olarak beliren tüketim, giderek özne ve nesne arasındaki ayrımın yok olmasıyla sonuçlanmıştır. Günümüzde gelinen nokta ise artık tüketim ilişkilerini aşan, iletişim süreçlerinin belirleyici olduğu bir toplumsal düzen aşamasıdır. Bu aşamada söz konusu olan, gerçeklik iddiasının dahi anlamını yitirdiği, her şeyin bir kopyasının kopyası olduğu hipergerçek bir düzendir; *"Durum böyle olunca geriye doğal dünyayı yok edip, yerine yapay bir dünya koymaktan başka yapacak iş kalmıyor -bizi hiç kimseye hesap vermek zorunda bırakmayacak, gerçeğiyle hiçbir benzerliğe sahip olmayan bir dünya istedik."* (Baudrillard, 2015: 29). İnternet teknolojileri ile birlikte baş döndürücü bir hıza ulaşan gelişmeler, iletişimin doğasını kökünden etkilemiş, insanların anlam dünyasına doğrudan etki etmekte, denetimi olanaksız bir sürece işaret etmektedir.

Bu noktada dijital oyunlar da simülasyon evreninin özelliklerini içerisinde barındıran, bu evrenin bir parçası görünümündedirler. Baudrillard'ın "simülakr" kavramını doğrulayan bir şekilde bu oyunlar, nesnel bir gerçekliğin söz konusu olmadığı, gerçeklikten yoksun gerçeğin modeller aracılığıyla üretilmesinin ifadesi konumundadırlar. Çalışmamız kapsamında da bu görüşlere paralel olarak oyuncuların, çok kullanıcıli çevrimiçi oyun dünyasını gerçeklikten uzak bir alan olarak

algılamadıkları, hatta önemli bir bölümünün bu türden bir ayrıma dahi getmediği gözlemlenmiştir. Bunun da ötesinde oyuncular, oyun dünyasını bir tür varoluş alanı olarak betimlemektedirler. Burada oyun ve oyun oynama eyleminin sosyo-kültürel bağlamının unutulmaması gerekmektedir; kültürden önce var olan ve kültüre eşlik eden yapısı ile oyun, sanattan politikaya birçok kültürel katmanda belirleyici bir önem taşımaktadır. Dolayısıyla çok kullanıcıli çevrimiçi oyun dünyasına yönelik algıların yönü, Baudrillard perspektifinden okunduğunda günümüz toplumsal süreçlerin anlaşılmasında da yol gösterici olabilir.

Çalışmamız kapsamında öne çıkan bir diğer önemli nokta çok kullanıcıli çevrimiçi oyun ediminin, geleneksel oyun kavramının dışına çıkan bir yapı sunuyor olmasıdır. Katılımcıların ifadelerinde sıklıkla karşılaşılan “oyunun sonu olmadığı” yönündeki yaklaşımlar bu anlamda bir kırılmaya işaret ediyor denebilir. Şüphesiz burada belirleyici olan noktalardan biri bu tür oyunların teknolojik altyapısında yatmaktadır. Bu bağlamda internet teknolojileri aracılığıyla erişimin her an her yerde gerçekleştirilebilmesi öncelikli faktör olarak gözlemlenmiştir. Oyuncu, zaman ve mekândan bağımsız olarak oyun dünyasında her an varlık gösterebilmektedir. Bir diğer nokta ise oyun ediminin gerçekleştiği dünya ile ilişkilidir. Oyuncu aktif bir biçimde oyunu oynamıyor olsa dahi oyun aracılığıyla tanıştığı kişilerle iletişimini devam ettirmekte ya da oyunun forum siteleri üzerinden oyun dünyası ile ilişkisini sürdürmektedir. Tüm bu özellikler çok kullanıcıli çevrimiçi oyunların bir tür yeni medya ürünü olduğunu yönündeki tartışmaları gündeme getirmektedir. Çalışmamız kapsamında incelemeye tabi tuttuğumuz Tribal Wars oyununun, özellikle türün diğer örneklerine oranla (WoW, LoL, Lotr Online vb.) erişiminin daha kolay olması ve iletişimin oyun mekaniğinde hayati bir önem taşıması yönünden yeni medya özellikleri taşıdığı görülmüştür.

Bu özelliğinin de bir sonucu olarak çok kullanıcıli çevrimiçi oyunların, genel kanının aksine asosyal bir ortam değil, sosyalleşmenin önünü açan bir platform görünümünde olduğu gözlemlenmiştir. Katılımcıların ifadelerinde görülebileceği gibi, oyun dünyası ya da oyun oynama eylemi gündelik hayattan bir kaçış olarak değil, tam anlamıyla gündelik hayatın bir parçası olarak tanımlanmaktadır. Araştırmamızın

problemi dođrultusunda, çok kullanıcı çevrimiçi oyunların gündelik hayattan bir kopuş anlamına gelmediğı öne çıkmaktadır. Dolayısıyla bu tür oyunlar, sosyal etkileşimin yeni bir alanı olarak Goffman'ın dramaturjik modelinin uygulanmasına müsait platformlardır.

Oyuncuların oyun dünyasını gerçek-dışı bir dünya olarak algılamamaları nedeniyle, gündelik hayat pratiklerinde de oyun dünyasına özgü bir farklılık olmadığı gözlemlenmiştir. Oyuncular oyun-içi benlik sunumuna ilişkin sergiledikleri performanslarda, en az oyun-dışı gündelik hayatlarında oldukları kadar dikkatli davranmaktadırlar. Burada oyuncuların gerçeklik algısı kadar iletişim süreçlerinin niteliğı de önemli görünmektedir. Katılımcıların önemli bir bölümü, oyun dünyasında etkileşime girdiğı diğer oyuncuların da “gerçek” birer insan olduğı bilincinde, dolayısıyla oyun-dışı gündelik hayat pratiklerinde sergiledikleri kimi taktik ve stratejileri oyun-içi iletişim süreçlerine taşımaktadırlar. Oyun dünyası, Goffman'ın terminolojisinden hareketle, oyuncular için “vitrin bölgesi” alanına işaret etmektedir. Oyuncular vitrin bölgesinde izleyicileri ile buluşmakta, idealize ettikleri benliklerini tutarlı bir dizi performans aracılığıyla sunmaktadırlar.

“Kişisel vitrin” kavramı da burada önem kazanmaktadır. Goffman, “görünüş” ve “tutum” şeklinde iki başlık altında incelediğı kişisel vitrin kavramını, kişiye özgü kabul edilen araçlar dizisi şeklinde tanımlar. Kişisel vitrinin inceliklerle tasarlanmasının altında yatan en önemli sebep, performansın inandırıcılığına doğrudan etki ediyor olmasıdır. Oyuncuların takma isimleri, profil metinleri ve resimleri, köy isimleri ve beraber oynayacakları klan tercihlerinde, “görünüş” kavramına işaret eden pratikler gözlemlenmiştir. Özellikle takma isim tercihlerinde tüm katılımcılar tutarlılığa önem vermekte, bu takma isimlerin, yıllardır bulundukları bilinen oyun dünyasında benliklerinin ayrılmaz bir parçası olduğı görüşündedirler. Benzer bir şekilde profil metin ve resimleri de önemli bir bölümü için kendilerini tanıttıkları ve iletişim sürecinde aktif kullandıkları öğeler olarak şekillenmektedir. Köy isimleri ve klan tercihlerinde öne çıkan ortak nokta ise Goffman'ın “takım” kavramı ile öne çıkardığı, performansın akıbeti açısından karşılıklı güvene dayalı bir ortaklık girişimi şeklinde yorumlanabilir.

Kişisel vitrini oluşturan bir diğer önemli kavram olarak “tutum”, oyuncunun sergilemekte olduğu performansta oynamayı beklediği rol hakkında bilgi veren uyarıcılar şeklinde tanımlanır. “Görünüş”, tutarlı bir tutumla sergilenmediği takdirde sosyolojik bir anlam taşımaz. Oyun dünyasında kurulan ilişkilerin oyun-dışı dünyaya da taşıyor olmasının bir sonucu olarak oyuncuların tutumları, “gerçek” hayatlarında sergiledikleri tutumlara paralel ilerlemektedir. Bir diğer nokta ise oyun-içi örgütlenmelerde üstlenilen görevlerin, kişilerin benlik sunumunda belirleyici olmasıdır. Oyuncular idari amaçlı yazışmalarında çok daha resmi bir dil kullanmakta, özellikle liderlik yapıyor olmaları halinde tutumlarına çok daha fazla özen gösterdiklerini belirtmektedirler.

Oyun dünyasının oyuncuları için “vitrin bölgesi” özelliği taşıyan bir alan olduğu yorumundan sonra bizi bekleyen soru ise “sahne arkası”nın nerede konumlandığıdır. Bu noktada iki ayrı yaklaşım öne çıkmaktadır. Katılımcıların bir bölümü için oyun-dışı hayatları “sahne arkası” kavramına işaret edecek şekilde konumlanmaktadır. Fakat bu yaklaşımın da oyuna özgü bir yaklaşım olmadığı gözlemlenmiştir; bu yönde ifadelerde bulunan katılımcılar zaten oyun-dışı hayatlarında da benzer bir tutumda hareket ettiklerini, oyun dünyasına özel bir sınırlamada bulunmadıklarını belirtmişlerdir. Bu konuda önemli olduğunu düşündüğümüz bir diğer etken ise oyun dünyasının anonim yapısının sağladığı güven hissiyatıdır. Bu amaçla etkileşimin sınırlarını belirlemek adına bu yönde bir yaklaşım sergilendiği düşünülebilir. Burada önemle belirtmekte yarar gördüğümüz durum, oyun-dışı hayatın sahne arkası olarak konumlanıyor olmasının, oyun-içi benlik sunumu ile oyun-dışı hayatın birbirinden bağımsız olduğu anlamına gelmeyeceğidir. Goffman’ın da belirttiği gibi sahne arkası, vitrin bölgesine yönelik bir dizi hazırlık sürecini içermektedir. Dolayısıyla çalışmamız kapsamında öne çıkan nokta oyun-içi benlik sunumunun, oyun-dışı pratikler ile doğrudan ilişkili olduğudur. Söz konusu olan, oyun-içi dünyada hayali bir karakterin yaratılması –ve oynanması- değil, tersine oyun-dışı ve oyun-içi karakterlerin aynı özün iki parçası görünümünde olmasıdır.

Katılımcıların diğer bir bölümünde öne çıkan yaklaşım ise, oyun-dışı hayatlarının “sahne arkası” kavramına uygun düşmeyecek bir şekilde oyun-içi hayatları

ile iç içe geçen yapısıdır. Bu durumun sebebi internet teknolojilerinin bir sonucu olarak giderek yükselmekte olan müstehcenlik olgusunda yatıyor olabilir. Baudrillard, enformasyon ve iletişimin “acımasız” ışıkları altında her şeyin saydam ve görünür olduğunu öne sürmektedir. Giderek müstehcenliğin yükseldiğini ifade eden düşünür dolayısıyla kamusal alanın yok olmakta olduğunu belirtir. Bunun sebebi özel alanın da eş zamanlı yok oluşunda yatmaktadır (Baudrillard, 1983). Bauman ise mahremiyet hakkının baş döndürücü yükselişi ve düşüşüne dikkat çekmektedir. Mahremiyet kamusal alanı istila edip, sömürgeleştirmiş, ne var ki bunun karşılığında gizlilik hakkından feragat etmiştir; *“Sosyal ağın kalbinde kişisel bilgilerin değiş tokuşu yatar. Kullanıcılar kişisel hayatlarının mahrem detaylarını paylaşmaktan, kesin bilgiler postalamaktan ve fotoğraf paylaşmaktan memnundurlar.”* (Bauman, 2014: 257-258). Çalışmamız kapsamında bu türden bir gelişmenin izlerini sürmek mümkün görünmektedir. Kamusal alanın sanal teknolojiler aracılığıyla değişmekte olan yapısı göz önüne alınacak olursa, sanal uzamda var olmanın kullanıcılar için görünür olmaktan geçtiği şeklinde yorumlanabilir.

Tüm bu görüşler ışığında, çok kullanıcıli çevrimiçi oyunlara yapılan maddi manevi yatırımların niceliği ve niteliği, bu tür oyunların, “oyun” kavramının geleneksel tanımlarının dışına çıkan, görünür olmanın sağladığı kimi duygular ve yeni medyaya özgü etkileşime olanak sağlayan yapısı tarafından etkilenmektedir. Bu tür oyunlar, kullanıcıları için oyun olmanın ötesinde bir anlam taşıyor denebilir. Geleneksel anlamıyla bir boş zaman etkinliği olarak karşılık bulan oyun edimi, çok kullanıcıli çevrimiçi oyunlar özelinde ‘uğruna zaman boşaltılan’ bir edim konumunda görünmektedir. Şüphesiz bu platformlar, coğrafi sınırlılıklara tabi olmayan yapısı ve yaş, din, ırk vb. gibi toplumsal süreçlerde bağlayıcı olduğu düşünöbilecek özelliklerin fiziksel uzama oranla daha az görünür olması nedeniyle insanların iletişim olanaklarına katkı sağlayacak özellikler içermektedir. Nitekim Postman’ın “araç metafordur” görüşünden hareketle, biçimin içeriğe doğrudan etkisinin de yadsınmaması gerektiği görüşündeyiz. Postman (2014), Amerikan yerlilerinin iletişim aracı olarak kullandıkları duman işaretlerinin felsefe yapmak için kullanılamayacağını belirtir. Bu örnekle öne çıkarmak istediği nokta aracın biçiminin iletişimin içeriğine doğrudan etki yaptığıdır.

İnternet teknolojilerinin toplumsallaşma bağlamında açıkça beliren önemini öne çıkarmakla birlikte, aynı zamanda bu teknolojilerin kendine özgü bir biçim ihtiva ettiği gerçeğini de göz ardı etmemeliyiz.

Bakardjieva (2003), internet ve sosyalleşme ilişkisinin kendi bağlamında ele alınması gerektiğini, çevrimiçinde geliştirilen veya çevrimdışından çevrimiçine taşınan toplumsal süreçlerin dikkatle incelenmesi gerektiğini öne sürmektedir. Bu anlamda araştırmamız süresince gözlemlediğimiz fakat araştırmamızın kapsamı dâhilinde yer verme imkânımızın olmadığı toplumsal cinsiyet konusu ayrı bir noktada durmaktadır. Tez çalışmamızda takip ettiğimiz üzere çok kullanıcıli çevrimiçi oyunlar, bireylerin gündelik hayat pratiklerinin önemli bir parçası olmakla birlikte, çevrimiçi-çevrimdışı benlik algılarının şekillenmesinde hem bir etken, hem de bu durumun gerçekleştiği bir alan olarak belirmektedirler. Dolayısıyla bu oyunlar, toplumsal cinsiyet kalıplarının yeniden üretilmesinde etkili bir rol oynama potansiyeline sahiptirler. Dijital oyunların erkek tüketicilerin beğenilerine yönelik hazırlandığı ve çok kullanıcıli çevrimiçi oyunların bir erkek alanı olarak konumlandığı yönündeki görüşler her ne kadar geçerliliğini sürdürmekte olsa da, bu durum giderek değişmekte, bu tür oyun ve oyun edimleri ‘bir erkek uğraşı’ görünümünden zamanla sıyrılmaktadır. Durum ne olursa olsun, oyun-dışı hayatta üretilen toplumsal cinsiyet kalıplarının oyun dünyasına taşınması kaçınılmaz görünmektedir. Oyuncuların oyun eylemini toplumsal cinsiyet bağlamında nasıl konumlandıkları konusu, yapılacak yeni araştırmalar için yol gösterici olabilir. Ayrıca anlatı özellikleri ile öne çıkan tek oyunculu dijital oyunlar özelinde bu konu başka bir boyuta ulaşmaktadır. Dijital oyunlarda kadın temsiline yalnızca eril fantezilerin bir aracı olmadığı unutulmamalıdır, sanal uzam performansın sergilendiği bir alan olarak beden algısında belirleyici bir etkiye sahip görünmektedir. Dijital oyunların bu özellikleri nedeniyle, toplumsal cinsiyet çalışmaları bağlamında yürütülecek araştırmalara konu edinilmesi önem taşımaktadır.

Dijital oyunlar küresel boyutlarda gündelik tüketici yaşamın en önemli metası haline dönüşmüşlerdir. Her yaştan insan grupların gündelik yaşamının önemli bir bölümü bu oyunlara ayrılmakta, dijital oyun özelinde oyun, bir edim olduğu gibi aynı zamanda çeşitli ideolojilerin izlerini takip etmenin mümkün olduğu bir metin özelliği de

taşımaktadır. Dolayısıyla dijital oyunların bu özellikleri, toplumsal cinsiyet konusunda olduğu gibi, siyasi ideolojiler, popüler kültür, tüketim ilişkileri ve kültür endüstrisi gibi çeşitli perspektifte çalışmalara yön verebilir.

Bir diğer önemli nokta ise sanal gerçeklik teknolojilerinin hızlı yükselişidir. Günümüzde bilgisayarlar, tabletler ve akıllı telefonlar gibi çeşitli platformlar aracılığıyla yaygınlık kazanmış olan sanal gerçeklik ortamları yalnızca eğlenceye yönelik değil, tıp alanında askeriye, üretim alanından eğitime kadar geniş bir yelpazede tecrübe edilebilmektedir. Teknolojik gelişmeler, kullanıcıların bütünüyle kendilerini sanal dünyada hissetmelerini sağlayacak daha gelişmiş uygulamalara doğru yönelmiştir. Head Mounted Display (HMD) gibi, başa veya göze takılan bir aygıt aracılığıyla kullanıcının sanal dünyaya adapte edildiği ve hareketlerinin anlık bu dünyada karşılık bulduğu teknolojiler artık akıllı telefonlara dahi uyumlu hale getirilmiştir. Kişinin gerçek dünya ile ilişkisini tamamen keserek yaratılan sanal ortama beş duyusu ile anlık etkileşimine olanak sağlayacak olan bu alandaki gelişmeler, iletişimin doğasından gerçeklik algısına kadar ön görülmesi güç bir dizi sonuçlara ve tartışmalara konu olacaktır.

Teknolojik gelişmelerin yapısı, toplumsal yaşantımızın doğası ile yakından ilişkilidir. Bu anlamda yeni bir yaşam biçiminin izleri, günümüz gündelik hayatında kendisini göstermektedir. Geleneksel kavramların giderek karşılık bulmakta zorlandığı bu süreçte değişimin baş döndürücü hızı sosyolojik bir kırılmanın habercisidir. Toplumsallaşmanın yeni biçimleriyle beslenen küçük yaş gruplarının gelecekte ne gibi toplumsal özellikler göstereceği de ayrı bir konudur. Bu noktada sosyolojinin tavrı hayati önem taşımaktadır. Bauman'ın da belirttiği gibi, dijitallikle uzlaşmayan sosyoloji, büyük önem taşıyan kültürel faaliyet yığınlarını araştırma ve teorize etme noktasında isabetli davranamayacaktır.

KAYNAKÇA

ADANIR, O., (2008), *Simülasyon Kuramı Üzerine Notlar ve Söyleşiler*, İstanbul : Hayalet Kitap.

ADANIR, O., (2015), *Eski Dünyaya Yeni Bir Bakış: Baudrillard, Berkes, Mauss ve Ülgeler Üzerinden Kuramsal Bir Deneme*, Ankara: Doğu Batı Yayınları.

ADANIR, O., (2016), *Baudrillard*, İstanbul: Say Yayınları.

ADLER, A. P., ADLER, P., ve FONTANA, A., (2012), “Gündelik Hayatın Sosyolojisi”, (Çev: Bekir Balkız), *Sosyoloji Dergisi*, Vol. 27 (115-139)

ADORNO, T., W., (2014), *Kültür Endüstrisi: Kültür Yönetimi*, İstanbul: İletişim Yayınları

ADORNO, T., W., HORKHEIMER, M., (2010), *Aydınlanmanın Diyalektiği: Felsefi Fragmanlar*, İstanbul: Kabalcı Yayınları

AKBULUT, H., (2009), *Gelenekselden Dijitale, Mekândan Uzama Oyun Kültürü. İçinde Dijital Oyun Rehberi* (25-83), İstanbul :Kalkedon Yayınları

AKÇETİN, N. Ç., AKÇETİN, E. (2013) *Dijital Çağ ve İslamın Var Olamayan Dünyası*,. Bildiriler Kitabı, 164.

AKTAŞ, C., ÇAYCI, B., (2013), “Yeni enformasyon ve iletişim teknolojilerinin sosyal hayattaki rolü." *1st. International Symposium on Media Studies*

ALTUN, F., (2006), “M. McLuhan ve J. Baudrillard’ın Medya Kuramlarının Karşılaştırmalı Çözümlemesi,” İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Radyo-TV-Sinema Anabilim Dalı Doktora Tezi, İstanbul

ALTUNIŞIK, R., COŞKUN, R., YILDIRIM, E. ve BAYRAKTAROĞLU, S. (2002). *Sosyal Bilimlerde Araştırma Yöntemleri SPSS Uygulamalı*. Adapazarı: Sakarya Kitapevi.

- ALTUNOĞLU, M., (2009), Kimlik'in Modern İnşası, Kimlik Politikaları ve Türkiye'de Kimlik Tartışmaları, Gazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Siyaset ve Sosyal Bilimler Ana Bilim Dalı Doktora Tezi, Ankara
- ANCHOR, R., (1978), "History and Play: Johan Huizinga and His Critics", *History and Theory*, Vol. 17, No 1 (63-93).
- AVCI, A., (2017) "Her Zaman Çevrimiçi Olmak". *Epokhé Sosyal Bilimler Dergisi*, 1(1), 1-24.
- AYTAÇ, Ö. (2006), "Tüketimcilik ve metalaşma kıskacında boş zaman", *Kocaeli Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, (11), 27-53.
- BAKARDJIEVA, M., SMITH, R., (2001), "The Internet in Everyday Life: Computer Networking from the Standpoint of the Domestic User", *New Media and Society*, Vol. 3 (67-83)
- BAKARDJIEVA, M. (2003). "Virtual togetherness: an everyday-life perspective". *Media, culture & society*, 25(3), 291-313.
- BAŞLAR, G., (2013), "Yeni Medyanın Gelişimi ve Dijitalleşen Kapitalizm", Akademik Bilişim Konferans Bildirisi
- BATI, U., (2011), Sekizinci Sanatın İnşası: "Dijital Oyunlar Kesişiminde Postmodernizm, Tüketim Kültürü, Üst Gerçeklik, Kimlik ve Olağan Şiddet", In. G. TEREK-ÜNAL, U. BATI, Dijital Oyunlar, (pp. 3-34). Derin Yayınevi, İstanbul
- BAUDRILLARD, J., (2005), *Anahtar Sözcükler*, (Çev: Oğuz Adanır, Leyla Yıldırım), Ankara :Paragraf Yayınevi
- BAUDRILLARD, J., (2011), *Çaresiz Stratejiler*, (Çev: Oğuz Adanır), İstanbul : Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi,
- BAUDRILLARD, J., (2012a), *Kusursuz Cinayet*, (Çev: Necmettin Sevil), İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

- BAUDRILLARD, J., (2012b), *Neden Her Şey Hala Yok Olup Gitmedi?*, (Çev: Oğuz Adanır), İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi
- BAUDRILLARD, J., (2015), *Şeytana Satılan Ruh: Ya Da Kötülüğün Egemenliği*, (Çev: Oğuz Adanır), Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- BAUDRILLARD, J., (2016a), *Tüketim Toplumu: Söylenceleri ve Yapıları*, (Çev: Hazal Deliceçaylı, Ferda Keskin), İstanbul: Ayrıntı Yayınları
- BAUDRILLARD, J., (2016b), *Simülakrlar ve Simülasyon*, (Çev: Oğuz Adanır), Ankara: Doğu Batı Yayınlar
- BAUDRILLARD, J., (2017), *Sessiz Yığınların Gölgesinde: Toplumsalın Sonu*, (Çev: Oğuz Adanır), Ankara: Doğu Batı Yayınları
- BAUMAN, Z., LYON, D., (2013), *Akışkan Gözetim*, İstanbul, Ayrıntı Yayınları
- BAUMAN, Z., (2014), *Bu Bir Günlük Değildir*, İstanbul: Jaguar Yayınları
- BAYRAKTUTAN-SÜTÇÜ, G., (2009), *Ciddi Oyunlar*, In. M., BİNARK, G., BAYRAKTUTAN-SÜTÇÜ, I., B., FİDANER (Eds.) *Dijital Oyun Rehberi: Oyun Tasarımı, Türler ve Oyuncu*, (pp. 313-322), İstanbul: Kalkedon yayınları
- BELL, D., (2006), “Web as Pegs, içinde Returning (to) Communities Theory, Culture and Political Practice of the Communal”
- BERG, B. L., LUNE, H., (2004). *Qualitative research methods for the social sciences* (Vol. 5). Boston, MA: Pearson.
- BERG, C., V., (2015), “Woe Speaks No: Baudrillard and Adorno on Object-Oriented Thought”, *International Journal of Baudrillard Studies*, Vol. 12, No 2
- BERNE, E., (2015), *İnsanların Oynadığı Oyunlar*, İstanbul:Koridor Yayıncılık
- BIAL, H., (2004), *The Performance Studies Reader*, Routledge, New York

- BİÇER, S., (2014), “Goffman Metodolojisinden Hareketle Facebook Üzerinde Akademisyenlerin Kendini Sunma Davranışı”, *Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, Vol. 16 (65-100)
- BİNARK, M., (2007), “Dijital Oyunlar: Sektör, İçerik ve Oyuncular”, *Folklor ve Edebiyat Dergisi*. Vol. 50, No 13 (11-24)
- BİNARK, M., BAYRAKTUTAN-SÜTÇÜ, G., (2008), *Kültür Endüstrisi Ürünü Olarak Dijital Oyun*, Kalkedon Yayınları, İstanbul
- BİNARK, M., BAYRAKTUTAN-SÜTÇÜ, G., (2009), “Devasa Çevrimiçi Oyunlarda Türklüğün Oynanması: Silkroad Online’da Sanal Cemaat İnşası ve Türk Klan Kimliği”, In. M., BİNARK, G., BAYRAKTUTAN-SÜTÇÜ, I., B., FİDANER (Eds.) *Dijital Oyun Rehberi: Oyun Tasarımı, Türler ve Oyuncu*, (pp. 275-312)İstanbul: Kalkedon Yayınları
- BİNARK, M., BAYRAKTUTAN, G., (2013), *Ayın Karanlık Yüzü: Yeni Medya ve Etik*, Kalkedon Yayınları, İstanbul
- BOSTANCI-EGE, G., (2004), *Siberkültür, bilgisayarın sosyolojik etkileri ve siberuzayda sosyal ilişkiler*, (Yayınlanmamış Doktora Tezi), Ege Üniversitesi: İzmir.
- BULLINGHAM, L., VASCONCELOS, A., C. (2013), “The Presentation of Self in the Online World: Goffman and the Study of Online Identities,” *Journal of Information Science*, Vol. 39, No 1 (1-12)
- CAILLOIS, R., (2001), *Men, Play and Game*, Glenceo Press, ABD
- CAILLOIS, R., HALPERINE, E., (1955), “The Structure and Classification of Games”, *Diogenes*, Vol. 3 (63-75)
- CAILLOIS, R., (2006), *The Definition of Play and The Classification of Games*,
- CANOSSA, A., DRACHEN, A., (2009), “Play-Personas: Behaviours and Belief Systems in User-Centred” *Game Design, Human-Computer Interaction – INTERACT 2009* (510-523)
- CASTELLS, M., (2005), *Ağ Toplumunun Yükselişi*, İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları, İstanbul

CENGİZ, S., (1997), “Alan, Zaman, Kurallar ve Amaç Çerçevesinde Oyunun Neliği Üzerine”, *Folklor/Edebiyat Dergisi*, sayı 11 (53-64)

CHEE, F., VIETA, M., SMITH, R., (2006), Online Gaming and the Interactional Self: Identity interplay in situated practice, In J. P. Williams, S. Q. Hendricks, W. K. Winkler (Eds.), *Gaming as Culture: Essays on Reality, Identity, and Experience in Fantasy Games* (pp. 154-174). Jefferson, NC: McFarland Publishing.

COLE, H., & GRIFFITHS, M. D. (2007). “Social interactions in massively multiplayer online role-playing gamers”. *Cyberpsychology & behavior*, 10(4), 575-583.

COLIE, R., (1964), “Johan Huizinga and The Task of Cultural History”, *The American Historical Review*, Vol. 69, No 3 (607-630)

CONSALVO, M. (2009). “There is no magic circle.” *Games and culture*, 4(4), 408-417.

CORLISS, J. (2011). “Introduction: The social science study of video games”. *Games and Culture*, 6 (1), 3-16

COULTER, G., (2007), “Jean Baudrillard and the Definitive Ambivalence of Gaming”, *Games and Culture*, Vol. 2, No 4 (358-365)

DAĞLI, Ö., (2011) Bir İletişim Biçimi Olarak Reklam ve Dijital Oyunlar İlişkisi: Görsel Retorik ve Söylem Analizi Çerçevesinde Değerlendirme, In, G., TEREK

DANKO, D., (2010), “Hyperreality and Simulation,” Ronald L Jackson (Ed.) *Encyclopedia of Identity* içinde (339-342), Sage Publications

DEBRIX, F., (2009), “Jean Baudrillard, Jenny Edkins, Nick Vaughan-Williams” (Ed.) *Critical Theorists and International Relations* içinde (54-66), Routledge

DELWICHE, A. (2006). “Massively multiplayer online games (MMOs) in the new media classroom.” *Educational Technology & Society*, 9(3), 160-172.

DEMİR, S. T. (2016). “Dijital Aşklar: Sanallık ve Gerçeklik Arasında Bedenin, Mekânın ve İletişimin Tasarımı.” *TRT Akademi*, 1(2), 508-527.

- DETERDING, S., DIXON, D., KHALED, R., NACKE, L., (2011), “From game design elements to gamefulness: defining gamification, Proceedings of the 15th international academic MindTrek conference: Envisioning future media environments”
- DEVER, A., (2014). “Sosyolojik Bir Teori Olarak Dramaturjik Teorinin Futbola Uygulanması”, *Journal Of International Social Research*, 7(32), 372-381.
- DIBBEL, T. (2016). *Video game worlds: Working at play in the culture of EverQuest*. Routledge.
- DOĞU, B., (2006), “Popüler kültürün tüketim aracı olarak bilgisayar oyunlarında sunulan yaşam tarzı”, Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Genel Gazetecilik Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi, İzmir
- DOĞUSOY, B., & İNAL, Y. (2006). “Çok kullanıcı bilgisayar oyunları ile öğrenme”. *VII. Ulusal Fen Bilimleri ve Matematik Eğitimi Kongresi GÜ*, Gazi Eğitim Fakültesi, 7-9.
- EAGLETON, T., (2015) *Hayatın Anlamı*, İstanbul: Ayrıntı
- EGE, G., (2004), “Enformasyon-İletişim Çağında Eğitim ve Bilgisayar”, *Ege Eğitim Dergisi*, Vol. 5 (45-51)
- EGE, G., (2012), “Siber Kültür ve Sosyal Oyunlar: Karşılaştırmalı Örneklerle Sosyal Oyun Deneyimi Üzerine Bir Çözümleme”, *Folklor/Edebiyat*, Vol. 18, No. 72 (145-152)
- ELDENİZ, L., SIRMA, N., S., (2011), *Çok Oyunculu Çevrimiçi Rol Yapma Oyunlarının Gelişimi ve Kültürel Etkileri*, Derin Yayınevi, İstanbul
- EROĞLU, Ö., (2014), *Baudrillard'ı Okumak*, Tekhne Yayınları, İstanbul
- FERGUSON, C. J. (2007). “The good, the bad and the ugly: A meta-analytic review of positive and negative effects of violent video games”. *Psychiatric Quarterly*, 78(4), 309-316.

- FİLİZ, N., ERDEMLİ, A., YORULMAZLAR, M., M., (2017) “Bernard Suits’in Oyun ve Spor Anlayışı Üstüne (Spor Felsefesine Dair Bir Çalışma)”, *Marmara Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, 2 (2), 21-29.
- FINK, E., SAINE, U., SAINE, T. (1968). “The oasis of happiness: Toward an ontology of play”. *Yale French Studies*, (41), 19-30.
- GANE, M., (1999), “Bathos of Technology and Politics in Fourth Order Simulacra”, *Journal of the Theoretical Humanities*, Vol. 4, No 2 (75-80)
- GIDDENS, A., (2013), *Sosyoloji*, İstanbul: Kırmızı Yayınları.
- GIDDENS, A., (2014), *Modernite ve Bireysel Kimlik*, İstanbul: Say Yayınları
- GOFFMAN, E., (1964), “The Neglected Situations”, *American Antropologist*, Vol. 66, No 6 (133-136)
- GOFFMAN, E., (1983), “The Interaction Order”, *American Sociological Review*, Vol. 48, No 1, (1-17)
- GOFFMAN, E., (2014a), *Günlük Yaşamda Benliğin Sunumu*, İstanbul: Metis Yayınları
- GOFFMAN, E., (2014b), *Damga: Örselenmiş Kimliğin İdare Edilişi Üzerine Notlar*, Ankara: Heretik Yayınları.
- GOFFMAN, E., (2015), *Tımarhaneler: Akıl Hastalarının ve Kapatılmış Diğer Kişilerin Toplumsal Durumu Üzerine Denemeler*, Ankara: Heretik Yayınları.
- GÖKER, G., DOĞAN, A., (2011). “Ağ toplumunda Örgütlenme: Facebook’da Çevrimiçi Tekel Eylemi”, *Balikesir University Journal of Social Sciences Institute*, 14(25), 159-187
- GRANIC, I., LOBEL, A., & ENGELS, R. C. (2014). “The benefits of playing video games”. *American psychologist*, 69(1), 66.

GROVE, S. J., & FISK, R. P. (1983). The dramaturgy of services exchange: an analytical framework for services marketing. In *Emerging perspectives on services marketing*, 45-49.

GÜÇDEMİR, Y., (2003), “Bilgisayar Ağları İnternetin Gelişimi ve Bilgi Kirlenmesi”, *İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, No: 17 (371-378)

GÜLER, A., HALICIOĞLU, M. ve TAŞĞIN, S. (2015). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Teorik Çerçeve – Pratik Öneriler – 7 Farklı Nitel araştırma Yaklaşımı – Kalite ve Etik Unsurlar*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.

GÜRCAN, A., ÖZHAN, S., & USLU, R. (2008). “Dijital oyunlar ve çocuklar üzerindeki etkileri. Başbakanlık Aile ve Sosyal Araştırmalar Genel Müdürlüğü”, Ankara, 1-50.

GÜRSES, F., (2015), “Dijital Oyunlarda Hegemonyanın İnşası ve Kültür Endüstrisi”, *Conference: International Trends and Issues in Communication*. (ss.480-498), Media Conference, At St. Petersburg, Russia. September 2-4, 2015.

GÜVEN, S. (1996). *Toplumbiliminde Araştırma Yöntemleri*. Bursa: Ezgi Kitapevi.

GÜZEL, M., (2015), Gerçeklik İlkesinin Yitimi: Baudrillard’ın Simülasyon Teorisinin Temel Kavramları, *Felsefe ve Sosyal Bilimler Dergisi*, sayı: 19, (65-84)

HAMARI, J., & LEHDONVIRTA, V. (2010). *Game design as marketing: How game mechanics create demand for virtual goods*, 2010, Sage

HUIZINGA, J., (2015), *Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*, Ayrıntı Yayınları, İstanbul

HUPPATZ, D., (2010), “The Cave: Writing Design History”, *Journal of Writing in Creative Practice*, Vol. 3, No 2 (135-148)

HÜLÜR, A. B., (2017), “Erving Goffman: Günlük Yaşamda Benliğin Sunumu”. *Abant Kültürel Araştırmalar Dergisi*, 2(4), 332-339.

- İNAL, Y., KİRAZ, E., (2008), “Bilgisayar Oyunları İdeoloji İçerir Mi?: Eğitsel ve Ticari Oyunlara Bakış”, *Journal of Turkish Educational Sciences* vol. 6, No. 3 (523-544)
- JUUL, Jasper, (2001), “Games Telling stories? : A brief note on games and narratives”, *The International Journal of Computer Game Research*, vol. 1.
- KAMINSKI, M. M. (2006). “Parametric rationing methods.” *Games and Economic Behavior*, 54(1), 115-133.
- KAN, D., (2011), Bilgisayar Oyunlarında Toplumsal Cinsiyetçi Kurgulama, Süleyman Demirel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sosyoloji Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi, Isparta
- KANCA, E., (2011), *Oyunun Antropolojisi: İktisadi-Siyasi ve Oyunları*, Genesis Kitap, Ankara
- KELLNER, D., (2003), “Jean Baudrillard”, *The Blackwell companion to major contemporary social theorists*, 310-331.
- KILIÇ, M. (2015). Dramaturjik Teori Ekseninde Spor. *Sosyoloji Araştırmaları Dergisi*, 18(1), 126-152.
- KINGSEPP, E. (2007). “Fighting hyperreality with hyperreality: History and death in World War II digital games”. *Games and Culture*, 2(4), 366-375.
- KIZILKAYA, E., (2010), “Bilgisayar Oyunlarında İdeolojik Söylem ve Anlatı”, Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Gazetecilik Anabilim Dalı Genel Gazetecilik Bilim Dalı Yüksek Lisans Tezi, İstanbul
- KOÇYİĞİT, S., TUĞLUK, M. N., & KÖK, M. (2007). “Çocuğun gelişim sürecinde eğitsel bir etkinlik olarak oyun/Play as educational activity in the child's development process.” *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, (16), 324-342.

- KÖKALAN-ÇİMRİN, F., (2011), “Manuel Castells’i Yeniden Okumak: Küresel Ağ Hareketleri Yaklaşımının Eleştirel Bir Değerlendirmesi”, *Sosyal Bilimler Dergisi*, Vol. 4, No. 2 (65-77)
- KULGA, C., E., (2014),Günlük Yaşamda Benlik Sunumları Üzerine Bir İnceleme, Gazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Halkla İlişkiler Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi, Ankara
- LASTOWKA, G., (2009), “Rules of play”, *Games and Culture* Vol. 4. No 4 (379-395)
- LIU, M., & PENG, W. (2009). “Cognitive and psychological predictors of the negative outcomes associated with playing MMOGs (massively multiplayer online games).” *Computers in Human Behavior*, 25(6), 1306-1311.
- MANNING, P., (2007), Erving Goffman and Modern Sociology, Blackwell Publishers
- MCCOY, J.,, MATEAS, M., WARDROP-FRUIIN, N., (2009), “Comme il Faut: A System for Simulating Social Games Between Autonomous Characters”, *Proceedings of the Digital Art and Culture Conference*
- MCGONIGAL, J., (2011), “Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change The World”, *The Penguin Press*, New York
- MCLUHAN, M., (1964), “The medium is the message”, In *Understanding Media: The Extensions of Man* (23-35), 63–7. New York: Signet
- MCLUHAN, M., GORDON, W. T., (2006), *The classical trivium: The place of Thomas Nashe in the learning of his time*. Gingko Press.
- NORRIS, T. (2006), “Hannah Arendt & Jean Baudrillard: pedagogy in the consumer society”, *Studies in Philosophy and Education*, 25(6), 457-477.
- OLGUN, C., K., (2008), “Huizinga ve Oyun Kavramı”, *Sosyoloji Notları*, 4 (5), 22-26.
- ÖNGEN, Y., (2014), *Kişilerarası İletişim Açısından Sanal Gerçeklik Olarak Bilgisayar Oyunları: World of Warcraft Örneği*, (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi) Marmara Üniversitesi: İstanbul.

ÖNK, Ü. Y., (2009), “Baudrillard Perspektifinden Bir Kitle İletişim ve Sanat Aracı Olarak Simülasyon Evreninde Televizyon”. *Selçuk Üniversitesi İletişim Fakültesi Akademik Dergisi*, 5(4), 201-218.

ÖZDEMİR, A. (2013). Yönetim Biliminde İleri Araştırma Yöntemleri ve Uygulamalar. İstanbul: Beta Yayıncılık.

PAAVIALIAEN, J., HAMARI, J., STENROS, J., & KINNUNEN, J. (2013). “Social network games: Players’ perspectives”. *Simulation & Gaming*, 44(6), 794-820.

PENA, J. (2012). “Group Size Diversity in Public Good Games”, *Evolution: International Journal of Organic Evolution*, 66(3), 1-15

POLOMA, M., (1995), *Çağdaş Sosyoloji Kuramları*, Gündoğan Yayınları, Ankara

POSTMAN, N., (2014), *Televizyon: Öldüren Eğlence: Gösteri Çağında Kamusal Söylem*, İstanbul: Ayrıntı Yayınları,

RAFFEL, S., (2004), “Baudrillard on Simulations: An Exegesis and a Critique”, *Sociological Research Online*, Vol. 9, No 2, (1-9)

RODRIGUEZ, H., (2006), “The Playful and the Serious: An approximation to Huizinga's Homo Ludens”, *The International Journal of Computer Game Research*, Vol. 6, No 1

SALEN, K., ZIMMERMAN, E., (2005), “Game design and meaningful play”, *Handbook of Computer Games*, Vol. 59 (59-79)

SCROEDER, R. (2008). “Defining virtual worlds and virtual environments”. *Journal For Virtual Worlds Research*, 1(1).

SHEENAN, P., (2004), “Postmodernism and Philosophy”, Steven Connor (Ed.) *The Cambridge Companion to Postmodernism* (20-42), Cambridge University Press

SIMON, B. (2007). “What if Baudrillard was a gamer? Introduction to a special section on Baudrillard and game studies”. *Games and culture*, 2(4), 355-357.

SINGH, S. (2013). “Why people play massively multiplayer online games?”. *International Journal of e-Education, e-Business, e-Management and e-Learning*, 3(1), 7.

SMITH, P., (2007), *Kültürel Kuram*, İstanbul: Babil Yayınları.

STEINKUEHLER, C. A., WILLIAMS, D. (2006), “Where everybody knows your (screen) name: Online games as “third places”. *Journal of computer-mediated communication*, 11(4), 885-909.

SUITS, B., (2012), *Çekirge: Oyun, Yaşam ve Ütopya*, İstanbul: Ayrıntı Yayınları

SUITS, B., (1967), “What is a Game?”, *Philosophy and Science*, Vol. 34, No 2 (148-156)

TEZEL, Y., (2011), *Bilgisayar Oyunları Tarihi*, İstanbul: Sokak Kitapları Yayınları

TIRPAN, S., (2013), *World of Warcraft Oyuncularının Oyundaki Karakterleriyle Bağlantı Kurma Algıları ile Sosyolojik Yabancılaşma Düzeylerine Yönelik Algıları Arasındaki İlişki*, Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü İletişim Tasarımı ve Yönetimi Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi, Eskişehir

TOPAL, A., (2016), *Sanal Karakterin Gerçek Gündemi: Çevrimiçi Oyunlarda Metin Tabanlı İletişim ve “World of Warcraft” Örneği*, (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Kocaeli Üniversitesi: Kocaeli.

TURKLE, S., (1994), “Constructions and reconstructions of self in virtual reality: Playing in the MUDs”, *Mind, Culture, and Activity*, 1(3), 158-167.

TÜDOF, (2012), “Türkiye’de ve Dünyada Dijital Oyunlar Sektörü Hakkında Genel Rapor”.

ÜNAL TEREK, G., BATI, U., (2011), *Dijital Oyunlar: Kendi Dünyanda Yaşa Bizimkinde Oyna*, İstanbul: Derin Yayınevi

ÜNAL, U., BATI, (Eds.) *Dijital Oyunlar*, (pp. 35-62).

VANHATUPA, J., M., (2010), "Browser games for online communities", *International Journal of Wireless & Mobile Networks*, 2(3), 39-47.

WOLFE, A. (1997). "Public and private in theory and practice: Some implications of an uncertain boundary". In *Public and private in thought and practice: Perspectives on a grand dichotomy*, 182-203.

YEE, N. (2006). "Motivations for play in online games". *CyberPsychology & behavior*, 9(6), 772-775.

YENGİN, D., (2012), *Dijital Oyunlarda Şiddet*, İstanbul: Beta yayınları

YILDIRIM, A., ŞİMŞEK, H., (2016), *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*, Ankara: Seçkin Yayıncılık.

ZIMMERMAN, E., (2004), "Interactivity, Play, and Games: Four Naughty Concepts in Need of Discipline", *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*: 56-7, Cambridge.

İnternet Kaynakları

CHANDLER, Daniel, (1995), *Technological or media determinism*, https://www.wolearn.org/pluginfile.php/2185/mod_page/content/6/chandler2002_PDF_full.pdf Erişim Tarihi: 18.03.2018

CHANG, (2010), *Banking on a virtual economy*, <https://www.cnet.com/uk/news/banking-on-a-virtual-economy/> Erişim Tarihi: 28.03.2018

CHIP, (2008) *Antik çağlardan günümüze oyun dünyası*, https://www.chip.com.tr/haber/antik-caglardan-gunumuze-oyun-dunyasi_7035.html Erişim tarihi: 03.04.2018

DEMİREL, Fırat, (2017), Oyunlaştırma sistemini açan Yemeksepeti, her semtin Lezzet Muhtarı'nı arıyor!, <https://webrazzi.com/2017/04/10/yemeksepeti-oyunlastirma/> Erişim tarihi: 17.04.2018

DIGITAL AGE, (2017), Yemeksepeti'nin yeni oyunlaştırma projesi yayında, <http://digitalage.com.tr/yemeksepetinin-yeni-oyunlastirma-projesi-yayinda/> Erişim

tarihi, 17.04.2018

GERİM, Mehmet Ali, (2010), Oyunlar, Türler, Terimler ve Biz, <https://www.merlininkazani.com/oyunlar-turler-terimler-ve-biz-makale-35849> Erişim

tarihi: 05.04.2018

LEGACY LOCKER OFFICIAL SITE, <https://legacylocker.com/> Erişim tarihi 22.03.2018

INNOGAMES, https://www.innogames.com/?ref=ds_portalbar_innogames Erişim Tarihi: 21.02.2018

INDEPENDENT (2009), *The Online Afterlife*, <https://www.independent.co.uk/life-style/gadgets-and-tech/features/the-online-afterlife-updates-from-beyond-the-grave-1646771.html> Erişim Tarihi: 27.02.2018

KUMAŞ (2015), *Şampiyonluk Ligi Kış Mevsimi Final Özeti*, <https://www.merlininkazani.com/sizler-de-lisansli-e-sporcu-olabilirsiniz-espor-70805>

Erişim Tarihi: 22.04.2018

KLANLAR RESMİ SİTESİ, www.klanlar.org Erişim Tarihi: 15.03.2018

KLANLAR RESMİ HARİCİ FORUM SİTESİ, <https://forum.klanlar.org/index.php> Erişim Tarihi: 15.03.2018

NEWZOO, (2017), New Gaming Boom, <https://newzoo.com/insights/articles/new-gaming-boom-newzoo-ups-its-2017-global-games-market-estimate-to-116-0bn-growing-to-143-5bn-in-2020/> Erişim tarihi: 05.04.2018

SHIFTDELETE (2009), *Dünden Bugüne ADSL* <https://shiftdelete.net/dunden-bugune-adsl-11075> Erişim Tarihi: 11.05.2018

SPOHN (2017), *Internet Game Timeline: The History of Online Gaming 1969 – 2004*, <https://www.lifewire.com/internet-game-timeline-1983536> Erişim Tarihi: 19.06.2018

STRATEGY ANALYTICS, (2010), Global Video Game Market Forecast, <https://www.strategyanalytics.com/access-services/media-and-services/in-the-home/digital-media/digital-media/reports/report-detail/global-video-game-market-forecast#.Wv1bToiFPIU> Erişim tarihi: 03.04.2018

TRIBAL WARS OFFICIAL SITE, <https://www.tribalwars.net/en-dk/> Erişim Tarihi: 01.01.2018

TRIBAL WARS-RULES, <https://www.tribalwars.net/en-dk/page/rules> Erişim Tarihi: 01.01.2018

TRIBAL WARS OFFICIAL EXTERNAL FORUM, <https://forum.tribalwars.net/index.php> Erişim Tarihi: 15.03.2018

TRIBAL WARS (2018), *14 Years of Tribal Wars*, <https://www.tribalwars.net/en-dk/page/timeline> Erişim Tarihi: 16.03.2018

TÜRK DİL KURUMU, http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&kelime=oyun Erişim tarihi: 27.06.2018

TW STATS TÜRKİYE, <http://tr.twstats.com/> Erişim Tarihi 03.04.2018

<http://ezopmasallari.parkecala.net/agustosbocegikarinca.html> Erişim Tarihi: 18.04.2018

http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.5af53a65f26540.28970707 Erişim Tarihi: 03.01.2018

<http://gosbf.gov.tr/Sayfalar/2630/2320/Dijital%20Oyunlar.aspx> Erişim Tarihi: 18.05.2018

GAMEXNOW, <https://www.gamexnow.com/yemeksepeti-yeni-oyunlastirma-projesini-yayina-aldi/> Erişim Tarihi: 11.01.2018

EKLER

GÖRÜŞME FORMU

Değerli Görüşmecim,

Yapacağımız bu görüşme, yüksek lisans tez çalışmam kapsamında yürütmekte olduğum araştırmam içindir. Gizliliğin esas oldu araştırmamda, kimlik bilgileriniz üçüncü şahıslarla paylaşılmayacak, oyun-dışı ve oyun-içi kimliğiniz hiçbir şekilde deşifre edilmeyecektir. Çalışmamın niteliği açısından vereceğiniz cevapların dürüst ve samimi olması büyük bir önem arz etmektedir. Değerli zamanınız ve yardımlarınız için şimdiden teşekkür ediyorum.

Diretgen Ozan ERCANSUNGUR

Ege Üniversitesi Genel Sosyoloji ve Metodoloji Yüksek Lisans Öğrencisi

Telefon: 0532 371 74 90

e-mail: ozan.ercansungur@gmail.com

• DEMOGRAFİK ÖZELLİKLER

1. Kaç yaşındasınız?
2. Doğum yeriniz neresi? (İl, İlçe, Köy)
3. Nerede yaşamınızı sürdürüyorsunuz?
4. Medeni durumunuz nedir?
5. Öğrenim durumunuz nedir? (En son bitirdiğiniz okul?)
6. Mesleğiniz?

• OYUN OYNAMAYA YÖNELİK ALGILAR

7. Sizi oyun oynamaya iten sebepleri açıklayabilir misiniz?
8. Kaç yıldır çok kullanıcıli çevrimiçi türünde oyunlar oynamaktasınız?
9. Bu tür oyunları tercih etmenizdeki sebep nedir?
10. Kaç yıldır Tribal Wars oyununu oynamaktasınız?
11. Çocukluğunuzdan bu güne kadar oynadığınız oyunları göz önüne alacak olursanız Tribal Wars oyunu nasıl bir oyun deneyimi sunmaktadır?

12. Gün içerisinde kaç saatinizi bu oyun ile ilgili aktivitelere harcamaktasınız?
13. Oyun dünyasını ne kadar sanal, ne kadar gerçek olarak tanımlarsınız?
14. Sizce oyunda başarı nasıl elde edilir?
15. Oyun içerisinde kazandığınız başarının ve gerçek hayatta kazandığınız başarının yarattığı duygular nasıldır?

- **OYUN-İÇİ BENLİK SUNUMUNUN İZLENMESİ**

16. Oyun oynuyor olmak sizce sosyal bir ortam sağlıyor mu?
17. Sizce oyun dünyasında tanınır (ünlü) olmak önemli midir?
18. Kendinize rol model olarak aldığınız bir oyuncu oldu mu? Olduysa ne gibi özellikleri size çekici gelmiştir?
19. Katılacağınız klanı belirlerken nelere dikkat edersiniz?
20. Oyun dünyasına farklı takma adlarla mi giriş yaparsınız yoksa aynı takma adı mı kullanmayı tercih edersiniz?
21. Profilinizde kullandığınız resim(ler)in, profil metnelerinizin, kullandığınız köy isimlerinin sizin için önemi nedir?
22. Sizce bu resim ve metinlerin oyun dâhilinde bir işlevi var mıdır?
23. Oyun-içi karakterinizin, sizin gerçekte kim olduğunuzu temsil ettiğini düşünüyor musunuz?
24. Hiç oynamak zorunda kaldığınız ya da bu yönde hissettiğiniz oldu mu?
25. Oyun-içi sergilediğiniz tutumları ciddiye mi ele alıyorsunuz?

- **OYUN-İÇİ OYUN-DIŞI GÜNDELİK HAYAT PRATİKLERİNİN ETKİLEŞİMİ**

26. Klan örgütlenmelerinde ne gibi görevler yerine getirdiniz/getiriyorsunuz?
27. Bu görevler, diğer oyuncularla kurduğunuz iletişimlerde kullandığınız dili etkiliyor mu?
28. İletişimde bulunduğunuz oyuncuların gerçek hayatlarına dair ne gibi bilgileri edinmek istersiniz?
29. Gerçek hayatınıza dair bilgileri ne sıklıkta oyun dünyasında paylaşırsınız?
30. Oyun platformu aracılığıyla tanıştığınız ve gerçek yaşamınızda iletişiminizi sürdürdüğünüz kişiler var mıdır? (amaç, sıklık, yakınlık)

31. Oyun dünyası size g ndelik hayattan bir kaıř mı sunmaktadır yoksa g ndelik hayatınızın bir parası mıdır? Aıklayabilir misiniz?
32. Oyun oynamanın kiřiliđinize katkıları olduđunu d ř n yor musunuz?
33. Sizce oyun oynuyor olmanın g ndelik hayatınıza olumlu etkileri nelerdir?
34. Oyun oynamanın kiřiliđinize y nelik g t r leri olduđunu d ř n yor musunuz?
35. Sizce oyun oynuyor olmanın g ndelik hayatınıza olumsuz etkileri nelerdir?
36. Geriye d n p baktıđınızda oyun yolculuđunuzda anlatmak istediđiniz bir řey var mı?



ÖZGEÇMİŞ

Diretgen Ozan ERCANSUNGUR

1989 yılında İzmir’de doğdum. İlköğretim ve Lise öğrenimimi İzmir’de tamamladıktan sonra İzmir Ekonomi Üniversitesi Psikoloji bölümünde öğrenim görmeye başladım. Bu üniversitede aldığım 1 yıllık eğitimin ardından ayrılıp, Ege Üniversitesi Sosyoloji Bölümü’nü kazandım. 2015 tarihinde lisans öğrenimi tamamlayıp aynı yıl Ege Üniversitesi Genel Sosyoloji ve Metodoloji Yüksek Lisans programına girmeye hak kazandım. 2018 tarihinden beri Yaşar Üniversitesi Sosyoloji Bölümü’nde araştırma görevlisi olarak çalışmaktayım.

ÖZET

İletişim teknolojileri toplumsal süreçlerin değişiminde hem belirleyici hem de bu değişimin gözlemlenebileceği bir alan olarak öne çıkmaktadır. Bu gelişmeler, internet ve ağ teknolojileri aracılığıyla kullanıma sunulan çok kullanıcıli çevrimiçi oyunların da ortaya çıkışına ortam sağlamış ve bu tür oyunlar dolayısıyla oyun kavramının gündelik hayatlarımızda teşkil ettiği konumun anlam ve bağlamını doğrudan etkilemiştir. Bu çalışmada, Jean Baudrillard'ın günümüz gerçeklik ilkesinin yazılı ve görsel iletişim araçları aracılığıyla ortaya çıkan bir gerçeklik olduğu yönündeki görüşünden hareketle, çok kullanıcıli çevrimiçi oyunların toplumsal anlamı tartışmaya açılmış, Erving Goffman'ın gündelik hayatın anlamlandırılmasında belirleyici gördüğü, benliğin sunumuna yönelik görüşlerinden hareketle bu oyun dünyalarında gözlemlenebilecek gündelik pratiklerin çevrimiçi çevrimdışı etkileşiminin anlaşılması amaçlanmıştır.

Tez çalışmasının amacı doğrultusunda “Oyun Oynamaya Yönelik Algılar”, “Oyun-içi Benlik Sunumunun İzlenmesi” ve “Oyun-içi Oyun-dışı Gündelik Hayat Pratiklerinin Etkileşimi” olmak üzere 3 ana tema belirlenmiştir. Belirlenen ana temalar doğrultusunda tasarlanan araştırma kapsamında 12 katılımcıyla derinlemesine görüşmeler gerçekleştirilmiştir, alan araştırmasının verileri belirlenen temalar doğrultusunda değerlendirilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Çok Kullanıcıli Çevrimiçi Oyunlar, İnternet, Benlik, Simülasyon.

ABSTRACT

Communication technologies step forward both as a determinant field for the changes in social processes and as an observation point for those changes. With the developments in communication technologies, massively multiplayer online games have emerged and these games have directly affected the position, context, and meaning of the term ‘game’ in our daily lives. In this study, the place of massively multiplayer online games’ social meaning is brought into question in the light of Jean Baudrillard’s view on how today’s reality principle emerges via the written and visual communication media. Moving from Erving Goffman’s views on presentation of self, which he defines as the determinant for explaining the meaning of our daily lives, this study aims to comprehend the online and offline interaction of daily practices that can be observed in these game worlds.

In accordance with the purpose of this study, three main themes are determined; “Perceptions Related to Playing Games”, “Observation of In-Game Self-Presentation” and “The Interaction between In-Game and Out-Game Daily Life Practices”. In the direction of these three themes, in-depth interviews have held with 12 participants and the data related to the research area is evaluated.

Keywords: Multiplayer Online Games, Internet, Self, Simulation.