

AKDENİZ ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

Tülin SEPETCİ

DİJİTAL OYUNLAR, DİJİTAL OYUNCULAR:
KARŞI HEGEMONYA PRATİKLERİ VE SOSYAL ETKİLEŞİM

İletişim Ana Bilim Dalı
Doktora Tezi

Antalya, 2017

AKDENİZ ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

Tülin SEPETCİ

DİJİTAL OYUNLAR, DİJİTAL OYUNCULAR:
KARŞI HEGEMONYA PRATİKLERİ VE SOSYAL ETKİLEŞİM

Danışman

Doç. Dr. Emine UÇAR İLBUĞA

İletişim Ana Bilim Dalı

Doktora Tezi

Antalya, 2017

T.C.
Akdeniz Üniversitesi
Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürlüğüne,

Tülin SEPETCİ'nin bu çalışması, jürimiz tarafından İletişim Ana Bilim Dalı Doktora Programı tezi olarak kabul edilmiştir.

Başkan	: Prof. Dr. Mutlu BİNARK	(İmza)
Üye (Danışmanı)	: Doç. Dr. Emine UÇAR İLBUĞA	(İmza)
Üye	: Doç. Dr. Günseli BAYRAKTUTAN	(İmza)
Üye	: Prof. Dr. Mustafa ŞEKER	(İmza)
Üye	: Doç. Dr. Gönül DEMEZ	(İmza)

Tez Başlığı: Dijital Oyunlar, Dijital Oyuncular: Karşı Hegemonya Pratikleri ve Sosyal Etkileşim

Onay: Yukarıdaki imzaların, adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylarım.

Tez Savunma Tarihi : 08/08/2017

Mezuniyet Tarihi : 24/08/2017

(İmza)
Prof. Dr. İhsan BULUT
Müdür

AKADEMİK BEYAN

Doktora Tezi olarak sunduđum “Dijital Oyunlar, Dijital Oyuncular: Karşı Hegemonya Pratikleri ve Sosyal Etkileşim” adlı bu çalışmanın, akademik kural ve etik değere uygun bir biçimde tarafımdan yazıldığını, yararlandığım bütün eserlerin kaynakçada gösterildiğini ve çalışma içerisinde bu eserlere atıf yapıldığını belirtir; bunu şerefimle doğrularım.

(İmza)

Tülin SEPETCİ





T.C.
AKDENİZ ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
TEZ ÇALIŞMASI ORJİNALLİK RAPORU



SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜ'NE

ÖĞRENCİ BİLGİLERİ	
Adı-Soyadı	Tülin SEPETCİ
Öğrenci Numarası	20118620201
Enstitü Ana Bilim Dalı	İletişim
Programı	Doktora
Programın Türü	() Tezli Yüksek Lisans (x) Doktora () Tezsiz Yüksek Lisans
Danışmanının Unvanı, Adı-Soyadı	Doç. Dr. Emine UÇAR İLBUĞA
Tez Başlığı	Dijital Oyunlar, Dijital Oyuncular: Karşı Hegemonya Pratikleri ve Sosyal Etkileşim
Turnitin Ödev Numarası	836058175-836058541

Yukarıda başlığı belirtilen tez çalışmasının a) Kapak sayfası, b) Giriş, c) Ana Bölümler ve d) Sonuç kısımlarından oluşan toplam 266 sayfalık kısmına ilişkin olarak, 09/08/2017 tarihinde tarafımdan Turnitin adlı intihal tespit programından Sosyal Bilimler Enstitüsü Tez Çalışması Orijinallik Raporu Alınması ve Kullanılması Uygulama Esasları'nda belirlenen filtrelemeler uygulanarak alınmış olan ve ekte sunulan rapora göre, tezin/dönem projesinin benzerlik oranı;

alıntılar hariç % 3

alıntılar dahil % 4'tür.

Danışman tarafından uygun olan seçenek işaretlenmelidir:

(X) Benzerlik oranları belirlenen limitleri aşmıyor ise;

Yukarıda yer alan beyanın ve ekte sunulan Tez Çalışması Orijinallik Raporu'nun doğruluğunu onaylarım.

() Benzerlik oranları belirlenen limitleri aşıyor, ancak tez/dönem projesi danışmanı intihal yapılmadığı kanısında ise;

Yukarıda yer alan beyanın ve ekte sunulan Tez Çalışması Orijinallik Raporu'nun doğruluğunu onaylar ve Uygulama Esasları'nda öngörülen yüzdelik sınırlarının aşılmasına karşın, aşağıda belirtilen gerekçe ile intihal yapılmadığı kanısında olduğumu beyan ederim.

Gerekçe:

Benzerlik taraması yukarıda verilen ölçütlerin ışığı altında tarafımca yapılmıştır. İlgili tezin orijinallik raporunun uygun olduğunu beyan ederim.

09/08/2017

(imza)

Emine UÇAR İLBUĞA

İÇİNDEKİLER

ŞEKİLLER LİSTESİ	iii
TABLolar LİSTESİ	iv
RESİMLER LİSTESİ	v
KISALTMALAR LİSTESİ	vii
ÖZET	ix
SUMMARY	x
ÖNSÖZ	xii
GİRİŞ	1

BİRİNCİ BÖLÜM

HEGEMONYA VE KARŞI HEGEMONYA KAVRAMLARINA YÖNELİK KURAMSAL YAKLAŞIMLAR

1.1. Hegemonya Kavramı	7
1.2. Organik Aydın/Geleneksel Aydın Kavramı.....	14
1.3. Karşı Hegemonya Kavramı	17

İKİNCİ BÖLÜM

DİJİTAL OYUNLARLA İLGİLİ TEMEL KAVRAMLAR

2.1. Dijital Oyun Kavramına Genel Bakış	23
2.1.1. Dijital Oyunların Tarihsel Gelişimi ve Değişimi	26
2.1.2. Dijital Oyun Türleri (Platformları-Farkları).....	39
2.1.3. Dijital Oyuncu Türevleri ve Motivasyon Kaynakları	47
2.1.4. Dijital Oyunlara Yönelik Kurumsal Yapılanmalar	51
2.2. Dijital Oyunlara Kuramsal Yaklaşımlar ve Dijital Oyunlarla İlgili Çalışmalara Yönelik Literatür İncelemesi	55

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

KARŞI HEGEMONYA ALANI OLARAK DİJİTAL OYUNLAR VE DİJİTAL AKTİVİZM

3.1. Bilgi/İletişim Teknolojileri ve Ağ Toplumu	61
3.1.1. Dijital Aktivizm Kavramı	65
3.1.2. Dijital Demokrasi ve Dijital Müdahale	69
3.2. Dijital Ortamın Sosyal Grup ve Topluluk Oluşumundaki Rolü ve Etkileri.....	73
3.2.1. Toplum/Cemaat (Gemeinschaft/Gesellschaft)	74

3.2.2. Meta/Ortak Mallar (Commodity/Common Goods).....	79
3.2.3. Sanal Topluluklar ve Sanal Kùltürler	80
3.3. Çevrimiçi Oyun Gruplarının Alt Kùltürü	83
3.3.1. Çevrimiçi Oyunlarda Özdeşleşme ve Kimliklenme Süreci.....	89
3.3.2. Çevrimiçi Oyunlarda Topluluğa Katılma ve Topluluk Oluşturma	94
3.3.3. Çevrimiçi Oyunlarda Liderlik	95
3.3.4. Çevrimiçi Oyun Dünyası ve Gerçek Dünya Arasındaki Etkileşim.....	98
3.4. Çevrimiçi Oyunlarda Soruna Yönelik Örgütlenme	102
3.4.1. Çevrimiçi Oyunlarda Politik Duruş ve Aktivistlik.....	105
3.5. Dünyadan ve Türkiye’den Çevrimiçi Oyunlar ve Dijital Aktivizm Örnekleri	107
3.6. Literatürde Dijital Oyunlar ve Aktivizm Üzerine Yapılan Çalışmalar	119

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

ARAŞTIRMANIN UYGULANMASI, BULGULAR VE TARTIŞMA

4.1. Araştırmanın Sorunsalı/Konusu.....	123
4.2. Araştırmanın Amacı.....	123
4.3. Araştırmanın Önemi	124
4.4. Araştırmanın Kapsamı ve Sınırlılıkları.....	125
4.5. Araştırmanın Temel Varsayım ve Soruları	126
4.5.1. Araştırma Sorusu ve Hipotezler	126
4.6. Araştırmanın Yöntemi	133
4.6.1. Araştırma Yönteminde Nicel Teknik Bölüm: Saha Çalışması (Anket).....	133
4.6.2. Araştırma Yönteminde Nitel Teknik Uygulamaları.....	160
SONUÇ	199
KAYNAKÇA.....	210
EK 1- Kavramlar ve Terimler Sözlüğü	233
EK 2- Anket Formu	236
EK 3- Anket Verileri Ortak Varyans (Communalities) Tablosu	242
EK 4- Derinlemesine Görüşme Soruları.....	246
EK 5- Ankete Katılan Oyun Topluluklarının Eşzamanlı Tepkilerini Gösteren Screenshotlar.....	249
EK 6- Gençlik ve Spor Bakanlığı Bilgi Edinme Başvuru Cevabı	257
Ö Z G E Ç M İ Ş	258

ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 2.1 Macera Oyunlarının Programlanması Temelinde Dijital Oyunların İletişim Modeli	25
Şekil 2.2 Rol Yapma Oyunlarının Türleri: Anlatı, Ludic ve Paidea Unsurlarının Etkisi.....	42
Şekil 2.3 MMORPG Oyuncularının Kullanıcı Pratikleri	50
Şekil 3.1 Alternatif Kamusal Alan-Katılımcı Kamusal Alanlar-Medya Aktivizmi İlişkisi	68
Şekil 3.2 Modern ‘Gesellschaft’ın Alt Sistemlerinin Dörtlü Yapısı	77
Şekil 3.3 Yönetim Sistemi Olarak Gesellschaft’ın Genel Kurumları.....	78
Şekil 4.1 Katılımcıların Yaş Dağılımı Histogram Tablosu	138
Şekil 4.2 Katılımcıların Eğitim Seviyesi Dağılımı Histogram Tablosu	138
Şekil 4.3 Katılımcıların Aylık Ortalama Hane Geliri Dağılımı Histogram Tablosu.....	139
Şekil 4.4 Kendilerini Gamer Olarak Tanımlayan Katılımcılar.....	146
Şekil 4.5 Kendilerini Roleplayer Olarak Tanımlayan Katılımcılar	146
Şekil 4.6 Kendilerini Virtual Gamer Olarak Tanımlayan Katılımcılar	147
Şekil 4.7 Kendilerini Skeptic Gamer Olarak Tanımlayan Katılımcılar.....	147
Şekil 4.8 Faktör Analizi Yamaç Birikinti Grafiği	151
Şekil 4.9 Boyutlar Arasındaki Korelasyon Düzeyleri	160

TABLOLAR LİSTESİ

Tablo 2.1 MMORPG Oyuncularının Temel Motivasyon Kaynakları ve Alt Bileşenleri.....	47
Tablo 2.2 Oyunların Analiz Edilmesi İçin Tipoloji.....	58
Tablo 3.1 Tönnies'in Gemeinschaft ve Gesellschaft Kombinasyonu	76
Tablo 3.2 Sosyolojik Sistemde Kavramsal Düalizm	77
Tablo 4.1 Anketin Linkinin Paylaşıldığı Gruplar ve Grupların Üye Sayıları	134
Tablo 4.2 Anketin Paylaşıldığı E-Spor Takımları	135
Tablo 4.3 Katılımcıların Cinsiyet Dağılımı	136
Tablo 4.4 Yaş, Eğitim, Gelir Dağılımı	137
Tablo 4.5 Katılımcıların An İtibariyle Oynamakta Oldukları Oyun	139
Tablo 4.6 Katılımcıların Oyun Oynama Süreleri	140
Tablo 4.7 Katılımcıların Oyun Oynama Sıklıkları	141
Tablo 4.8 Katılımcıların Çevrimiçi Oyun Oynama Biçimi Tercihleri	141
Tablo 4.9 Çevrimiçi Oyunda Guild Meet-Upsları Tercih Etme Oranları.....	142
Tablo 4.10 Çevrimiçi Oyunda LAN Buluşmaları Tercih Etme Oranları	143
Tablo 4.11 Çevrimiçi Oyunda Konvansiyonları Tercih Etme Oranları	143
Tablo 4.12 Çevrimiçi Oyunda Küçük Grupları Tercih Etme Oranları.....	144
Tablo 4.13 Çevrimiçi Oyunda Bir-İki Oyuncuyla Bir Araya Gelmeyi Tercih Etme Oranları	144
Tablo 4.14 Oyuncuların Kendilerini Hangi Oyuncu Türüne Göre Tanımladıklarını Gösteren Tablo.....	145
Tablo 4.15 KMO ve Bartlett Testi.....	148
Tablo 4.16 Güvenirlik Sonuçları	148
Tablo 4.17 67 Maddeden Oluşan Ölçeğin Güvenirlik Sonuçları	150
Tablo 4.18 Elenen Maddeler Sonucuna İlişkin KMO ve Bartlett Testi	150
Tablo 4.19 Döndürülmüş Faktör Matrisi.....	151
Tablo 4.20 Birinci Boyut: Oyun Gerçek Dünya Etkileşimi Güvenirlik Analizi	154
Tablo 4.21 İkinci Boyut: Oyunda Sosyal Etkileşim Güvenirlik Analizi.....	154
Tablo 4.22 Üçüncü Boyut: Kimliklenme Süreci Güvenirlik Analizi	155
Tablo 4.23 Dördüncü Boyut: Çevrimdışı Aktivizm Güvenirlik Analizi	155
Tablo 4.24 Pearson Korelasyonu Tablosu.....	156
Tablo 4.25 Derinlemesine Görüşme Yapılan Oyuncuların Demografik Verileri	164

RESİMLER LİSTESİ

Resim 2.1 İlk Dijital Oyun Örneklerinden: Tennis For Two (Broohhaven Laboratuvarı).....	27
Resim 2.2 Üretilen İlk Dijital Oyun: Spacewar.....	28
Resim 2.3 Computer Space-Wedge vs. Needle (1971) ve Pong (1972)	28
Resim 2.4 Metin Tabanlı İlk Macera Oyunu “Adventure” ve Metin ve Grafiği Kombine Eden İlk Oyun “Mystery House”	29
Resim 2.5 Bir Popstar Haline Gelen İlk Dijital Oyun Figürü: Pac Man	30
Resim 2.6 Donkey Kong ve Mario	30
Resim 2.7 Dijital Oyun Sektöründe Lisans Savaşlarını Başlatan Oyun: Tetris	31
Resim 2.8 Çevrimiçi Oyunların İlk Örneği: Snipes	31
Resim 2.9 FPS Oyunlarının İlk Örneği: Quake	32
Resim 2.10 Tüm Zamanların En İyi Oyunu Kabul Edilen Zelda: Ocarina of Time ve ROM Kasedi	33
Resim 2.11 Popüler Mobil Oyunlarından Biri: Angry Birds	34
Resim 2.12 Umut Tarlaları (1993) ve İstanbul Efsaneleri: Lale Savaşçıları (1995).....	35
Resim 2.13 İlk Tamamen Yerli ve Türkçe Yapım Olan MMORPG Tarzındaki Oyun: “İstanbul Kıyamet Vakti”	36
Resim 2.14 Ülker Sports Arena’da Gerçekleştirilen 2015 LOL Türkiye Turnuvası.....	38
Resim 3.1 Oyuncuların Kendi Aralarındaki Jargonu Gösteren Örnek Diyalog (StarCraft-Turkey Facebook Grubu).....	86
Resim 3.2 Gezi Parkı Eylemlerinden Bir Pankart	108
Resim 3.3 Gezi Parkı Eylemlerinden Bir Pankart	109
Resim 3.4 Gezi Parkı Eylemlerinden Bir Pankart	110
Resim 3.5 Gezi Parkı Eylemlerinden Bir Pankart	110
Resim 3.6 Gezi Parkı Eylemlerinden Bir Pankart	111
Resim 3.7 Gezi Parkı Eylemlerinden Bir Pankart	112
Resim 3.8 Gezi Parkı Eylemlerinden Bir Pankart	112
Resim 3.9 World of Warcraft Outland Realmında Türk Guildi	113
Resim 3.10 ODTÜ E-Spor Topluluğu 18 Şubat 2016 Tarihli Gönderi.....	114
Resim 3.11 World of Tanks Grubunda Bir Paylaşım.....	115
Resim 3.12 Dota 2 Türkiye Grubunda Bir Paylaşım.....	115

Resim 3.13 Elder Gamers Adlı Grubun Facebook Kapalı Grup Kapak Sayfası ve Bandırma Belediyesi'ne Bildirim Aracılığıyla Yapılan Gönderme	116
Resim 3.14 Battlefield 4 Adlı Herkese Açık Grupta Paylaşılan Resim	116
Resim 3.15 İnternet Sansürüne Karşı Hazırlanan Görsel	117
Resim 3.16 LOL Soma'ya Destek Kampanyası İnternet Duyurusu.....	118



KISALTMALAR LİSTESİ

ABD	Amerika Birleşik Devletleri
AFK	Away From Keyboard
AKP	Adalet ve Kalkınma Partisi
Approx.	Approximately
A.Ş.	Anonim Şirket
Bros.	Brothers
BİMER	Başbakanlık İletişim Merkezi
CD	Cool down
CEO	Chief Executive Officer
CHP	Cumhuriyet Halk Partisi
CS	Counter Strike
CS:GO	Counter Strike Global Offensive
DC	Disconnect
DNS	Domain Name System
DOTA	Defence of the Ancients
DPS	Damage Per Second
EA	Electronic Arts
Eco	Economy
EGDF	European Games Developer Foundation
e-spor	Elektronik spor
FPS	First Person Shooter
GameX	Uluslararası Dijital Oyun Fuarı
GTA	Grand Theft Auto
İİT	İslam İşbirliği Teşkilatı
İTÜ	İstanbul Teknik Üniversitesi
KOS	Kill on Sight
KOÜ	Kocaeli Üniversitesi
LAN	Local Area Network
LOL	League of Legends
Lvl	Level
MIT	Massachusetts Institute of Technology

MMO	Multiplayer Çevrimiçi
MMOG	Multiplayer Çevrimiçi Game
MMORPG	Massively Multiplayer Çevrimiçi Role-playing Game
MMP	Massive Multiplayer
MOBA	Multiplayer Çevrimiçi Battle Arena
MP	Mana Points
MUD	Multi User Dungeons
ODTÜ	Ortadoğu Teknik Üniversitesi
PC	Personal Computer
Pro-gamer	Professional gamer
PSP	PlayStation Portable
PvP	Player versus Player
RPG	Roleplaying Game
RTS	Real Time Strategy
Sig.	Significance
SPSS	Statistical Package for the Social Sciences
Std.	Standart
TOGED	Türkiye Oyun Geliştiricileri Derneği
TÜDOF	Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu
vb.	Ve benzeri
vd.	Ve diğerleri
vs	Versus
vs.	Vesaire
WOT	World of Tanks
WOW	World of Warcraft
YÖK	Yükseköğretim Kurulu

ÖZET

Dijital oyunların yeni bir direniş ve karşı-hegemonya alanı oluşturmayı sağlamada etkili olup olmadığını ortaya koymayı amaçlayan bu çalışmada, oyunların oyuncularını organize olmaya, kendi kültürel pratiklerini geliştirmeye, kendi direniş ve karşı-hegemonya alanlarını yaratmaya teşvik edip etmediği; ayrıca onlara belli bir politik duruş sergileme fırsatı verip vermediği MMORPG türü çevrimiçi oyunlar aracılığıyla analiz edilmiştir.

Araştırmanın yöntem kısmında nitel ve nicel tekniklerden bir arada yararlanılan karma araştırma modeli kullanılmıştır. Bu doğrultuda sırasıyla, oyuncuların oyun dünyasını gerçek dünyaya yansıttıkları örnekler incelenmiş; Dijital Oyunlar Federasyonu yetkilisi ile görüşülmüş; oyun grupları sosyal medya aracılığıyla takip edilmiş ve gözlemlenmiş; MMORPG LAN turnuvası mücadelesine katılımcı gözlem ile dahil olunmuş; 493 kişiye ulaşılan çevrimiçi bir anket uygulanmış ve son olarak oyun gruplarında lider konumunda olan oyuncularla derinlemesine görüşme yapılmıştır. Anket çalışması sonucunda oyun grubu üyeleri arasındaki etkileşim ile çevrimdışı aktivizm arasındaki ilişkiyi ortaya koyan bir ölçek geliştirmek üzere istatistiksel verilere betimleyici faktör analizi uygulanmıştır. Son olarak çevrimiçi oyunlarda guild/takım liderliği yapmış ya da yapmakta olan 15 oyuncu ile görüşülmüştür. Katılımcıların verdiği cevaplar araştırma yönteminin nicel tekniğinin hipotezleri bağlamında oluşturulan boyutlar çerçevesinde sınıflandırılmıştır.

Araştırmanın yöntem kısmında elde edilen bulgularla, MMORPG'lerin oyuncularını kendi kültürel pratiklerini geliştirmeye (grupla özdeşleşme), oyun grupları içinde kurallar temelinde bir arada var olmaya (oyunla özdeşleşme), kendi aralarında örgütlenmeye (sosyal etkileşim), eleştirel, düşünsel, stratejik tutum ve davranış gösterebilme yetilerini ortaya koymaya, kendi sosyal, kültürel ve siyasal duruşlarını göstermeye teşvik etmeye (oyun ve gerçek dünya arasındaki etkileşim); oyunlarda kurulan sanal topluluklar aracılığıyla aktif özneler olarak yeni bir direniş ve karşı hegemonya yaratmaya yönelik hareketlere dahil olmalarını (çevrimdışı aktivizm) sağlamaya teşvik ettiği sonucuna ulaşılmıştır. Bununla birlikte MMORPG oyuncularını kendi kamusal alanları olarak gördükleri “alana” bir müdahale söz konusu olmadığı sürece herhangi bir faaliyette bulunmazlar. Kendi alanlarına müdahale edilmediği sürece pasif bir durumda olmaları bu noktada, direniş ve karşı hegemonya hareketleri bağlamında zayıflatıcı bir anlayış olarak değerlendirilebilir.

Anahtar Kelimeler: Dijital Oyunlar, Hegemonya, Karşı-hegemonya, MMORPG, Çevrimiçi Aktivizm.

SUMMARY

DIGITAL GAMES, DIGITAL PLAYERS: COUNTER-HEGEMONY PRACTICES AND SOCIAL INTERACTION

The aim of this research is analyzing and revealing if digital games provide a novel space of resistance and counter-hegemony for the new generation. Moreover it is aimed to reveal whether digital games encourage the young people organizing, developing their own cultural practices and creating their own space of resistance and counter-hegemony; rather than make them passive individuals. It is also examined that if the young people find any opportunity to show a certain political stance through MMORPGs or whether they make them apolitical/politicized as passive individuals.

In the method part of the research the mixed research model which utilizes qualitative and quantitative techniques together was used. In this direction respectively; the examples which the players reflect the game world to the real world were examined; an interview with the Digital Games Federation was done; the game groups were followed and observed through social media; MMORPG LAN tournament was followed as an observer; an *çevrimiçi* survey was conducted with 493 players and finally deep interviews were done with programmers who are as team leaders. A descriptive factor analysis was applied to reveal the relation between the interaction among the game community members and offline activism and then it has been to tackle a new scale development. Deep interviews were done with 15 players who are/were guild/team leaders. The answers of the participants were categorized in the frame of the dimensions which were composed in the context of hypothesis of quantitative technique.

The results of the method techniques showed that MMORPGs promote the players to develop their own cultural practices (identification with the group), to coexist on the basis of the rules within game groups (identification with the game), to organize among themselves (social interaction), to reveal players's competence of showing critical, intellectual, strategic attitude and behavior, to show their social, cultural and political standings (interaction between game and real world), to let them as active individuals join the movements (offline activism) which direct them to create counter-hegemony and resistance through the virtual game communities. The fact that should be considered at this point, unless there is an intervention to their own public sphere, MMORPG players don't do any activity against the

hegemony. Their passive stance in this context can be evaluated as a weakining factor for resistance and counter-hegemony.

Keywords: Digital Games, Hegemony, Counter-hegemony, MMORPG, Çevrimiçi Activism.



ÖNSÖZ

Her şey bana küçükken “büyüyünce ne olmak istiyorsun?” diye sormalarıyla başladı. Hep “doktor” dedim ☺. Tıp doktoru olamasam da doktor olma hayalimi öyle ya da böyle gerçekleştirmiş oldum. Bu zor ama çok keyifli yolculukta –evet, yanlış duymadınız; ben tezimi yazarken çok keyif aldım- yanımda olan, bana destek veren bir sürü “insan” oldu. Onlar olmasa gerçekten de bu tez olmazdı.

Öncelikle tez danışmanım, çok değerli, sevgili hocam Doç. Dr. Emine Uçar İlbuğa’ya teşekkür etmek istiyorum. Akademik çalışma yaparken en önemli şeyin özgürlük olduğunu bana öğreten Emine Hocam oldu. Bana akademik camiada pek nadir rastlanan kendi kanatlarımla uçma özgürlüğünü verdi. Hangi fikirle gittiysem hep destek oldu; hiçbir zaman bir dayatma yapmadan özgün bir akademisyen olma yolunda ilerlememi sağladı. Bana yol, yordam öğretti. Var olun hocam. Bu yola birlikte başladık, birlikte de bitirdik sonunda ☺

Çok sevgili hocam, tez izlemelerimde kar, rötör, yağmur, çamur, sıcak dinlemeden güler yüzüyle her zaman yanımda olan, engin alan bilgisiyle bana yol gösteren Doç. Dr. Günseli Bayraktutan olmasaydı bu tez elinizde tuttuğunuz gibi olmazdı. Aynı şekilde güçlü akademik altyapısını muhteşem kişiliğiyle birleştiren, eksiklerimi görüp, en doğru müdahalelerle tezimin son halini almasında kelime kelime emek veren hocam Prof. Dr. Mustafa Şeker’e de en derin saygı, sevgi ve şükranlarımı borç bilirim.

Viyana Üniversitesi’ndeki eğitim sürecimde hem verdiği dersler hem de tezimin yöntem kısmına yaptığı büyük katkılarla, üç ayda anca beş cümleyi kabul edecek kadar titiz davranarak beni mükemmeli zorlamaya yönlendiren değerli hocam Prof. Dr. Homero Gil De Zúñiga’ya da saygılarımı sunarım.

Tez jürimde yer alan değerli hocam Prof. Dr. Mutlu Binark’a savunmamda yer alma şerefini bana bahsettiği için çok çok teşekkür ederim. Doç. Dr. Gönül Demez hocama da bana lisansüstü eğitimimin başından beri gerek dersleri, gerek farklı değerlendirmelerimde yaptığı katkıları nedeniyle ne kadar teşekkür etsem azdır.

Tez çalışmamın temeli olan yöntem kısmını Viyana Üniversitesi’nde yapmama olanak veren TÜBİTAK 2214 A Yurt Dışı Doktora Sırası Araştırma Burs Programı (2014/2 dönemi) ve maddi desteğinden dolayı TÜBİTAK 2211-A (2012/4 dönemi) Genel Yurt İçi Doktora Burs Programı’na teşekkürlerimi sunuyorum.

İşin akademik kısmı yanında bir de bu tezin duygusal tarafı var tabi ki de, çünkü insanız, zor zamanlarımız, dibe vurmalarımız var. Bu tür durumlarda duygusal desteğin yeri de bir başka... Hayatta insanların şanslı ya da şanssız olduğu kulvarlar vardır. Benim sanırım en büyük şansım arkadaşlarım oldu. Gerçekten de mükemmel dostlarım, kardeşlerim var benim. Onları kuma noktasına getirdiğim anlar olsa da hep benim yanımda, destekçim oldular. Tek telefonumla, tek aman dememle siper oldular, destek oldular, güç oldular bana. Sizler olmasaydınız, Kaplumbik Hediyem (emeklerine, yüreğine sağlık), kuzucum Emrecim, çileğim Duyuşum, Sibeeelim, Mediha, Banu, Seyhan, Didem, Emine, Işıl, Şenay, Meltem Necla, Aşkın, Hüseyin olmazdı...

Doktora sürecimde bana destek olan canım kardeşim Cengiz'e, dedeciğime, maneviyatıyla yanımda olan anneanneciğime, Makbule Teyzeme, Tamer Enişteme, Hüseyin Amcama, oksitosin kaynağım canım Çakılıma, katkılarından dolayı O. T. Tamer'e ve doktora tezimi verme aşamasına gelinceye dek eğitim serüvenimde yer alan tüm hocalarıma emekleri için teşekkür ederim. Ayrıca tezin belki de en zor kısmı olan anket sürecinde benden desteklerini hiç esirgemeyen tüm MMORPG grup üyelerine, fakat özellikle Akdeniz Üniversitesi e-spor topluluğu üyeleri ve Cem Ambarcı'ya çok çok teşekkür ederim.

Annem... Bana inancını bir gün olsun kaybetmeyen, “benim kızım okuyacak” diyerek, kızının en büyük hatalarında bile bu mottoyu dilinden düşürmeyen, pek çok zorluğa bu süreci atlatabilmem için katlanan annem... Annem, al sana az da olsa emeklerinin karşılığı... Milyonda birini bile karşılarsa ne mutlu bana <3

Son olarak uğur böceklerime gelirsek... Vazgeçtiğim anlarda tekrar başladıysam mücadeleye, yalnızca sizin için olduğunu bilin. Örnek aldığınız her zaman başarı, mutluluk, mücadeleden vazgeçmeme ve asla pes etmeme olsun. Umut ve Pınar her başarının kaynağı siz, her başarının sonucu da sizsiniz. Hayatın tüm güzellikleri sizin olsun...

Tülin SEPETCİ

Antalya, 2017

GİRİŞ

Devrim, toplum yeni bir teknolojiye adapte olduğunda değil; toplum yeni davranış biçimlerine adapte olduğunda gerçekleşir.¹

2002 yılında Robert Steinhauser adlı bir genç elinde bir siyah çantayla okula gelir. Arkadaşları onun doğrudan tualete girdiğini görürler. Robert çantasından siyah kıyafetlerini çıkarır ve eline aldığı pompalı tüfek ile öğrencilere dokunmadan sınıf sınıf dolaşarak gördüğü her öğretmeni vurur. Bu arada iki öğrenci yanlışlıkla öldürülür. Robert daha sonra kendini vurur. “Steini²” lakaplı bu çocuk, içine kapanık bir kişiliğe sahip, kimsenin işine karışmayan ve okulun yakınındaki çatı katındaki evinde yaşayan bir gençtir. Sanal alemde “killer³” lakabıyla oynadığı bir çevrimiçi oyun olan Robert’in arkadaşları son zamanlarda onun, “beni bir gün herkes tanışın isterdim” demesine şahit olmuşlardır (Gebauer, 2002, <http://www.spiegel.de/panorama/der-amoflaeufer-von-erfurt-das-raetsel-um-steini-a-193937.html> erişim tarihi: 27.09.2015). Yaşanan bu trajik durum, oyunların oyuncuların gerçek dünyadaki hareketlerine etki ettiğine dair bilinen ilk olaydır (Bevc, 2007b: 25).

Yaşanan bu tür trajik olaylar olsa da 1970’lerin başlarından itibaren giderek daha çok rağbet gören dijital oyunlar⁴, günümüzde teknolojinin sağladığı simültane deneyimler, interaktivite ve simülasyonla birlikte iletişim bilimleri açısından üzerinde önemle durulması, dikkatle analiz edilmesi ve kültürel öneminin inkar edilemeyeceği bir konu olarak karşımıza çıkmaktadır. Dijital oyunlarla ilgili yapılan çalışmalar oyun sektörü ve ekonomisi (Consalvo, 2006), oyunların olumsuz önyargı ve tutumlara etkisi (Burgess vd., 2007), çocuk ve gençlerin kültürünün bir parçası olarak oyunlar (Fromme, 2003; Coleman ve Dyer-Witthoford, 2007), dijital oyunların eğitime katkısı (Lieberman vd. 2009; Thurlow, 2009) gibi konularda öne çıkmaktadır. Özellikle yaygın olan inanış bu tür oyunların, oyuncuları pasif bireyler haline getirdiği yönünde olduğu için, bu perspektiften yola çıkan pek çok çalışma bulunmaktadır. Bununla birlikte geçtiğimiz beş yılda gerçekleşen çeşitli toplumsal olaylar nedeniyle

¹ bk. Shirky, 2008. Here Comes Every Body. Penguin Books: ABD.

² Steini, İzlandaca taş anlamına gelen sözcüğün belirsiz tekil ve yönelme eki almış halidir.

³ Killer İngilizce “katil” anlamına gelmekle birlikte aynı zamanda oyun dünyasında önüne geleni öldüren oyuncu tiplmesi anlamında kullanılmaktadır.

⁴ Literatürde dijital oyun, video oyunu, bilgisayar oyunu gibi aynı anlama gelen çeşitli kavramlar kullanılmaktadır. Bu çalışmada video ve bilgisayar kelimelerinin aracın fiziksel yapısına çok fazla gönderme yapması ve platform farkından kaynaklı kafa karışıklığı yaratabileceği için dijital oyunlar kavramı kullanılmıştır.

dijital oyunlar kamusal bilinç üzerinde politika gündemi ve kamuoyunda geleneksel medyadan ziyade gençler için daha önemli bir hale gelmiştir (Bevc, 2007b: 25). Bu tür olaylarda dijital oyuncuların aktif katılım göstermeleri “dijital oyunlar oyuncuları ‘apolitik’ ve pasif bireyler haline getiriyor mu?” sorusunu sormayı gerektirmekte ve bu çalışma bu soruyu cevaplamayı hedeflemektedir.

Çalışmanın sorunsalı bu noktadan ortaya çıkmış, dijital oyunlar, oyuncular ve oyunların, oyuncuların toplumsal, siyasal, kültürel ve gündelik hayatlarıyla olan ilişkisine odaklanılmıştır. Çalışma normatif bir medya okuryazarlığı anlayışının tam karşısında durduğu ve medya okuryazarlığını eleştirel bir yaklaşımla ele aldığı için, dijital oyun oynayanların genel kanının aksine yeni iletişim teknolojilerinin “kurbanları” değil, aksine gerçek yaşam ile sanal oyun dünyasını bir arada ve etkileşimli olarak sürdüren (Uçar İlbuğa, 2009: 30) ve pasif kullanıcılar olmaktan öte aktif “üretüketiciler⁵” (Toffler, 1980, <https://repositories.lib.utexas.edu/bitstream/handle/2152/25709/The%20Third%20Wave%20by%20Alvin%20Toffler.pdf?sequence=12> erişim tarihi: 24.12.2015) olarak her iki dünyada da yer aldıklarını savunmaktadır. Özellikle MMORPG’ler tüm yaş gruplarından kadın ve erkek oyuncular tarafından oynanmakta, koordine olmuş gruplar tarafından yalnızca ekranda gözüken birtakım görüntülerle, salt oyun oynamanın çok daha ötesine gitmektedir. Bu tür oyunlar esasında bireylerin hareket ettikleri, çeşitli davranışlarda bulundukları, etkileşim halinde oldukları ve bu etkileşimi hissettikleri sanal dünyalardır. Sorunsalın çalışma için itki gücü olmasından hareketle, amaca ulaşmak için uygun kuramsal çerçevenin belirlenmesinde öncelikle dijital oyunların, bu çalışma özelinde de MMORPG’lerin oynanış yapısı ve kurallarının, yukarıda bahsedilen etkileşimi nasıl tetiklediğine bakılmış; kuramsal çerçeve “hegemonya ve karşı hegemonya” kavramları üzerine temellendirilmiştir. Bu kavramların seçilmesinin nedeni, iktidar sınıfının toplum içerisindeki diğer gruplar üzerindeki hegemonyasının ezel ve ebed olmadığı, bilakis karşı hegemonya hareketleriyle mevcut hegemonyaya meydan okunabileceği gerçeğidir. Nitekim hegemonik zincirin kırılma noktaları, salt ekonomik indirgemecilikle üretim ilişkileri ve güçleri arasındaki karşıtlık açısından değil, çelişkilerin en çok biriktiği eğilim ve kültürel karşı çıkışların “kopuşsal bir birlik halinde” en çok toplandığı gruplar açısından ele alınmalıdır (Laclau ve Mouffe, 2008: 106). Bu doğrultuda başta Antonio Gramsci, ardından Ernesto Laclau ve Chantal Mouffe (2001)’un hegemonya yaklaşımı olmak üzere, farklı kuramcıların hegemonya kavramına

⁵**Üretüketici:** Toffler (1980) tarafından üretici ve tüketici sözcüklerinin birleştirilmesiyle oluşturulan (producer-consumer/prosumer), özellikle internetin yaygınlaşmasıyla birlikte üretici ile tüketici arasındaki sınırın bulanıklaştığını ifade etmek için kullanılan kavram.

yaklaşımları bu çalışmaya kılavuzluk etmiş; bu kuramsal ve kavramsal çerçeveden hareketle, dijital oyunların oyuncuların örgütlenmeleri ve onlara belli bir direniş alanı sağlamadaki rolü tartışılmıştır.

Toplum genelinde yaygın olan, yeni jenerasyonun ‘apolitik’ olduğu ve tüm zamanlarını, onları toplumsal olaylar karşısında bilinçsiz ve farkındalığı olmayan bireyler haline getiren dijital oyunları oynayarak geçirdikleri inancıdır. Özellikle dijital oyunların, oyuncular üzerindeki psikolojik etkileri üzerine yapılan çeşitli araştırma ve çalışmalar bu inancı pekiştirmektedir. Fakat son yıllarda yaşanan bazı toplumsal hareketlerde, dijital oyuncular çeşitli protestolarda yer almış; sokak duvarlarına oynadıkları oyunlardan esinlendikleri sloganları yazmış; seslerini oyun esnasında kullandıkları jargon aracılığıyla duyurmaya çalışmışlardır (Tarhan, 2013, <http://www.platincevrimiçi.com/yazar-yazi.aspx?ID=168> erişim tarihi: 15.09.2014). Dolayısıyla bu çalışma dijital oyunların, oyuncuların hayatına nasıl entegre olduğunu anlamaya çalışmaktadır, çünkü oyunlar aracılığıyla yaratılan alt kültürler, oyun toplulukları ya da sanal cemaatlerin toplumsal olaylarda nasıl bir dinamik içerisinde olduğu ve mevcut hegemonyaya karşı oyuncuları siyasi anlamda etkinleştirmeye katkısı (Fromme, 2003, <http://www.gamestudies.org/0301/fromme/> erişim tarihi: 11.12.2014), yeni medya teknolojileri bağlamındaki yeni toplumsal hareketlerin anlaşılması bakımından önemlidir.

Oyunların etkisini ideolojik anlamda tartışan, oyuncu profillerini ve oyun alt kültürlerini ortaya koymaya çalışan, oyunların psikolojik etkilerini araştıran literatürdeki çalışmalardan farklı olarak, dijital oyun oynayanların örgütlenerek kendilerine kurdukları karşı-hegemonya alanını ve dijital oyun-oyuncu-toplumsal hareketler üçgenini ele alan bu çalışma, yeni toplumsal hareketlerin dinamiklerini ve dijital oyunların bu hareketlerdeki yerini ortaya koymayı amaçlaması bakımından önem taşımaktadır. Çalışmanın genel hatları aşağıdaki başlıklar çerçevesinde belirlenmiştir:

Araştırmanın Sorunsalı/Konusu: Dijital oyunların oyuncuları kendi kültürel pratiklerini geliştirmeye, oyun grupları içinde kurallar temelinde bir arada var olmaya, kendi aralarında örgütlenmeye, eleştirel, düşünsel, stratejik tutum ve davranış gösterebilme yetilerini ortaya koymaya, kendi sosyal, kültürel ve siyasal duruşlarını göstermeye teşvik edip etmediği; oyunlarda kurulan sanal topluluklar aracılığıyla aktif özneler olarak yeni bir direniş ve karşı hegemonya yaratmaya yönelik hareketlere dahil olup olmadıkları sorusu bu çalışmanın çıkış noktasını oluşturmaktadır. Dolayısıyla bu çalışmanın temel varsayımı “dijital oyunlar, dijital oyuncu topluluklarına yeni bir direniş ve karşı-hegemonya alanı

sağlamaktadır” şeklindedir ve çalışma bu varsayımdan yola çıkarak yürütülmüş; araştırma soruları ve hipotezleri yine bu varsayım doğrultusunda oluşturulmuştur.

Araştırmanın Amacı: Dijital oyunların, oyuncuları pasifize etmekten ziyade, onları kendi kültürel pratiklerini geliştirmeye, kendi aralarında örgütlenme ve direniş alanlarını oluşturmaya ve sosyal, siyasal, ekonomik, güncel vs. olaylarda kendi duruşlarını göstermeye teşvik edip etmediğinin ve oyunlarda kurulan sanal topluluklar aracılığıyla muhalif hareketlere dâhil olup, karşı hegemonya yaratmaya yönelik hareketlerde aktif bireyler olup olmadıklarının ortaya konulması bu çalışmanın temel amacıdır. Dijital aktivizm kavramının oyun grupları etkileşimi ve dinamikleri aracılığıyla nasıl öne çıktığının analiz edildiği çalışmada, internet ağı ile birbirine bağlı olan MMORPG oyuncularının ideolojik ve kültürel söylemleri ve toplumsal olaylara olan ilgilerinin çevrimiçi ortamla ilişkisi irdelenecek; bu bağlamda oyunların, oyuncuların gündelik yaşam pratiklerindeki etkileri tartışılacaktır. Bu amaçla;

- Dijital oyunların oyuncuları pasif bireyler haline getirip getirmediğinin ya da kendi kültürel pratiklerini oluşturan aktif özneler haline gelmesine neden olup olmadığının analiz edilmesi,
- Dijital oyuncuların, çevrimiçi oyunlar aracılığıyla toplumsal olaylara yönelik muhalif hareketlere katılımlarının artıp artmadığının, ideolojik görüşlerini daha rahat gösterme fırsatı bulup bulmadıklarının, bu oyunların onları apolitik bireyler hale getirip getirmediğinin ortaya konulması,
- Dijital oyunların, oyuncuları örgütlenmeye, kendi kültürel pratiklerini geliştirmeye ve kendi direniş ve karşı hegemonya alanları oluşturmaya yönelik hareketlere teşvik edip etmediğinin ortaya konulması,
- Çevrimiçi oyunlardaki sanal toplulukların, oyuncular arasındaki hiyerarşik yapılanmanın ve toplumsal olaylara tepki göstermek üzere organize olma süreçlerinin nasıl olduğunun analiz edilmesi,
- Dijital oyunların, oyuncuları sosyal yaşamdan soyutladığı mı yoksa gündelik yaşam stratejilerine katkı mı sağladığının belirlenmesi ve bu katkının olumlu ya da olumsuz yönlerinin ortaya konulması hedeflenmektedir.

Araştırmanın Önemi: Dijital oyunlar ve çevrimiçi oyuncular üzerine yapılan çalışmalar çoğunlukla oyunların içeriği ve oyuncular üzerindeki etkisi, çevrimiçi oyun oynayanların kültürel pratikleri ve oyunların kimliklenme sürecine etkisi gibi konular üzerinde yoğunlaşmaktadır. Bu çalışma gerek genel anlamda dijital oyunlar ve oyuncuları

betimlemesi; gerek çevrimiçi oyunların oyun içi ve dışı hayatla ilişkisini ele alma ve tüm bunların oyuncuların toplumsal sorunlara karşı örgütlenme potansiyelini ve karşı hegemonya hareketleriyle ne ölçüde ilişkili olduğunu farklı araştırma teknikleri aracılığıyla ortaya koyma amacıyla yola çıkması bakımından literatüre katkı sağlayacaktır. Çalışmanın istatistiksel analiz kısmında MMORPG oyuncularının grup deneyimlerinin çevrimdışı aktivizm ile ilişkisini ortaya koyma amacıyla yeni bir ölçek geliştirme girişiminde bulunulmuş ve elde edilen veriler betimleyici faktör analizine tabi tutulmuştur. Ölçek, farklı örneklem gruplarını ele alan bir başka çalışmada doğrulayıcı faktör analizine tabi tutulduğu ve bu çalışma ile benzer şekilde sonuçlandığı takdirde MMORPG oynamak ve çevrimdışı aktivizm arasındaki ilişkiyi ortaya koyan yeni bir ölçek literatüre kazandırılmış olacaktır.

Araştırmanın Kapsamı ve Sınırlılıkları: Bu çalışma Türkiye genelindeki MMORPG oyuncuları ile anket tekniği yürütülmüştür. Katılımcıların gönüllülük esasına göre soruları yanıtlamaları adına demografik açıdan yaş, eğitim ya da cinsiyete yönelik tabakalı ya da amaçsal örnekleme uygulanmamıştır. Dolayısıyla katılımcıların demografik verilerinde eşit bir dağılımdan söz etmek mümkün değildir. Esasında bununla amaçlanan tesadüfi örneklem yöntemi ile ulaşılabilecek demografik verileri görebilmek ve nedenlerini literatür kapsamında değerlendirmektir. Buna ilaveten anketin örnekleme uygulanma aşamasında, soru sayısının fazla olmasından ve farklı oyun gruplarının oyuncu profillerinin ideolojik ve kültürel olarak araştırmacı için rahatsız edici tutum ve davranışlarından kaynaklı birtakım sıkıntılar yaşanmıştır. Bu nedenle bazı oyun gruplarına başta üye olunmakla birlikte, süreç içerisinde bu gruplardan çıkmış; dolayısıyla grup üyelerinden ankete katılım noktasında geri bildirim alınamamıştır. Son olarak çalışmanın konusunu siyaset ile ilgili bulan bazı oyun grupları ve e-spor kulüpleri, çalışmaya katılmayı reddetmişlerdir.

Araştırmanın Yöntemi: Araştırmanın yöntem kısmında nitel ve nicel tekniklerden bir arada yararlanılan karma araştırma modeli kullanılmıştır. Bu doğrultuda sırasıyla;

- Oyuncuların oyun dünyasını gerçek dünyaya yansıttıkları örneklerin incelenmesi,
- Dijital Oyunlar Federasyonu yetkilisi ile görüşme,
- Oyun gruplarının sosyal medya aracılığıyla takip edilmesi ve çeşitli olaylara verdikleri tepkilerin gözlemlenmesi,
- MMORPG LAN turnuvası mücadelesine katılımcı gözlem,
- 493 kişiye anket,

- Oyun gruplarında lider konumunda olan oyuncularla derinlemesine görüşme yapılmıştır.

Araştırma Verilerinin Analizi: Araştırma kapsamında yürütülen çevrimiçi anket Temmuz 2015-Haziran 2016 tarihleri arasında toplamda 479.258 kişi ile paylaşılmıştır. 100.000 ve üstü sayıda evren büyüklüğünde, ± 0.05 örnekleme hatası ve $p=0.5$ ile $q=0.5$ olmak üzere 495 kişi ankete katılmış; 60 anket araştırma dışında bırakılmıştır. Analizler SPSS 22 İstatistik Paket programı kullanılarak 435 kişi üzerinden yapılmıştır. Çalışmada geliştirilen ölçeğin betimleyici faktör analizi yapılmış ve yeni bir ölçek geliştirmesi denemesinde bulunulmuştur. Faktörleşme hipotezleri doğrulama amaçlı belirlenen dört boyut ve o boyutlar için belirlenen sorular altında olmuştur. Dolayısıyla betimleyici faktör analizi ölçek geliştirmede başarılı olmuştur.

Derinlemesine görüşme kapsamında çevrimiçi oyunlarda guild/takım liderliği yapmış ya da yapmakta olan 15 oyuncu ile görüşülmüştür. Katılımcıların verdiği cevaplar araştırma yönteminin nicel tekniğinin hipotezleri bağlamında oluşturulan boyutlar çerçevesinde sınıflandırılmıştır. Farklı olarak katılımcıların takım lideri olması, oyuna yönelik anket sorularından daha detaylı sorular sorulması, takım lideri-organik aydın ilişkisinin ortaya konulması bakımından Yee (2006)'nin oyuncuların motivasyon kaynakları kategorizasyonu da alt boyutlar olarak belirlenmiştir.

Çalışmanın sorunsalından hareketle birinci bölümde “hegemonya” ve ilgili kavramlara yönelik literatür taraması yapılmış; ikinci bölümde genel olarak dijital oyunlar, ilgili terimler ve literatürde yapılan akademik çalışmalara tarihsel sıralama bağlamında yer verilmiştir. Üçüncü bölüm ise çalışmanın odaklandığı sorunsalı, diğer bir deyişle dijital oyunlar, oyuncular ve oyun grupları etkileşimini açıklamak üzere kurgulanmıştır. Son olarak dördüncü bölümde kuramsal çerçeveyi desteklemek ve çalışmanın hedeflerini gerçekleştirmek üzere uygulama kısmına yer verilmiştir. Yöntem kısmında nitel ve nicel araştırma teknikleri bir arada kullanılmıştır. Nitel ve nicel verilerden hareketle elde edilen bulgular birlikte değerlendirilmiş ve yorumlanmıştır. Sonuç bölümünde ise yöntem kısmından elde edilen sonuçların literatür bağlamında açıklanmasıyla araştırma tamamlanmıştır.

BİRİNCİ BÖLÜM

HEGEMONYA VE KARŞI HEGEMONYA KAVRAMLARINA YÖNELİK KURAMSAL YAKLAŞIMLAR

Dijital oyunları oynama esnasında, oyuncuların oyunla ve grupla özdeşleşme biçimleri; bu özdeşleşmenin beraberinde getirdiği sosyal etkileşim; oyun esnasındaki sosyal etkileşimin gerçek hayata yansması ve dolayısıyla oyuncuların gerçek hayatta da çeşitli toplumsal olaylara karşı örgütlenmeleri, örgütlenme sonucu karşı hegemonya sürecinde ne kadar ve nasıl ilişkili olabildiklerini ortaya koymak amacıyla yapılan bu çalışmanın ilk bölümünde, karşı hegemonya kavramının daha iyi anlaşılması bakımından öncelikle “hegemonya” kavramı incelenmiştir. Başta Antonio Gramsci olmak üzere farklı kuramcıların hegemonya, karşı hegemonya ve bu süreçlerle ilişkili olan organik aydın kavramına yönelik görüşlerine yer verilmiştir.

1.1. Hegemonya Kavramı

“Hegemonya” kavramı ilk kez Marksizm bağlamında, Georgi Plekhanov (1857-1918) ve diğer Rus Marksistler tarafından Rus Sosyal Demokrasisi içinde, o dönemde siyasal grup olarak ortaya çıkan işçi sınıfının gerekliliğini göstermek üzere kullanılmıştır (Klimecki ve Willmott, 2011: 130). Bunun yanında hegemonya kavramı, işçi sınıfının kendi direniş alanını yalnızca ekonomiyle sınırlandırmaktan ziyade siyasi ittifaklar kurmak için de kullanılması gerektiğini göstermek adına komintern⁶ teorisyenler tarafından gündeme getirilmiştir (Laclau ve Mouffe, 2008: 90, 94, 99). Plekhanov, Axelrod, Lenin ve Troçki’ye uzanan pozitif ve gittikçe daha çok karmaşılaşan hegemonya kavramının uygulama alanları olumsal eklemlenmeler anlamında genişleyince “hegemonya” kavramı denildiğinde en fazla öne çıkan isim İtalyan Marksist Antonio Gramsci olmuştur (Klimecki ve Willmott, 2011: 130). Gramsci, Lenin’in stratejik bir kavram olarak kullandığı hegemonyayı, kuramsal bir kavram olarak geliştirmiştir. Ritzer (2008: 144)’e göre Gramsci’nin hegemonya kavramını kullanım biçimi, kavramı siyasal önderlik veya devletin hâkimiyetini anlatmakta kullanan Lenin ve Mao-Çe-Tung gibi Ortodoks Marksistlerinkinden farklıdır. Ortodoks Marksizmin temel argümanlarından biri olan “tarihsel zorunluluk”, merkezi yerini kaybetmiştir (Laclau ve Mouffe, 2008: 28, 115). Gramsci, hegemonyanın Leninist sınıf ittifakının ötesine giden bir

⁶ Komünist Enternasyonal

kavramsallaştırmasını sunarken, politik düzenleme ve hegemonya alanını diğer teorisyenlerden daha fazla genişletmiştir. Martin Thomas (2010, <http://www.workersliberty.org/story/2010/03/20/discussing-gramsci-pluralism-and-hegemony> erişim tarihi: 26.12.2014) da bu noktada Gramsci'nin hegemonya anlayışı ve hegemonyayla ilişkilendirdiği kavramların esnekliği ve bu kavramlar aracılığıyla ileri kapitalist toplumlardaki ideolojik ve kültürel süreçlerdeki sorunlara dikkat çekişi ve hegemonya kavramını da bu bağlamda açıklaması nedeniyle, kavramın Gramsci ile özdeşleştirilmesi ve tanınmasına yol açtığını vurgulamaktadır. Nitekim Peter Ives (2011: 18)'a göre hegemonya önceleri bir ulusun diğer uluslara üstünlüğünü ifade etmekle sınırlı iken, Gramsci sayesinde edebiyat, eğitim, sinema, kültür, siyaset, tarih ve uluslararası ilişkiler gibi pek çok farklı alanda güç ilişkilerinin “çetrefilliğini” tanımlamak ve rıza üretiminin işleyiş yapısını anlamlandırmak için kullanılmaya başlanmıştır.

Gramsci modern Marksizm'in ‘üstyapı teoriseni’ olarak adlandırılmakta ve “hegemonya”yı, ulusal nitelikteki isteklerin düğümlendiği bir kavram olarak (Gramsci, 2007: 324), bir toplumsal sınıfın diğer bir sosyal sınıf üzerindeki hâkimiyetini, kendi dünya görüşünü ve ideolojisini, zor kullanarak ya da ikna yoluyla empoze etme yeteneği olarak tanımlamaktadır (Gramsci, 2011). Tarihte bilinç ya da iradenin büyük rolü nedeniyle altyapı her şeyi belirleyemez (Laclau ve Mouffe, 2008: 88). Bu nedenle “yapılar ve üstyapılar” tarihsel bir blok oluşturmakta; “üstyapıların karmaşık, çelişik ve uyuşmaz bütünü, toplumsal üretim ilişkilerinin bütününe yansıtmaktadır (Gramsci, 2007: 69-70). Tarihin normal gelişim seyrinde ortaya çıkan bu krizin boşluğunu dolduran “hegemonya”, işçi sınıfı ile üstlenmek zorunda oldukları yeni görev ve sorumluluklar arasındaki yeni ilişki biçimlerini karakterize etme zorunluluğundan doğmuştur (Laclau ve Mouffe, 2008: 90, 92). Bu noktada Gramsci, Marksizmin kaderci ve mekanist yönde saptırılmasına karşı çıkarak tarihsel materyalizmin manevi ve siyasal etkenleri bir kenara atmaktan uzak olduğunu vurgulamış, toplumsal ilişkilerde üstyapının ve düşüncelerin oynadığı rolü göstermiştir.

“Hegemonya” terimi, hem yönetici bir sınıf olarak proletaryaya hem de bu yönetimin uygulanmasına ilişkindir. Bu egemen sınıfın karşıt gruplar üzerinde zorunlu olarak uygulayacağı zorlama demektir (...). İktidarın ele geçirilmesi ‘hükmetmeyi’ sağlar; bundan sonra yönetimi ele geçirmek söz konusudur” (Gramsci, 2007: 31).

Yönetici sınıfın sürdürmeye çalıştığı hegemonya özellikle halkın, yönetici sınıfın çıkarları ve dünya görüşü yönünde etkilenmesi isteğinden kaynak almaktadır. Her hegemonik sınıf, tahakküm altında tutmak istediği halkı belli bir kültür ve ahlak düzeyine getirmiş olması ölçüsünde ahlakçıdır. Bu düzey, hegemonik sınıfın çıkarlarına denk düşmektedir. Eğitici

işleviyle okul, baskıcı işleviyle mahkemeler, hegemonik sınıfın bu anlamda en önemli etki alanlarıdır. Bunun yanında aynı amaçla işleyen birçok başka girişim ve etkinlik bulunmaktadır ve esasen bunlar hegemonik sınıfın siyasal ve kültürel hegemonya aygıtlarını oluşturmaktadır. Bu aygıtlar sayesinde yönetici sınıfın eleştirilmeden, normal kabul edilerek meşrulaştırılması sağlanarak bireylerin “sağduyusal” anlayışının temelleri oluşturulmuş olur (Gramsci, 2007: 326-327).

Toplumsal bir sınıfın kendi düşüncesini nasıl evrensel hale getirdiği ve sınıfsal çıkarlarını nasıl diğer sınıfların da çıkarıymış gibi gösterdiği Gramsci’nin çıkış noktasını oluşturmaktadır. “Sınıf ittifakı”nın ötesine giden bir hegemonya anlayışı yönündeki belirleyici adım, politik düzlemde entelektüel ve ahlaki düzlemde doğru gerçekleşen hareketler içinde atılmaktadır. Politik düzlem, sınıf ittifakına katılan toplumsal grupların ayrı ayrı kimliklerini korudukları ve her sınıfın çıkarlarının konjonktürel olarak çakıştığı bir temel üzerinde kurulurken, entelektüel ve ahlaki düzlem fikirler ve değerlerin birçok farklı kesim tarafından paylaşılmasını ya da “belli özne konumlarının birçok sınıf kesimini çapraz kesmesini” gerektirmektedir. Bu nedenle kitle mücadelesi düzeyinde hiçbir toplumsal gruba kesin bir sınıf aidiyeti atfedilemez, çünkü ortaya çıkan popüler kitle kimliği, sınıf kimliğinden ayrı ve daha geniş bir kimliktir. Entelektüel ahlaki düzlem, “ideoloji yoluyla bir tarihsel bloğu birleştiren, organik çimento haline gelen daha yüksek bir sentez ve kolektif bir irade oluşturmaktadır”; tüm bu ilişkilerin üzerinde kurulduğu zemin ise ideolojidir (Gramsci, 2005: 67). Gramsci (2011) bu nedenle hegemonyanın baskı ve zor kullanmak olduğu kadar ideolojik bir yönetim; üretim araçlarının olduğu kadar egemen düşüncelerin de kontrolü olduğunu vurgulamaktadır, çünkü Slattey (2012: 241)’ye göre hegemonya öylesine bir bilinç meselesi değil, toplumun bütün sistemlerine dağılan bir süreçtir. Bu bakış açısıyla kapitalizmin gücü, sadece egemen ekonomik sistem olmasından değil, aynı zamanda bireylerin düşünme ve davranış biçimlerini kontrol edebilmesinden de kaynaklanmaktadır, çünkü kapitalizm, ekonomik bir sistem olduğu kadar bir yaşam biçimidir ve kültür, çalışma hayatı ve boş zaman faaliyetlerine kadar hayatın her alanına nüfuz etmiştir. Nitekim insanlar ekonomi alanında beliren çatışmaların bilincine de ideoloji alanında ermektedirler (Marx, 1979: 26).

Gramsci (2007: 22)’nin hegemonya anlayışı belli bir “gerçeklik” düşüncesinin toplum içerisinde yaygınlaştığı sosyo-politik bir durum olarak da tanımlanabilmektedir. Buna göre kurumlar ve bireylerin alışkanlıkları, ahlaki değerleri, dinsel inanışları, siyasaları ve sosyal ilişkilerinin entelektüel ve ahlaki içeriği bir ortak duyu tarafından istemsizce belirlenmektedir. “Böyle olunca bir toplumsal grup, başka bir toplumsal gruptan, fikir bakımından ona boyun

eğdiği ve uydusu haline geldiği için kendisinin olmayan bir dünya görüşünü almaktadır”. Bu noktada tahakküm altındaki toplumsal grup organik bir bütün olarak hareket ettiği, hareketlerinde bağımsız ve özerk olmadığı, “uyduca” hareket ettiği ve istemsizce hegemonik dünya görüşünün izinden yürüdüğü için kendisine özgü bir dünya görüşüne uygun hareket ettiği yanılışına kapılmaktadır. Bu çalışmanın amacı doğrultusunda yanıt aranması gereken soru, hegemonik güçlerin baskınlığına rağmen nasıl olup da toplum içerisinde farklı düşünce sistemlerinin ve akımların bulunduğu gerçeğidir.

Hegemonya, devletin ve ekonominin farklı katmanlarında karmaşık, çelişkili ve beklenmedik bir şekilde ortaya çıkan sivil toplum gibi kuvvet birliklerini ve ikinci olarak da kilise, ticari birlikler, okul ve aile vb. sosyal kurumları içermektedir; çünkü hegemonya tahakküm altındaki grupların fikir ve kültür alanında da yönetilmesi demektir. Gramsci (2007: 31) belli bir tarihsel dönemde tüm bu heterojen kurumların baskın yapılanmasını tarihsel blok olarak adlandırmakta, dolayısıyla sivil toplumu hegemonyayı güçlendirmede birincil araç ya da ideolojik temel olarak tanımlama eğilimi taşımaktadır. Hobsbawm (1974: 39)’a göre Gramsci, Ortodoks Marksizm anlayışından farklı olarak işçi sınıfı temelli sınıf siyaseti yerine, hegemonya yaratmak için bir araya gelmiş farklı toplumsal grupların mücadelelerini öne çıkarmıştır çünkü devlet içinde toplumsal örgütlenmenin işlevleri sınıf egemenliği işlevlerinden daha büyük bir etkiye sahiptir (Laclau ve Mouffe, 2008: 76). Batı Avrupa ülkelerinde işçi sınıfının Marksizm anlayışındaki karakterinin gerilemesine bağlı olarak yeni siyasal özne grupları ortaya çıkmıştır. İşçi sınıfı artık sadece “proleter” değil, aynı zamanda vatandaş, tüketici ve toplum içerisindeki kültürel ve kurumsal çoğulluğa katılan bireylerden oluşmaktadır. Dolayısıyla bu tür bireylerin oluşturduğu grupların çıkar ve istekleri yeterince temsil edilmemektedir. Oysa sınıf mücadelesi olarak kavramsallaştırılamayacak ve işçi sınıfına indirgenemeyecek mücadeleler mevcuttur. Slatery (2012: 291), bu duruma örnek olarak 1960’lar ve 70’lerde kadınlar, siyahi bireyler, çevreciler ve gençler gibi büyük bir çeşitlilik sergileyen protesto gruplarını vermekte ve bu tür protestoların geleneksel Marksizm’in sınıf mücadelesi temelinde gördüğü sosyal devrim analizlerine tam olarak uymadığını vurgulamaktadır. Bu noktada Gramsci’nin “hegemonya” düşüncesinden geliştirdiği ve siyasal faaliyetlere yönelik olarak ortaya koyduğu çeşitli kavramlar, özellikle sosyolojik çerçevede çok yararlı birer analiz aracına dönüşmüştür.

Hegemonya bastırma ve insan eylemlerinin engellenmesini etkin olarak gerçekleştirme gücü; siyasal ilişkiler ve siyasal başarının belirli bir biçimi ve bir grup ya da kuruluşun kendi taleplerini evrenselmiş gibi sunduğu ve bu sayede entelektüel ve ahlaki liderlik yetkisini

kullanabildiği bir mücadele alanıdır. Nitekim Klimecki ve Willmott (2011: 131)’a göre hegemonya için yapılan mücadele denilince, Marksizm’deki “sınıfların savaşı” anlayışı yerini, “kültürel savaş”a bırakmaktadır. Bu kültürel savaş, sosyal kurumlar arasında hangisi daha ikna ediciyse onun baskın olması anlamına gelmektedir. Fakat bu ikna etme süreci siyasi platformlarda yalnızca “cepheden taaruz” ile sınırlı değildir. Direniş daima bu çerçeveden ele alınmalıdır, çünkü güç birliklerinin karmaşık, çelişkili ve beklenmedik doğası nedeniyle tarihsel blok hiçbir zaman stabil değildir. Liderlik çok kolay kaybedilebilir; dolayısıyla karşıt görüşlü hegemonik sosyal gruplardan kaynaklı direnişler ve değişen ittifaklar tarafından tehdit edilmektedir. Nitekim hegemonik rejimlerin istikrarsızlığı karşı-hegemonya güçlerinin oluşmasını ve baskın düşüncüyü eleştirebilmeyi ve iktidarı ele geçirmeyi olanaklı hale getirmektedir.

Klimecki ve Willmott (2011: 132)’a göre Laclau ve Mouffe, hegemonyanın post-yapısalcı ve post Marksist analizini geliştirmişlerdir. Laclau ve Mouffe hegemonya için Gramsci’den de daha fazla anti-ekonomik bir pozisyon önermektedirler. Onlar için hegemonya belli bir toplumsal gücün, toplumun genelini temsil ettiğini iddia ettiği toplumsal ilişkilerin bir şeklidir. Laclau ve Mouffe (2001)’a göre hegemonyanın doğası gereği çelişkili ve istikrarsız olduğu kadar, siyasal bir yapı olduğu da anlaşılmalıdır. “Hegemonyanın varlığının koşulu, şu ya da bu düzenleme içine girip girmemesi ve kendi doğası tarafından belirlenmiş olmayan unsurların yine de dışsal bir pratiğin ya da eklemlenme pratiğinin sonucu olarak ittifaka girmesidir”. Nitekim Laclau ve Mouffe (2008: 114) hegemonyanın sınıfsal karakterini inkar etmekte; toplumsal failerin kurdukları iletişim ve ilişki biçimlerinin yapısal çeşitliliğini kabul etmekte; bu nedenle temsil etme ilkesinin yerine “eklemlenme”yi koymaktadırlar. Hegemonik yeniden eklemlenmeler, ileri kapitalizm koşullarında daha da görünür hale gelmiş; imtiyazlı tarihsel aktörler olarak temel sınıflar, yapısal ilişkilendirmeden ziyade söylemsel olarak inşa edilmiştir. Gramsci’nin aksine Laclau ve Mouffe (2008: 14-15)’a göre belli bir grubun çıkarlarının ve taleplerinin evrenselmiş gibi gösterilmesi, proleterya ya da burjuva gibi farklı sınıflara bağlı değildir. Bunun yerine politik hegemonik söylemler temsil ettiklerini iddia ettikleri sınıfın görüşlerini meydana getirmek için tasarlanmaktadır. Evrensel olduğu iddia edilen her türlü görüş, çıkar, talep vs. aslında tam da sınıf statüsünün özelliği ve evrenselliği tarafından bozulur; bu nedenle hegemonya asla tam olarak gerçekleşemez ve tersine çevrilebilir (Fiske, 2003: 234, 236). Nitekim önceden yapısal belirlenim tarafından yönetildiği düşünülen kamusal alanın her yeri “karara bağlanamaz” bir zemin üzerinde alınan kararlardan oluşmaktadır. Bu türlü bir zeminde öznelere için kimlik

edinme, özdeşleşme gibi süreçler siyasal alanın dışında da oluşabilme olanağı bulmakta; dolayısıyla siyasal eklemlenmelere dayanan hegemonik geçişleri dikkate almayı gerektirmektedir.

Laclau ve Mouffe (2001)'a göre “sosyal aktörler, toplumsal dokuyu oluşturan söylemler içerisindeki farklı pozisyonlarda yer almakta” ve baskıcı güçlere karşı kendi aralarında bir dizi özelliklere sahip yapılanmalar kurabilmektedirler. Laclau ve Mouffe (2001) hegemonyanın sunduğu perspektiften hareketle, mevcut geleneği eleştirel bir tarzda yapıbozumuna tâbi tutmaktadırlar. Bu nedenle hegemonyayı çoğulluğu, karmaşıklığı ve üstbelirlenmişliği ile toplumsal gerçekliğin anlaşılmasında başvurulabilecek çok önemli bir kavram olarak görmektedirler. Nitekim Martin Thomas (2010, <http://www.workersliberty.org/story/2010/03/20/discussing-gramsci-pluralism-and-hegemony> erişim tarihi: 26.12.2014)'a göre ileri kapitalist toplumlarda hegemonya sürecine yalnızca işçi sınıfının dahil olabileceğini düşünmek eksik bir yaklaşım olacaktır, çünkü toplumun her kesiminde, toplumsal birliğin “ancak istikrarsız ve karmaşık yeniden eklemlenme biçimleri yoluyla sağlanabileceğini düşündüren bir alanlar özerkleşmesi yaşanmaktadır” (Laclau ve Mouffe, 2008: 48-49). Dolayısıyla toplum içerisinde yaşanan krizlere gösterilen tepkilerin özgüllükleri farklıdır. Bu nedenle örgütlü olmayan çalışanlar başta olmak üzere, küçük burjuvanın (petit bourgeois) farklı kesimleri, öğrenciler, işsizler, yarı-zamanlı çalışanlar gibi, bir toplum içerisindeki çeşitli gruplar da hegemonya ile ilişkilendirilebilir. Hegemonyanın egemen ideolojisine karşı olan bu grupların ideolojileri onları örgütlemekte ve onların harekete geçecekleri, mevcut durumlarının bilincine erip mücadele edecekleri zemini hazırlamaktadır (Gramsci, 2007: 82). Burada Laclau ve Mouffe (2008: 22, 26)'a göre yapılması gereken “farklı boyunduruk altına alma biçimlerine karşı verilen çeşitli demokratik mücadeleler arasında bir eşdeğerlilik zinciri yaratmanın gerekliliğidir”.

“(.....) Üçüncü Dünya'daki toplumsal mücadelelerin, kesin sınıf sınırlarıyla bir ilgisi olmayan politik kimliklerin kurulmasıyla aldıkları özgün üstbelirlenme biçimleri; (.....) son yirmi-otuz yıldır durmadan, toplumsal ve ekonomik yapının kategorilerini çapraz kesen yeni politik öznellik biçimleri yarattığına tanık olduğumuz ileri kapitalist ülkelerdeki yeni mücadele biçimleri. ‘Hegemonya’ kavramı da zaten, farklı mücadele ve özne konumları arasındaki eklemlenmelerin belirlenmemişliğinin ve parçalanma deneyiminin egemen olduğu bir bağlamda ortaya çıkacaktır (Laclau ve Mouffe, 2008: 41)”.

Bu nedenle cinsiyetçilik, ırkçılık, çevre kirliliği ve kadınlara karşı ayrımcılığa karşı mücadelelerin işçilerin mücadeleleriyle eklemlenmesi gerekmektedir çünkü toplumdaki marjinalleştirilmiş grupların, hegemonyasını sürdüren kurumlara karşı verdiği mücadeleler, karşı hareketler ve toplumsal mücadeleler, daha özgür, demokratik ve eşitlikçi bir toplum

yapısına doğru ilerleyişin potansiyelini yaratacak şekilde, toplumsal karşıtlıkların geniş alanlara yayılmasını ifade etmektedir. Benzer şekilde Gramsci (2011)'ye göre siyasal ve ekonomik faktörler yerine ideolojik, ahlaki ve kültürel faktörlere, entelektüel bir devrimin önemine, yani devletin kontrolünü ele geçirmek yerine kitlesel sınıf bilincini artırmanın önemine vurgu yapılmalıdır. Nitekim Gramsci de, işçi sınıfı dışındaki kitleler ve gruplara vurguda bulunarak, öğrenciler, kadınlar, siyahlar gibi proletarya olmayan radikal grupların da toplumsal hareketlere kazandırılması gerektiğinden yanadır. Sadece işçi sınıfını değil diğer kesimleri de kapsayan bu genel analiz, Batılı Marksistlere 1960'lar ve 70'lerdeki öğrenci ve "kadın özgürlüğü" hareketlerini açıklamalarında büyük ölçüde yardımcı olmuştur (Slottery, 2012: 244). Bu doğrultuda Marcuse (1941: 31) de direniş üzerine yaptığı vurgulamada, kapitalist düzeni yalnızca işçi sınıfının değil, öğrenciler ve varoşlarda yaşayanların tehdit edeceğini savunmuştur. Dolayısıyla bu durum radikal aydınları işçi sınıfı yanında farklı kültürel gruplarla da ilgilenmeye itmiş ve onları Marx'ın "insanlar, temel, kişisel olmayan tarihsel güçleri beklemekten ziyade bizzat kendi tarihlerini yaparlar" sözünü geliştirmeye yöneltmiştir.

Gramsci, insanların kendi koşullarını fark ettiği noktada, egemen sınıfa karşı mücadele etmeye başlayacaklarını belirtmektedir (Slattery, 2012: 241-243). İdeolojik kontrol Gramsci'ye göre, ne askeri güç ne de ekonomik egemenlik anlamına gelmektedir. Ona göre en üst hegemonya biçimi baskı ve zor kullanmaktan ziyade iknadır ve hiçbir yönetici sınıf ekonomik kontrolle ya da salt siyasal güce dayanarak hegemonya kuramaz. Yönetici sınıf gücünü sürdürebilmek için ödünler vermek, toplumun rızasını kazanmak, eylem ve ideolojisini meşrulaştırmak zorundadır. Bu yüzden, Gramsci'ye göre, fikir mücadelesi ekonomik ve siyasal kontrol mücadelesi kadar önemlidir. Burada dikkat edilmesi gereken nokta Gramsci'nin hegemonya anlayışının, iktidar dışında kalan sınıflara belli bir direniş alanı vermesidir (Barrett, 2004: 80), çünkü ona göre ideoloji, insanların kendi koşullarının farkında olduğu, bu koşulları sorguladığı ve mücadele ettiği, bir diğer ifade ile karşı-hegemonya oluşturmaya çalıştığı bir alanı temsil etmektedir. Laclau ve Mouffe (2008: 15) da benzer şekilde toplumsal aktörlerin, "toplumsal dokuyu oluşturan söylemler içinde farklılık konumları işgal ettiklerini" ve toplum içinde sınırlar yaratan çeşitli toplumsal karşıt etki oluşturma hareketleri olduğunu ve bu hareketleri gerçekleştirenlerin baskıcı güçlere karşı kendi aralarında denklik ilişkilerine dayalı tikel gruplar oluşturduklarını vurgulamaktadırlar.

Hegemonya aitlik, entelektüel liderlik ve rızaya dayanmakta, dolayısıyla belli bir sınıfa ait bireylerin kendini daha yüksek bir iradenin parçası olarak görme ve bu iradeye

katılma isteğini beraberinde getirmektedir (Klimecki ve Willmott, 2011: 131). Liderlik içinde baskıyı, baskı da içinde liderliği barındırmaktadır. Yani hegemonyada karşılıklı olarak tarafları dönüştüren bir durum söz konusudur. Bu nedenle hegemonya sadece ittifak, konsensüs ve ideolojiye indirgenemez; çünkü aynı zamanda siyasal bir ideoloji ve liderlik meselesidir; kolektif bir iradedir. Bu nedenle hegemonya için yalnızca yönetmek değil, liderlik de etmek gerekmektedir. Hegemonya kavramının liderlik etme ile ilişkisine bakıldığı noktada devreye Gramsci'nin "aydın" kavramına yaklaşımı girmektedir.

1.2. Organik Aydın/Geleneksel Aydın Kavramı

Gramsci "aydınlar" konusunu ele aldığı anda, Marksizm'in o güne kadar pek ilgilenmediği bir konuyu ortaya atmış, aydınlar konusunu derinlemesine inceleyen tek Marksist düşünür olmuştur. Hapishane Defterleri adlı eserinde o dönemde İtalya'da halkın ruhunun nasıl biçimlendiğine dair bir soruşturma olarak kaleme aldığı bölümde, İtalya'daki aydınlar, kökenleri, kültürel akımlara göre nasıl gruplaştıkları ve farklı düşünme biçimlerini ele almıştır (Gramsci, 2012: 2). Gramsci'nin "aydın" tanımlaması örgütsel işlevi ve düzenleme işlevi olan herkesi kapsamaktadır (Anderson, 2007: 11). Dolayısıyla aydınları yalnızca az veya çok önemli ittifaklar açısından değil, daha çok iktidarın elde edilmesi için kurulacak yeni "tarihsel blok"un organik bileşenlerinden biri olarak düşünmüştür. Aydınların tarihsel bloktaki ve egemenliğin sağlanmasındaki rollerinin ortaya konulması Gramsci'nin başlangıç noktasını oluşturmuştur.

Gramsci hegemonya analizinde, sadece yönetici sınıfların gücü nasıl ele geçirdiklerini değil, -güç ve ekonomik hâkimiyetin yanı sıra siyasal liderlik sayesinde- bu gücü nasıl ellerinde tuttuklarını; yönetici sınıfın kapitalist ekonominin istikrarsızlığına rağmen sosyalist meydan okumalar karşısında bile entellektüel üstünlüğünü sürdürerek nasıl tahakkümlerini korumayı başardıklarını; muhafazakâr iktidarların güç kullanmak yerine kitleleri, hatta işçi sınıfının büyük bir kesimini kendi fikirlerinin onların fikirleri olduğuna inandırarak nasıl pasif devrimler yapabildiklerini göstermeye çalışmıştır (Slattery, 2012: 245). Bunu yaparken de hegemonya sürecinde "aydınlar"ın rolünün üstünde özellikle durmuştur.

1970'lerden itibaren aydınların toplumsal ve politik öneminin dikkatle ele alındığı yeni bir süreç başlamıştır (Aronowitz, 1992: 125). Her yeni tarihsel, toplumsal yapı, yeni üretim biçiminin yanında yeni üstyapılar da yaratmaktadır. Bu üstyapıların uzmanlaşmış temsilcileri olarak aydınlar egemenliğin temsilcileri, "üstyapı memurları" (functionaries of superstructure)dırlar (Gramsci, 2007: 32, 181; Gottlieb, 1989: 118) ve eskiden burjuvazi

tarafından savunulduğu halde artık bizzat burjuvazi tarafından yıkılmak istenen kültürün, bilimin, sanatın ve özgür düşüncenin gelenek ve yararlarını temsil etmektedirler (Gramsci, 2007: 26). Toplum içerisinde üst yapının işlerliğini sağlayan bütün ideolojik kurumlar (eğitim kurumları, din kurumları da dahil olmak üzere) aydınlar olmadan tam anlamıyla etkin olamaz.

“Düşüncenin organik bütünlüğü, sağlamlığı ancak aydınlarla, “basit” insanlar arasında teori ile pratiği birleştiren türden bir birlik olursa gerçekleşebilir. Bu birlik ancak, aydınların bu yığınlara organik şekilde bağlı olmaları, bu yığınların pratik etkinlikleriyle ortaya koydukları ilkeleri ve problemleri görüp, bütünleştirmeleri şartıyla gerçekleşebilir: Bu da kültürel ve toplumsal bir yapının kurulmasına bağlıdır (Gramsci, 2007: 26-27)”.

Bu nedenle yönetici grupla kitleler arasında konsensüs yaratanlar da, altyapıyla üstyapıyı birbirine kenetleyenler de onlardır; çünkü aydınlar bir sınıfın üretim sistemindeki yerlerinden “kendiliğinden” olarak değil, üst yapıda ait oldukları sınıfı homojenleştirme ve o sınıfa birlik ve bilinç sağlama amacıyla gerçekleştirilen siyasi bir görüş ve eylemden doğmaktadırlar. Aydınlarla, temsil ettikleri gruplar arasında bir duygu bağıntısı olmazsa tarihsel bir politika olamaz (Gramsci, 2007: 138). Dolayısıyla aydınlar, herhangi bir dünya görüşünün yerine yenisini geçirmeyi hedefleyen bütün kültür hareketlerinde aşağıdaki zorunluluklara uymakla yükümlüdürler:

1. Herhangi bir olaya yönelik kendi görüşlerini ve bu görüşü destekleyen kanıtlarını sürekli, anlatış şekillerini değiştirerek tekrarlamak ve bu sayede pekişmelerini sağlamak.
2. Geniş halk tabakalarının kültürce yükselmesi için uğraşmak.

Yukarıdaki kurallara uyulması durumunda Gramsci (2007: 41-42, 53)’ye göre grup halinde halk kitlelerine bir kişilik kazandırılmış olmaktadır. Bu süreçte aydınlar sürekli içinden çıktıkları grupla temasta olacaklarından, hegemonyaya karşı olan dünya görüşünün benimsenmesinde büyük rol oynamaktadırlar. Dolayısıyla aydınlar aracılığıyla “bir dönemin ‘ideolojik panoraması’ gerçekten değiştirilebilir”, çünkü bu sayede hegemonyaya karşıt bir görüşle, en iyi kaynaşan ve en uygun kolektif öğreti biçimi geliştirilebilir. Bu nedenle “hegemonya ilişkileri zorunlu olarak pedagojik bir ilişkidir”.

Aydınları burjuva toplumunun altyapısını üstyapısına bağlayan ve iktidar sınıfına "egemenliğini" garanti eden öğeler olarak gören Gramsci (2009: 131), aydınların kendi başına, ayrı bir sınıf meydana getirmediklerini, fakat "egemenliğin memurları" olarak egemen sınıfa organik bağlarla bağlı olduklarını vurgulamıştır. Fakat bu aydınlar, kendilerinden önceki bir aydın grubunun devamı gibi değil, toplum içerisinde gelişen yeni durumlardan doğmuş, yeni aydınlardır. Eğer yeni aydınlar kendilerini doğrudan önceki toplumsal bir

grubun aydınlarının devamı olarak kabul ederlerse “yeni” sayılamazlar, çünkü varsa eğer yeni toplumsal durumu organik olarak temsil eden toplumsal gruba bağlı değillerdir. Bu durum, yeni toplumsal durumun ya da oluşumun kendine özgü bir üstyapı geliştirecek bir dereceye ulaşmadığını göstermektedir (Gramsci, 2007: 181). Dolayısıyla her sosyal grup kendi özel aydınlarına sahiptir veya kendi içlerinden aydınlar yaratmaya çalışmaktadır. Bu nedenle aydınlar bağımsız değil; bilakis ekonomik, örgütsel ve sınıfsal ayrıcalıklarıyla başka aydınlarla ve temsil ettikleri sınıfa bağlıdırlar. Fakat buradaki bağımlılık karşılıklı bir bağımlılıktır; çünkü iktidarı ele geçirmek isteyen her toplumsal sınıfın, tahakkümünü güçlendirmek için aydınlarla ihtiyacı vardır.

Gramsci aydınları, toplumsal yapıyla bütünleşmeleri ve destekledikleri sınıf, uyguladıkları siyaset ve tarihte oynadıkları rolle tarih sürecinde yer almaları açısından ele almaktadır (Gramsci, 2011). Aydınlarla temsil ettiği toplumsal grup arasındaki bağ, aydının temsil ettiği grubu hegemonik bir duruma getirmek için üstyapı içerisinde gösterdiği etkinlikte görülmektedir (Portelli, 1982: 102; Ransome, 2011: 239). Bu nedenle Gramsci, bir toplum içerisindeki aydınların toplumsal işlevleriyle değerlendirilmesi gerektiğini savunmakta ve aydınları “geleneksel aydın” ve “organik aydın” olarak ikiye ayırmaktadır. Gramsci’yi bu ayrımı yapmaya iten sebep, aydınların saf düşünce ve bilgiyi yayan, tarafsız kişiler olduğuna yönelik yaygın inançtır. Fakat egemen sınıfa göre aydınlar asla bağımsız değildirler. Bu yargı "geleneksel aydınlar" için daha da geçerlidir. “Geleneksel aydınlar”ın en büyük sorunsalı kendilerini bağımsız sanmaları, toplum genelinde de bu inanın yaygın olması, aslında tamamen egemen düzenin geleneğini sürdürüyor olmalarıdır. Dolayısıyla temsil etmekten ziyade hizmet etmektedirler (Gramsci, 2009: 148); bu anlamda egemen sınıfların ideolojilerinin “kotarıcıları” ve onların “silah deposuna yeni silahlar kazandırabilmek” için kullandıkları araçlarıdır (Gramsci, 2007: 92, 182). Bunun yanında eğer aydınların görevi “ahlaksal ve düşünsel reformu belirleyip, örgütlemek, yani kültürle pratik işlevi birbiriyle uygun hale getirmek” ise geleneksel aydınlar “tutucu” ve “gerici”dirler.

Bu tip aydınların "geleneksel" olarak nitelenişinin bir diğer nedeni de hem bir önceki üretim tarzına bağlı ve hem de kaybolmakta olan bir sınıfın "organik" aydınları oluşları, şu anda yükselmekte olan sınıfa organik olarak bağlanmayışlarıdır. Organik aydınlar eski tarihsel blok aydınlarına karşı çıkarlar. “Organik aydınlar”ın varlığı, yeni bir toplumsal düzenin kurulması için şarttır; çünkü organik aydın, içinden çıktığı sınıfın çıkarlarını savunmakta ve onlara hizmet etmektedir, çünkü aydınlar her zaman bir sınıfa bağlıdırlar. Her sosyal grup, ekonomik üretim alanındaki başlıca işlevinin temeli üzerinde kuruluşunu gerçekleştirirken,

aynı zamanda organik olarak bir veya birçok aydın grupları doğurur. O aydınlar da yönetim işlevlerini faal olarak hangi sınıfın hesabına yapıyorlarsa o sınıfa göre organikler. Aydınların temsil ettikleri gruplara organik bir şekilde karışması sonucunda, o grubu oluşturan bireylerin duyguları ve davranışlarının mekanik ve rasgele olan standardizasyonu süreci bilinçli ve eleştirel bir nitelik kazanmaktadır (Gramsci, 2007: 150).

Gramsci aydınların, burjuva ideolojisini sorgulamakta ve sınıf bilincine sahip olması için işçi sınıfını eğitmekte ve alternatif hegemonya geliştirmede anahtar bir role sahip olduğunu düşünmektedir. Ona göre organik ve geleneksel aydınlar, meşrulaştırmada ve sınıf bilinci yaratmada, uzman olanlar ve geleneksel olarak topluma bağlı olan ve onun kültürü ve geleneklerini sürdürmeye çalışanlar olarak ayrılmaktadırlar. Kendi hegemonyasını kurmak ve kitleleri kendi safına çekmek isteyen herhangi bir toplumsal sınıf her ikisinin de desteğine ihtiyaç duymaktadır (Slattery, 2012: 245).

Kendi hegemonyasını kurmak ve kendi düşünce tarzına toplum genelindeki bireyleri çekmek için uğraşan grupların örgütlenmesinde aydınların işlevi ve önemi büyüktür çünkü Hall (2008: 92)'e göre Gramsci, özellikle organik aydınları “doğmakta olan bir tarihsel harekete bağlar”. Bu noktada karşı hegemonya hareketlerini örgütlemeye aydınların hangi toplumsal grupların ilgilerine göre hareket ettiğini belirlemek, karşı hegemonya hareketlerinin de karakteristiğini anlamak açısından önemlidir.

1.3. Karşı Hegemonya Kavramı

Bir toplum içerisindeki hegemonik ilişkileri incelemede, toplum içerisindeki bireylerin hegemonyaya karşı oluşturduğu direnç mekanizmaları ve direnç kimliklerini de dikkate almak gerekmektedir; çünkü bu direnç mekanizmaları ve kimlikleri tam da karşı-hegemonya sürecinin başlangıcını oluşturmaktadır.

Hegemonya sürecinde toplum genelinde kendisi dışındaki grupları tahakküm altına alan sınıf, tahakküm altına aldığı gruplarla belli bir bağ kurmaktadır. Bu bağ, tahakküm altındaki grupların ahlaki davranışlarına ve iradelerine etki yapmakta; hiçbir karara, seçime, alternatifliğe olanak vermemektedir. Bu nedenle “manevi ve siyasal bir pasiflik” doğmaktadır. Esasen aynı toplum içerisinde yönetilenlerle yönetenler arasında bölünmeler olması kaçınılmaz olduğuna göre, yönetici sınıf, hiçbir aykırı sesin ya da sapmaya imkan vermeyecek ilkelerin belirlenmesi için çabalamaktadır. Fakat Gramsci (2007: 233)'ye göre bu bir “yanılma”dır, çünkü yönetici sınıf tarafından bir kere bir grubun bağlılığı sağlandı mı, itaatin otomatik olacağı ve sürdürüleceği varsayılmaktadır. Böyle bir itaatin zorunluluğu ve akla

uygunluğu ispatlanmadan kabul edileceği ve tartışılmaz olduğu düşünülmektedir. Dolayısıyla itaat ve hegemonyayı sürdürme kendiliğinden ve bir noktadan sonra izlenilen yol gösterilmeden yapılabilecektir. Yöneticileri bu düşünceden vazgeçirmenin zor olduğunu savunan Gramsci (2007: 234), hegemonya altındaki grupların içinde bulundukları koşulları eleştirici bir anlayışla değerlendirmeleri gerektiğini vurgulamaktadır. Gramsci (2007: 31)’ye göre egemenlik ve toplumsal gerçekler hakkında daha üstün bir bilinç elde edilebilmesi için hegemonya karşıtı mücadelelere girilmesi gerekmektedir. Bu noktada tahakküm altındaki grupların tepki göstermesi ve “gerçekliği” doğru bir şekilde değerlendirmeleri önemlidir (Gramsci, 1916a, <https://www.marxists.org/archive/gramsci/1916/12/newspapers.htm> erişim tarihi: 12.01.2016), çünkü tam bir ideolojik hegemonya nadiren gerçekleşebilir ve gerçekleştiğinde de asla “tam” olamaz; çünkü hegemonya stabil ve değiştirilemez değildir. Storey (2009: 81) de hegemonyanın yukarıdan aşağıya doğru bir güç uygulanması durumu değil, iktidar sınıfı ve toplumdaki diğer alt gruplar arasındaki müzakerenin bir sonucu olduğunu ve bünyesinde mutlaka direnişi barındırdığını vurgulayarak bu görüşü desteklemektedir. Laclau ve Mouffe (2008: 16) da benzer şekilde hegemonik güçlerin sahip olduğu hegemonyanın evrensel olarak kazanılmış değil, daima tersine çevrilebilir nitelikte olduğunu belirtmektedirler. Hegemonya iktidara sahip olanlar ve diğerleri arasında bir mücadele alanıdır ve toplum içindeki bazı gruplar hegemonyaya karşı durmaya çalışmakta ve toplum içerisinde bazı karşı-hegemonya yapılanmaları oluşmaktadır. Bu durumda bir toplum içerisindeki tüm kurumsal sistemler, iktidar ilişkilerinin yanı sıra, bu ilişkilerin tarihsel hegemonya ve karşı hegemonya süreci içinde, üzerinde anlaşmaya varılan sınırlarını yansıtmaktadır (Castells, 2012: 14).

Bu noktada yapı ve üstyapı arasındaki ilişki sorununu dikkate almak gerekmektedir, çünkü Gramsci (2007: 266-267)’ye göre ancak bu sayede belirli bir dönemde etkin olarak hareket halinde olan gruplarla hegemonik sınıf arasındaki ilişki anlaşılabilir. Bu ilişki bağlamında “konjonktürel” ve “organik” toplumsal olayların niteliği devreye girmektedir. Konjonktürel olaylar da organik olaylara bağlı olmakla birlikte, konjonktürel olayların tarihsel bir anlamı yoktur, çünkü günlük siyasi eleştiriden öteye geçemezler. Organik olaylar ise geniş topluluklara yöneliktir ve yarattığı toplumsal buhran yıllarca sürebilir. Bu tür karşı hareketlerin meydana geldiği süre, toplum yapısında hiçbir şekilde onarılamaz çelişkilerin olduğunun göstergesidir. Bu onarılamaz çelişkiler, Gramscici anlayışta mevzi savaşına denk düşmekte, “pasif devrim” kavramıyla ilişkilendirilmektedir. Nitekim var olan güçlerin değişimi, yeni değişikliklerin “yatağı” olmaktadır (Gramsci, 1984: 123). Hegemonik sınıf bu

durumda kendini savunmaya, bunalımın zararlarını gidermeye, bunalımı aşmaya ve dolayısıyla yapıyı korumaya çalışmaktadır. Fakat bu ardı arkası kesilmeyen çabalar, tam tersi bir etki oluşturmakta, bilakis toplum içerisinde karşıt güçlerin örgütlenmesine zemin hazırlamaktadır. Laclau ve Mouffe (2008: 103)’a göre bu bir “hegemonik yeniden düzenleme zemini” ve politik pratiklerin demokratik anlamda derinleşmesi ve gelişmesi için bir potansiyel taşımaktadır.

Ardından devreye hegemonya sahibi güçler ile diğer toplumsal gruplar arasındaki güç ilişkileri girer. Bu noktada ayrı toplumsal grupların, aynı türden olma, kendi bilincine erme ve örgütlenme potansiyellerini fark etme durumu söz konusu olur. Bir grup, başka bir grupta dayanışma halinde olması gerektiğini hisseder. Dolayısıyla çıkar birliği bilincine erişilir. Gerekirse bu aşamada “yürürlükteki temel çerçeveler içinde yasama ve yönetime katılmak (.....) bunları değiştirmek ve yeniden oluşturmak hakkı istenir”. Son olarak her grup kendi çıkarlarının, grubun sınırlarını aştığını ve kendisine bağlı başka grupların çıkarları haline gelebileceğinin bilincine erer. Bu artık siyasal bir evredir ve “karmaşık üstyapılar çevresine geçişi belirler” (Gramsci, 2007: 271).

Bütün bunlar nedeniyle ki hegemonya daima alternatif grupların yeni meydan okuyuşlarıyla, yeni fikirler ve yeni krizlerle karşı karşıyadır. Hegemonya kurabilmiş bir sınıfın egemenliği, toplumun diğer kesimleri arasında değişen ittifakların kurulduğu bir ‘tarihsel blok’ sayesinde mümkün olmaktadır; ancak bu ittifaklar her zaman tartışmaya ve yıkılmaya açıktır. Mevcut hegemonyanın bu zayıflığı, toplum içerisindeki diğer sınıfların ahlaki, düşünsel ve siyasal liderliklerini geliştirmelerinin, yaygın destek kazanarak yönetici sınıfı devirmelerinin yolunu açmaktadır (Slattery, 2012: 242). Bu nedenle Gramsci, “tam” bir hegemonyanın asla mümkün olamayacağını çünkü yönetici sınıf arasında olduğu kadar toplum içerisindeki diğer sınıflar arasında da ideolojik kontrol mücadelelerinin her zaman var olacağını kabul etmektedir.

Yönetici sınıf ve karşıt gruplar arasındaki bu tür kontrol mücadelelerinin içeriği aynı olmakla birlikte süreçleri farklıdır. Tüm bu karşıt hareketler yönetici sınıfın “hegemonya bunalımıdır”. Yönetici sınıfın herhangi bir girişimini karşıt grupların kuvvet zoruyla benimsemesini istemesi, fakat başarısızlığa uğraması; karşıt grupların bu süreçte birdenbire siyasal edilgenlikten bir ölçüde etkinliğe geçmeleri; bütünüyle örgütsüz başlayıp birtakım istekler etrafında örgütlenmeleri, hegemonya bunalımının kaynağını oluşturmaktadır. Bu tam da hegemonik sınıfın “otorite bunalımı”dır. Halkın bütün tabakalarının hızlı bir şekilde yönünü belirleyecek ve tam anlamıyla örgütlenecek yetenektan yoksun olmaları nedeniyle

bunalım çoğu zaman o dönem için geçici olmasına karşın, tehlikeli durumlar yaratmaktadır. Geçici olmasının nedeni en temel nedeni ise yönetici sınıfın elinde baskı unsurlarını tutması ve çok sayıda yetişmiş adamı olması; bu sayede taktik ve program değiştirerek, karşıt hareketleri gerçekleştirenlerin yapamayacağı kadar hızla kaybetmek üzere olduğu kontrolü tekrar ele geçirmesi, yani hegemonyayı yeniden kurmasıdır. Yönetici sınıf;

“...bu uğurda gerekirse fedakarlık eder, demagojik vaatlerle dolu karanlık bir geleceğin tehlikelerini göze alır, ama iktidarı elinde tutar; o an için güçlendirir ve bunu hasmını ezmek ve zaten sayısı çok olmayan kendisine karşıt güçlerin tecrübesiz yöneticilerini dağıtmak üzere kullanır (Gramsci, 2007: 277-278)”.

Çalışmanın sorunsalı bağlamında üzerinde durulması gereken ve karşı-hegemonya hareketlerinde etkili olan bir başka kavram “kültürel hegemonyadır”. Gramsci (2011)’ye göre kültürel hegemonya kavramı iktidar seçkinlerinin (hükümet, burjuva sınıfı, iktidar sahipleri) kapitalist toplumlarda iktidarı sürdürebilmek adına kültürel kurumları nasıl kullandığını açıklamaktadır. Yine de hegemonya mutlak kültürel egemenlik ve alternatiflerin ortadan kaldırılması anlamına gelmez. Bir güçler dengesi içinde, bir oyun esnasında kazanılan bir zafer anlamına gelir. Karşı-hegemonya yapılanmalarının da kendi alt kültürleri ve kendi “organik aydınları” bulunmaktadır. Bu nedenle diğer sosyal gruplar ortadan kaldırılamaz; yalnızca ikincil konuma itilir (Conell, 1998: 247). Dolayısıyla hegemonya belli bir sınıfın ideolojisinin benimsetilmesiyle, aydınlar da o sınıfa ait ideoloji ve kültürün taşıyıcısı durumundadırlar.

Gramsci (2007: 258)’ye göre, tahakküm altındaki sınıfların iktidarı ele geçirmeden önce yapması gereken şey, kendi alternatif kültürel hegemonyası veya dünya görüşünü ortaya koymaktır. Yönetici sınıfın kusurları, sömürüsü ve baskıcı doğasını teşhir etmekle, yeni özgür toplumsal düzen için bir temel sağlanabilecektir. Buradaki amaç, tahakküm altındaki sınıfın gücünü sağlamlaştıran ve meşrulaştıran bir karşı hegemonya geliştirerek, yönetici sınıfın hegemonyasını yıkmaktır. İdeolojik zafer, böylece, bedenler ve kafalar kadar “kalpler ve zihinler” için yapılan bir savaş haline gelmekte ve nihayetinde “sınıfsal bir zaferin habercisi” olmaktadır (Slattey, 2012: 243-244). Dolayısıyla değişme potansiyeli gösteren güçler dengesinde karşı hegemonya hareketlerini benimseyen kitlenin toplumsal yapısı ve bu hareketlerin doğuşunda ortaya konulduğu gibi, bu kitlenin işlevi önemlidir. Karşı hegemonya hareketinin temsilcileri, temsil ettikleri grubun isteklerini ve bunların taşıdığı siyasal ve toplumsal anlamı ve yine bu hareket esnasında kullanılan “araçların” grubun hedef ve

amaçlarına uygunluğunu dikkate almalıdırlar. Yoksa bu “hareket yozlaşarak, halk yığınlarının kendisinden beklediğinden bambaşka amaçlara yarayacaktır”.

“Alternatifsizlik” dogması, toplum içerisindeki egemen güçlerin, hegemonya altındaki gruplara dayattıkları ve bu hegemonyanın ezel ve ebed olduğu yönündeki yanlış bilinçle meşrulaştırılmaktadır. Hegemonya sonucu oluşturulan ideolojik zemin sorgusuz olarak kabul edilmesi gereken bir zorunluluk olarak gösterilmekte; “konjonktürel bir durum ise tarihsel bir zorunluluğa”, boyun eğilmesi gereken bir yazgıya dönüştürülmektedir (Laclau ve Moufee, 2008: 20). Oysa yukarıda da belirtildiği gibi hegemonya kati surette değiştirilemez, stabil değildir. Karşı hegemonya süreci toplum içerisindeki karşıt grupların herhangi bir siyasal fikirle “çimentolanan” tarihsel bir güç halinde bütünleşmeleri, karşıt görüşteki hegemonik güçlerle karşı karşıya gelmelerine bağlıdır. Hatta bu karşıt grupların herhangi bir ekonomik bağı olmamasına karşın, siyasal olarak etrafında toplanacakları bir kutup oluşturabilirler (Laclau ve Moufee, 2008: 81-82). Böylece hegemonya sahibi sınıflara, farklı toplumsal gruplar tarafından meydan okunmakta, çeşitli karşı hegemonya hareketleriyle, iktidarın kendi hegemonyasını sürdürebilmek adına farklı önlemler almasının ve çeşitli eylem tarzlarını benimsemesinin yolu açılmaktadır, çünkü hegemonya bir mücadele alanıdır.

Daha önce nedenleri belirtildiği gibi hegemonyaya yönelik olarak yapılan karşı hareketler yalnızca işçi sınıfının tekeline verilemez. Nitekim bu karşı hareketler toplum içerisinde zaman zaman öne çıkan bazı alternatif grupların eylemlerinde, kurdukları iletişim biçimlerinde daha çok kendini göstermektedir. Yeni iletişim teknolojilerini kullanan medya araçları sağladığı çeşitli olanaklar ile bu durumu desteklemektedir. İnternetin yapısı gereği merkezlessiz ve görece kendiliğinden örgütlenen yapısı, Stuart Hall (2006b: 148)’ün ideolojiyi Ortodoks Marksizm’den farklı okuması ve medya içeriklerinin hem üretici hem tüketicilerin aktif bir şekilde katılımlarıyla oluştuğunu ileri sürmesini destekler niteliktedir. Nitekim pasif izleyici nosyonunun yanında bazen izleyicilerin medya araçları aracılığıyla aktarılan hegemonik söylemlerin doğrudan ya da çağrışımsal yan anlamlarının gerçek amacını tam olarak anladıkları ve bu söylemleri kitlesel olarak algılananın tam zıttı bir şekilde algıladıkları durumlar olabilmektedir. Bu durumda hegemonik güçler tarafından iletilen medya içeriklerini izleyici kendi tercih ettiği şekilde, kendi alternatif referans çerçevesine dayanarak değerlendirebilmektedir. Dolayısıyla içinde bulunduğu toplumu ilgilendiren bir olayda çevresindeki ve medya içeriklerindeki sınırlandırma, kural koyma, yasak getirme, kriz yönetimi vb. gibi tüm tartışmaları izlemekte, fakat bunları kendi sınıf çıkarları dâhilinde okuyabilmektedir. İşte bu durum tam da Hall (2006a: 173)’ün bahsettiği “anlamlandırma

siyasetine” denk düşmekte ve karşı hegemonya hareketlerinde çok etkili bir itici güç olabilmektedir.

Hegemonya ve ilgili kavramların literatüre dayanarak açıklandığı bu bölümün ardından ikinci bölümde dijital oyunların yapılanmasını, oyuncuların etkileşim dinamiklerini anlamak üzere dijital oyunlarla ilgili temel kavramlara yer verilmiştir. Dijital oyunların, bu çalışma özelinde de MMORPG’lerin oyun yapısının, oyuncuları nasıl ve ne yönde etkilediği ve bu etkileşimin karşı hegemonya hareketlerindeki etkisi bu çalışmanın çıkış noktasını oluşturmaktadır. Nitekim bu durum hegemonik güçlere karşı yapılan karşı-hegemonya hareketlerinde MMORPG oyuncularının da dikkate alınması gereken bir alternatif grup olduğunu ortaya koymaktadır. Hegemonya ve karşı hegemonya terimleriyle bu tür toplumsal hareketleri düşünmek, mevcut konjonktürün doğal ya da olabilecek tek toplum düzeni değil, yalnızca güç ilişkilerinin neden olduğu bir durum olduğunu anlayabilmeyi (Laclau ve Mouffe, 2008: 20) ve MMORPG oyunları, oyuncuları ve oyun aracılığıyla kurdukları iletişimin gerçek dünyaya yansımaları ve etkilerini ortaya koymayı sağlamaktadır. İletişim literatüründe özellikle Türkiye’de yeni bir alan olarak dijital oyunların gelişim sürecini anlamak, oyuncular, oyunlar ve gerçek hayat etkileşimini ortaya koymak açısından önem taşımaktadır.

İKİNCİ BÖLÜM

DİJİTAL OYUNLARLA İLGİLİ TEMEL KAVRAMLAR

Çalışmanın ikinci bölümünde dijital oyun kavramı, dijital oyunların tarihsel gelişimi, dijital oyun ve oyuncu türleri ve dijital oyunlara yönelik kurumsal yapılanmalar gibi konulara yer verilmiştir. Son olarak dijital oyunlara kuramsal yaklaşımlar çerçevesinde, dijital oyunlarla ilgili çalışmalara yönelik literatür taraması gerçekleştirilmiştir.

2.1. Dijital Oyun Kavramına Genel Bakış

30 yaş altındakiler için gündelik hayat kültürünün bir parçası haline gelen oyunlar (Kaminski ve Witting, 2007: 131) günümüzde gerçek dünyanın simüle edilmesi şeklindedir. Dijital oyunlar, yeni medyanın çok çeşitlilik gösteren iletişim araçlarını kapsayan uzamında, insan kültürünün temel bir parçası olmuştur ve bu haliyle diğer medya araçlarından bazı karakteristikleriyle ayrılmaktadır. Dijital oyunlar, fizik (nesneler çarpıştığında ne olur), yapay zeka (karakterler nasıl davranır), ses, animasyon ve grafikler gibi bazı temel işlevsellikleri sağlayan bir oyun motor yazılımı etrafında yapılandırılmıştır (Rose, 2012: 41). Oyunlarda gerçeklik piksel, poligon⁷, çerçeve sayıları⁸ gibi teknik terimlerle ifade edilmekte, bir anlamda sayısallaşmaktadır. Gittikçe güçlenen donanımlar daha gerçekçi görünen oyun dünyalarının tasarlanmasına imkân sağlamakta (Demirbaş, 2008), bu nedenle dijital oyunlar “transmedya⁹”ya örnek oluşturmaktadır. Oyunların anlatı yapısı oyunların “var oluş sebebi” olmamakla birlikte, oyuncuların hayal gücünü uyarması açısından çok önemli bir rol oynamaktadır. Bu noktada son yıllarda üretilen pek çok oyunda, oyuncuları oyun dünyasının içine çekmek için oyunu ara ara kesen uzun film klipleri kullanılmaktadır (Ryan, 2001, <http://gamestudies.org/0101/ryan/> erişim tarihi: 01.09.2015). Dolayısıyla hem yaratıcılığı ve aktiviteyi hem de içeriğin pasif bir şekilde tüketilmesini barındırması nedeniyle transmedya özelliği öne çıkmaktadır (Hemminger, 2009: 18). Yine de bu durum bütün dijital oyun türlerinin aynı oranda yaratıcılığa ve interaktifliğe olanak verdiği anlamına gelmemektedir.

Oyunları farklı akademik bağlamlarda tanımlamak için birçok girişim olmuştur. Ludoloji (Oyunbilim)’e göre dijital oyunların üç yönü bulunmaktadır: 1) Kurallar, 2) Fiziksel

⁷ Bir metin dosyası içerisinde üç boyutlu modellemeleri oluşturmak için kullanılan çokgen yüzeyler (Kaynak: Prof. Dr. Salih Ofloğlu 3DS MAX Ders Notları, www.sayisalmimar.com Erişim Tarihi: 15.06.2017)

⁸ **Frames Per Second**: Saniyede ekrana gelen görüntü sayısı. Oyunda çerçeve sayısı ne kadar çok olursa, oyundaki görüntü akıcılığı o ölçüde yüksek olur.

⁹ Metinlerin dijital teknolojiler aracılığıyla aynı anda birden fazla platformda ve biçimde anlatılması.

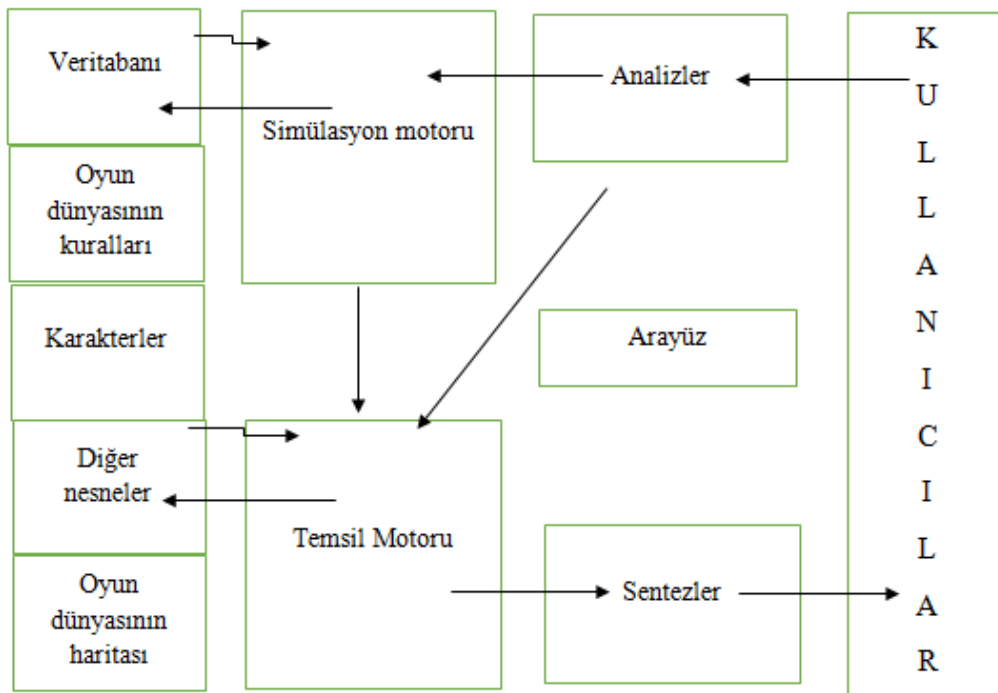
ve semiyotik sistem sonucu ortaya çıkmış bir oyun dünyası ve 3) Oyunun kurallarının oyun dünyasında uygulanması (Aarseth, 2004). Benzer şekilde Jesper Juul (2003: 30) de birkaç klasik tanımlamayı kombine ederek oyunların üç temel yönünü gösteren bir model ortaya koymuştur:

- Kurallar sistemi (oyun)
- Oyuncu ve oyun arasındaki ilişki (oyuncu)
- Oyun oynama ve dünyanın geri kalanı arasındaki ilişki (dünya)

Juul (2003: 35), kendine ait tanımlamada bu üç temel unsura dayanarak oyunların altı özelliğini şöyle sıralamaktadır:

1. Oyunlar kural temellidir.
2. Oyunların değiştirilebilir ve düzeltilebilir sonuçları vardır.
3. Farklı sonuçlara atfedilen farklı değerler bulunmaktadır (olumlu ya da olumsuz).
4. Oyunlar zorludur ve bundan dolayı oyuncular sonuçları etkilemek için efor sarf etmek zorundadırlar.
5. Oyuncular sonuç olarak elde edilmesi muhtemel herhangi bir şeye (zafer, başarı, ganimet, kurtarma vb.) karşı duygusal bağlılık geliştirebilirler.
6. Oyunların gerçek hayattaki sonuçları tartışmalıdır, değiştirilebilir ve alternatif seçeneklere açıktır.

Dijital oyunlar interaktif ve geri bildirimin eşzamanlı olarak alınabildiği bir iletişim modeline sahiptir. Kocher (2007: 47), macera oyunlarının programlanması temelinde dijital oyunların iletişim modelini aşağıdaki gibi çizmiştir:



Şekil 2.1 Macera Oyunlarının Programlanması Temelinde Dijital Oyunların İletişim Modeli

Kaynak: Kocher, 2007: 47

Şekil 2.1’de görüldüğü üzere dijital oyunların iletişim modeli kullanıcılar ile veri tabanı, oyun dünyasının kuralları, karakterler, diğer nesneler ve oyun dünyasının haritası arasındaki etkileşime dayanmaktadır. Oyuncular arayüzler ve simülasyon motorları sayesinde tüm bunlara ulaşırken, temsil motoru aracılığıyla yapılan sentezler ile oyuncular geri bildirim almaktadır. Henry Jenkins (2006: 29) de oyun oynama sürecinin yeniden becerilerin kazanıldığı ve yeniden yönlendirmenin mümkün olduğu bir öğrenme yolu olduğunu vurgulamaktadır. Tüm bu iletişim modeli sürecinde oyunların çeşitli yeterliklere etkisi vardır. Bunlardan bazıları şunlardır: Bilişsel yeterlik (algı, sonuç çıkarmak, yapıyı anlama, eylem planlaması, problem çözümü), toplumsal yeterlik (perspektif kazanma, empati, etkileşim, işbirliği), medya yeterliği (aktif iletişim), ilgili kişilik yeterliği (kimliğin korunması, duygusal iç kontrol), duygusal motor beceriler (Bevc, 2007b: 34). McLuhan (2001: 254), giderek otomatikleşen kültürel formları eleştirirken; pek çok farklı alanda yeterliliğe etkisi olan dijital oyunları bu durumun yavaşlatılmasında bir gereklilik olarak nitelendirmektedir. McLuhan (2001)’in bu nitelendirmesi oyunları yalnızca materyal bir obje olarak ele almak yerine, oyunların toplumsal dönüşüm yapılanmalarına da eşit düzeyde uygulanabileceğini varsaymaktadır. Bununla birlikte ekonomik açıdan bakıldığında dünya genelinde dijital oyun üretimini dört temel faaliyet organize etmektedir (Dyer-Witherford ve Sharman, 2005,

<http://www.cjc-çevrimiçi.ca/index.php/journal/article/view/1575/1728>

erişim tarihi:

11.12.2014):

1. Oyun yazılımı tasarımlarının “gelişimi”,
2. Oyunun finanse edilmesi, yapımı ve tanıtım faaliyetlerini içeren “yayınlanma” aşaması,
3. Eğer oyun farklı bir sektör ile etkileşim içerisinde olacaksa örneğin bir spor markasının oyun içinde kullanımı söz konusuysa “lisans alınması”,
4. Oyunun tüm yazılım ve donanımını da içerecek biçimde tüketiciye ulaşacak yerlere “dağıtımı”.

Yukarıdaki dört maddede görülen oyunların gelişimi, yayınlanması, lisans alınması ve dağıtımı gibi maddeler, oyunların kültürel bir form olduğu kadar ekonomik boyutunu da gözler önüne sermektedir. Her türlü medya formunda olduğu gibi dijital oyunların da bir sektör olduğu ve yalnızca bir kültürel formun çok ötesinde ekonomik bir boyutu olduğu göz ardı edilemez. Dijital oyunlar piyasaya sürüldüğü ilk dönemden itibaren giderek ekonomik önemini arttırmış; bugün şirketleşmiş medya holdinglerinin en fazla gelir getiren sektörlerden biri haline gelmiştir. Oyunların ekonomik önemini daha iyi anlamak için çalışmanın bundan sonraki kısmında oyunların tarihsel gelişim sürecine yer verilmiştir.

2.1.1. Dijital Oyunların Tarihsel Gelişimi ve Değişimi

Dijital oyunların tarihi, bilgisayarın gelişimiyle yakından ilgilidir. 1940 yılında nükleer fizikçi Edward Condon, “Nimatron” adlı bir elektro-mekanik makine geliştirmiş ve bu platformda bilinen ilk dijital oyun olan “Nim” adlı matematik stratejisi oyununu piyasaya sürmüştür (<http://www.historyofinformation.com/expanded.php?id=4472> erişim tarihi: 26.06.2016). Fakat Thomas T. Goldsmith Jr. ve Estle Ray Mann tarafından geliştirilen, patenti 1947 yılında alınmakla birlikte 14 Aralık 1948 yılında yayımlanan ve bir katot ışın tüpü (cathode ray tube) olarak üretilen bir füze simülâtörü, dijital oyunlar tarihindeki en eski oyun olarak bilinmektedir (Tezel, 2016: 11). Bununla birlikte Brookhaven Ulusal Laboratuvarında (Brookhaven National Laboratory) William A. Higinbotham adlı bir mühendisin, laboratuvara gelen ziyaretçileri eğlendirme amaçlı olarak ilk örneğini 1958 yılında ürettiği basit iki kişilik dijital olmayan tenis oyunu, ilk bilgisayar oyunu olarak dijital oyun tarihinde yerini almıştır (Poole, 2000: 15; Kocher, 2007: 13).

Farklı kaynaklarda ilk dijital oyunun hangisi olduğu üzerine farklı görüşler yer almasının nedeni dijital oyunlar tarihinde ilk başlarda oyunların çoğunlukla tesadüf eseri ya

da üreten kişinin ana uzmanlık alanına yönelik çalışmalar yaparken, yan ürün olarak geliştirilmesidir. Dolayısıyla farklı kaynaklarda kronolojik olarak farklı varsayımlar öne sürülmüştür. Üretilen oyunların çeşitli nedenlerle muhafaza edilemeyip, silinmesi, kaybolması vs. bu durumda etkili olmuştur. Yukarıda bahsi geçen oyunların dışında o dönemde üretilen ilk oyunlar arasında üç taş oyunu olan Bertie The Brain (1950), OXO adlı kağıt kalem oyunu (1952), savaş oyunu Hutschpiel (1955), Arthur Samuel tarafından geliştirilen dama oyunu (1956) ve NSS Satranç Programı (1958) sayılabilir (Tezel, 2016: 12).



Resim 2.1 İlk Dijital Oyun Örneklerinden: Tennis For Two (Broohhaven Laboratuvarı)

Kaynak: <http://www.stonybrook.edu/libspecial/videogames/tennis.html> (erişim tarihi: 21.09.2015)

“İnternet, bilgisayara bağlı laboratuvar ortamında bilim adamlarınca ulusal güvenlik amaçlı üretilmiş, kullanımı önce askeri ve akademik çevrelerle sınırlı kalmış 1990’ların başından itibaren yeni ekonominin tüketim mecrası olarak kitleleşmiştir” (Şener, 2006: 66). Dijital oyunlar ise doğrudan askeri amaçlarla üretilmemiş olmakla birlikte, tamamen askeri araştırmalara dayanan bir entelektüel ortamda hızla gelişme göstermiştir (Werning, 2009: 20). “Ordu için iyi olan şeyin, iş dünyası için de iyi” olduğu anlayışından hareketle 1961 ve 1962 yılları arasında, Massachusetts Institute of Technology (MIT)’den Steve Russell adlı öğrencinin Spacewar adlı ilk dijital oyunu üretmesinden bu yana, dijital oyun endüstrisi dünya genelinde en hızlı büyüyen sektörlerden biri haline gelmiştir (Halter, 2009: 83, 89, 95; Lee vd., 2009: 551).



Resim 2.2 Üretilen İlk Dijital Oyun: Spacewar

Kaynak: <https://www.flickr.com/photos/toasty/364960084> (erişim tarihi: 21.09.2015)

1971 yılında dijital oyunların ticarileşmesinde ilk adım olan “arcade game-coin-op”¹⁰ler piyasaya sürülmüştür. Arcade Game olarak ilk piyasaya sürülen oyun “Computer Space-Wedge vs. Needle” olmuştur.



Resim 2.3 Computer Space-Wedge vs. Needle (1971) ve Pong (1972)

Kaynaklar: <http://www.bmigaming.com/videogamehistory.htm> & <http://blog.atmel.com/2014/11/29/celebrating-pongs-anniversary-maker-style/> (erişim tarihi: 22.09.2015)

1972 yılında ise dijital oyunların evlerde de oynanmasına imkân veren ilk konsol oyunu Pong (Ralph Baer) oyunseverlerle buluşmuştur. Bir tenis oyunu olan “Pong”, çok büyük bir ticari başarı elde eden ilk bilgisayar oyunu olmuş; 1976 yılında ise ilk metin

¹⁰**Arcade Games-Coin-operated Games:** Oyun salonlarında oynanan oyun türlerine ve oyunların oynandığı salon makinelerine verilen addır. JSMESS emülatörü ile JSMESS yazılım paketinin bir parçasıdır. Oyuncu metalik jetonu makineye atarak doğrudan oyuna başlar. Oynanış tarzı bakımından eylem ön plandadır. Kaydetme ve tekrar yükleme seçenekleri yoktur (<https://archive.org/details/internetarcade>).

tabanlı¹¹ macera oyunu olan “Adventure” piyasaya sürülmüştür (Kocher, 2007: 13). 1978 yılında Ken ve Roberta Williams “Mystery House” adlı metin ve grafiği kombine eden ilk oyunu geliştirmişlerdir.



Resim 2.4 Metin Tabanlı İlk Macera Oyunu “Adventure” ve Metin ve Grafiği Kombine Eden İlk Oyun “Mystery House”

Kaynak: http://www.usgamer.net/articles/the-greatest-years-in-gaming/page-2&https://en.wikipedia.org/wiki/Adventure_game (erişim tarihi: 22.09.2015)

1978-1983 yılları arasında Pac-Man, Space Invaders, Asteroids ve Donkey Kong adlı oyunlarla birlikte arcade oyunların (atari salonu oyunları) altın çağı yaşanmıştır. Arcade oyunlarının altın çağı farklı türdeki ev oyun sistemlerinin yaygınlaşmasının ardından sona ermiştir. Bu dönemde oyun konsolları yanında el atarileri de büyük ilgi görmüştür. 1980 yılında Moru Iwatani’nin yarattığı ve piyasaya Japon firması Namco tarafından sürülen ve büyük ilgi toplayan arcade oyunu Pac-Man sahnededir. Yarısı yenmiş bir pizzadan esinlenilmiş bir yaratığın, labirentteki diğer yaratıkları yiyerek (paku paku hareketi) ilerlediği oyunda temsil edilen esasen ABD ve kapitalizmdir. Pac Man arcade oyunu olarak ticari anlamda çok büyük başarılar elde etmiş, reklamlarda geniş çapta yer almış, üzerinde Pac Man baskısı olan T-shirtler, ceketler, kupalar, kitaplar vs. yapılmıştır. Böylece Pac Man adeta bir popstar haline gelen ilk dijital oyun figürü olmuştur (Kocher, 2007: 14).

¹¹ Basit grafiklere sahip ya da tamamen yazılarla oynanan macera türündeki oyunlardır (Narasimhan vd., 2015, <http://arxiv.org/pdf/1506.08941v2.pdf> erişim tarihi: 18.04.2017).



Resim 2.5 Bir Popstar Haline Gelen İlk Dijital Oyun Figürü: Pac Man

Kaynak: <http://www.gourmet.com/food/2008/09/video-game-item-pac-man.html> (erişim tarihi: 22.09.2015)

Arcade oyunlarının kişisel bilgisayarlara taşınması ilk olarak 1980 yılında Commodore Vic 20 ile olmuş; hemen ertesi yıl piyasaya sürülen Commodore 64 ise 1993 yılına kadar dünya çapında 20 milyon adet satmıştır (Hagen, <http://www.tlu.ee/imke/gameinteractions/digital%20games.pdf> erişim tarihi: 08.08.2015). 1981 yılında 1963 yılından itibaren oyun konsolu sektöründe yer alan Nintendo'nun endüstriyel tasarımcısı Shigeru Miyamoto, dünyaca ünlü “jump ‘n’ run¹²” oyunu olan Donkey Kong'u lanse etmiştir. Oyun ayrıca “King Kong” filminden esinlenilmesi nedeniyle ilk film adaptasyonu olan oyun olma özelliğini taşımaktadır. Miyamoto 1983 yılında günümüzde bile hala pazara sürülmeye devam edilen, önce “Jumpman” ardından “Mario” olarak adlandırılan ve ilk kahraman oyunu olan Mario Bros. serisini yaratmıştır.



Resim 2.6 Donkey Kong ve Mario

Kaynak: http://www.arcade-museum.com/game_detail.php?game_id=7610 (erişim tarihi: 22.09.2015)

¹² Tek mekanikliği zıplamak ve koşmak olan oyun türü

1985 yılında Rus bilim adamı tarafından piyasaya sürülen Tetris ile birlikte dijital oyun sektöründe lisans savaşları başlamıştır (Kocher, 2007: 15).



Resim 2.7 Dijital Oyun Sektöründe Lisans Savaşlarını Başlatan Oyun: Tetris

Kaynak: <http://dean-gray-digital.blogspot.com.tr/2009/01/tetris-1985.html> (erişim tarihi: 22.09.2015)

1983 yılında SuperSet Software, kişisel temelli bilgisayar ağlarının kapasitesini sınama amaçlı metin-modlu piksellerden ziyade sayı ve yazı karakterlerine dayanan bir oyun olan “Snipes”ı piyasaya sürmüştür. Snipes, çevrimiçi oyunların ilk örneği olarak kabul edilmektedir.



Resim 2.8 Çevrimiçi Oyunların İlk Örneği: Snipes

Kaynak: <http://www.squakenet.com/download/snipes/4317/> (erişim tarihi: 12.11.2016)

1983 yılının sonlarından itibaren dijital oyun sektöründe görülen gerileme oyun konsollarının piyasaya sürülmesiyle birlikte yeniden canlanmıştır (Tezel, 2016: 110-112). Yeni nesil oyun konsolları, oyun kolları, pedal, direksiyon ve oyun kumandasındaki (joystick) aksiyon tuşları gibi aparatları nedeniyle büyük ilgi görmüştür. 1986 yılında Legend of Zelda ile başlayan RPG¹³ oyun serileri çok yüksek satış rakamlarına ulaşmıştır. Ayrıca el atarileri de

¹³**RPG:** Role Playing Game-Rol Yapma Oyunları

aynı onyılın sonunda popüler hale gelmiştir. Bu popülerlikte başı çeken Nintendo Game Boy olmuştur.

1990'lı yıllar üç boyutlu grafikleri geliştirmiş, Street Fighter gibi oyunlar Arcade oyunları tekrar popüler hale getirmiş, Sonic gibi kahramanları öne çıkarmış, macera ve hayatta kalma oyunlarını gündeme getirmiştir (Tezel, 2016: 113-119). Stratejik hayat simülasyon serisi olan The Sims de yine 90'lı yılların başlarında piyasaya sürülmüştür. 1996 yılında Id Software tarafından piyasaya sürülen Quake, internet üzerinden oynanan FPS¹⁴ (First Person Shooter) oyunlarının ilk örneği olmuştur.



Resim 2.9 FPS Oyunlarının İlk Örneği: Quake

Kaynak: https://3.bp.blogspot.com/-Be1rSjiQz5g/V5dS8wVILTI/AAAAAAAAAB7E/A6MUOJ57BOKqv-gv7_HJbc6LxOWkABdugCLcB/s640/quake1-4.png (erişim tarihi: 04.07.2017)

90'lı yıllarda Sony (Playstation), Nintendo ve Sega'nın oyun konsollarının piyasaya sürülmesiyle birlikte oyun şirketleri arasındaki rekabet artmış, ancak başı çeken şirket Nintendo olmuştur (Tezel, 2016: 120-121). Özellikle Super Mario 64, oyundaki kahramanın düzlemler arasında çeşitli hareketler aracılığıyla ilerlediği iki boyutlu bir oyun türü olan platform oyunlarının jenerik oyunu haline gelmiş; The Legend of Zelda: Ocarina of Time ise tüm zamanların en fazla puan alan ve başarıyı yakalayan oyunu olmuştur. Bununla birlikte Nintendo'nun CD-ROM'lara geçmek yerine ROM kasetleri kullanmaya devam etmekte ısrar etmesi nedeniyle, pek çok oyun yapımcısı oyunlarını CD-ROM tabanlı konsol tercih eden rakipler aracılığıyla piyasaya sürmeyi tercih etmiştir. Bu dönemin sonunda Sony, dijital oyun sektöründe lider duruma geçmiştir.

¹⁴**FPS:** First Person Shooter-Birinci Şahıs Nişancı: Oyunu oyuncunun gözünden görmeye ve oynamaya izin veren oyun türü



Resim 2.10 Tüm Zamanların En İyi Oyunu Kabul Edilen Zelda: Ocarina of Time ve ROM Kasedi

Kaynak: <https://www.amazon.com/Legend-Zelda-Ocarina-Time-nintendo-64/dp/B00000DMB3> (erişim tarihi: 04.07.2017)

2000 yılının Haziran ayında Çin’de oyun konsollarının yasaklanması, konsollar ve konsol oyunlarının ithalat ve dağıtım fiyatlarının çok yükselmesinin sonucunda korsan oyun piyasası çok büyük boyutlara ulaşmış ve MMO¹⁵ (Massive Multiplayer Çevrimiçi) oyunların popülerliğinde adeta bir patlama yaşanmıştır (Tezel, 2016: 123-125). Nitekim konsol oyun üretimi 2002 yılında büyük oranda durmuştur. Fakat bu durum ilk olarak Sony’nin PlayStation 2, ardından sırasıyla Nintendo’nun GameCube ve Microsoft’un Xbox’u piyasaya sürmesiyle değişmiştir.

2001 yılında Grand Theft Auto III çizgisel olmayan (tek bir platformda düz olarak ilerlemeyen) oynanma şekli ile çok beğenilen ve ticari başarıyı yakalayan bir oyun olmuştur (Tezel, 2016: 125-126, 131). Oyun, dijital oyunların içeriklerinin yetişkinlere yönelik olmaya başlamasının öncüsü niteliğindedir. EA Games’in “Majestic”i ise alternatif gerçeklik deneyimi sunma vaadiyle “kendini kaptırma” (immerse¹⁶) kavramının oyun dünyasına girmesinde etkili olmuştur, çünkü ilk kez oyun esnasındaki hamleler aracılığıyla oyun dışındaki gerçekliğin de yönlendirilmesi denenmiştir (Rose, 2012: 22). Aynı dönemde Nintendo, Game Cube ile yakalayamadığı başarıyı el atarisi Game Boy Advance ve 2004 yılında piyasaya sürdüğü Nintendo DS ile elde etmiştir. Hareket sensörü içeren el kumandasına sahip konsolların oyuncuların beğenisine sunulması da yine bu yıllarda olmuştur.

¹⁵ Çevrimiçi çokoyunculu

¹⁶ Son yıllarda çevrimiçi oyunların popülerliğinin iyiden iyiye artması sonucunda oyun çalışmaları alanında oyun deneyimlerine yönelik çalışmalar yapılmaya ve bu bağlamda “immerse” kavramı kullanılmaya başlanmıştır. Bu kavram kendini kaptırmak anlamına gelmekle birlikte, kendini kaptırmak deyimi Türkçe’de genellikle olumsuz bir durum olarak algılanmaktadır. Oysaki çevrimiçi oyunlar bağlamındaki “immerse” kavramı daha çok “işin içine tam anlamıyla girmek” manasında kullanılmaktadır, çünkü çevrimiçi oyun dünyası oyuncuların bir nevi ikinci hayatı haline gelmektedir. Bu nedenle çalışma genelinde “immerse” kavramı yerine “kendini kaptırma” kullanılmıştır.

Çevrimiçi oyunların yükselişe geçmesi, internet bağlantısının yaygınlaşması ve ucuzlaması süreci ile paraleldir. Konsol platformların internet bağlantısı için yetersiz olması ve abonelik sistemi ile işleyişe uygun olmaması nedeniyle, oyun şirketleri platformları, internet bağlantısı desteği ya da eklenti paketleri ile piyasaya sürmeye başlamışlardır. İnternet üzerinden oynanan MMORPG¹⁷ (Massive Multiplayer Çevrimiçi Role Playing Game) türünde oyunlar zaman içerisinde çok daha popüler hale gelmiş; dijital oyun dünyasının gündelik hayatta çok daha fazla yer almasına, oyuncuların küresel çapta bağlantılı hale gelmesine, e-spor ve sporcuların ortaya çıkmasına yol açmıştır. Bunun yanında özellikle son yıllarda oyun sektöründe mobil cihazlar aracılığıyla oynanan oyunların ön plana çıkması söz konusudur. Akıllı telefonlar aracılığıyla indirilebilen ve çoğunlukla ücretsiz olan bu oyunlar, cep telefonu gibi bireylerin hemen hemen her anında yanında taşıdığı bir araç vasıtasıyla oynandığı için gündelik hayatın önemli bir parçası haline gelmiştir. Özellikle Angry Birds, Candy Crush, FlappyBird, Clash of Clans son yılların en fazla oynanan mobil oyunları arasında başı çekmiştir.



Resim 2.11 Popüler Mobil Oyunlarından Biri: Angry Birds

Kaynak: <https://www.geek.com/games/angry-birds-kill-festive-pigs-in-christmas-version-of-game-1297437/>

(erişim tarihi: 04.07.2017)

Sony, Nintendo ve Microsoft ise yüksek çözünürlüğe sahip grafikleri, hard-disk tabanlı depolama ve içerik indirme kapasiteleri ve çevrimiçi oynanmaya elverişli hale getirilmiş entegre ağ bağlantılarıyla konsol piyasasını yönlendirmeye devam etmektedirler. Bununla birlikte LOL, WOW vb. gibi MMORPG oyunları bireysel olarak oyun oynamaktan hoşlanmayan oyuncuların tercih ettiği oyunlar durumundadır.

¹⁷**MMORPG:** Devasa Çokoyunculu Çevrimiçi Rol Yapma Oyunları

2.1.1.1. Türkiye’de Dijital Oyun Sektörünün Gelişimi

Türkiye’de ilk üretim örneklerine 1980’lerin sonları ile 1990’lı yılların başında rastlanılan dijital oyunlar sektörü (Yılmaz ve Çağıltay, 2005, http://ocw.metu.edu.tr/pluginfile.php/2328/mod_resource/content/0/ceit706/week1/history%20of%20games%20in%20Turkey.pdf erişim tarihi: 11.12.2014), “Türkiye Dijital Oyun Federasyonu (TÜDOF)”nın kurulmasıyla birlikte resmi bir örgütlenme yapısı kazanmıştır (Akay, 2011, <https://dijitaloyun.wordpress.com/2011/10/09/turkiyede-dijital-oyun-endustrisinereden-nereye/> erişim tarihi: 22.09.2015). Bu dönemde ayrıca yerel oyun üreticileri örgütlenmeye ve ilk ürünlerini vermeye başlamışlardır. Örneğin SiliconWorx, Umut Tarlaları (1993) ve İstanbul Efsaneleri: Lale Savaşçıları (1995) adlı oyunla Türkiye’deki ilk yerel ürünlerini verirken, Fahim Hadimoğlu’nun kurduğu Cartoon Animation Studios ise Dedektif Fırtına (1996) ve Gerçeğin Ötesinde (1998) isimli iki oyun üretmiştir.



Resim 2.12 Umut Tarlaları (1993) ve İstanbul Efsaneleri: Lale Savaşçıları (1995)

Kaynak: <https://ibrahimars.wordpress.com/tag/turk-yapimi-oyunlar/> & <http://www.yerlicevher.com/gecmisten-gunumuze-turkiyede-gelistirilen-oyunlar/> (erişim tarihi: 22.09.2015)

Türkiye’de oyun sektörü 2002 yılından itibaren ivme kazanmış, piyasaya hızla yeni yapımlar sürülmüştür. Türkiye’deki oyun sektörünün yerel sermayeden çıkarak küresel sermayeye dahil olmasında etkili olan isim Mevlüt Dinç olmuştur. Sobee Oyun Stüdyosu, Mevlüt Dinç’in Türkiye’ye döndüğü zaman, ülkedeki oyun sektörünü geliştirmek amacıyla 2000’lerin başında kurduğu firmadır. Stüdyo esasen, Mevlüt Dinç’in 1980’lerde İngiltere’de çalıştığı dönemlerdeki oyun geliştirme deneyimlerinin ardından, 1988 yılında İngiltere’de kurduğu Vivid Image adlı şirketin devamı niteliğindedir (Yılmaz ve Çağıltay, 2005, http://ocw.metu.edu.tr/pluginfile.php/2328/mod_resource/content/0/ceit706/week1/history%20of%20games%20in%20Turkey.pdf erişim tarihi: 11.12.2014). Dinç’in İngiltere’de geliştirdiği bazı yapımlar, Ubisoft ve Activision tarafından yayınlanmıştır. 2000 yılında

ekibiyle birlikte kendi yazmış olduğu motor olan Actor ile yaptığı demo, Intel'in resmi tanıtım demosu olarak seçilmiştir. Mevlüt Dinç, 2000 senesinde Türkiye'ye döndüğünde, Dinç İnteraktif adıyla kurduğu firmasının adını Sobee olarak değiştirmiş ve 2009 yılında şirketi Türk Telekom'a satmıştır. 2007 yılında Innova, Argela ve Sebit adlı iletişim teknolojileri şirketlerini bünyesine katan Türk Telekom'un genel müdürü Dr. Paul Doany, "Sobee'yi bünyelerine katarak dünyada her yıl hızla gelişen oyun sektörünün Türkiye pazarında da büyümesine destek vermeyi hedeflediklerini" belirtmiştir (<http://www.hurriyet.com.tr/ekonomi/19381608.asp> erişim tarihi: 11.12.2014). O dönemde hala Sobee'nin CEO'luğunu sürdüren Mevlüt Dinç, Türkiye'de çalışmalarına başladığı ilk yıllarda, İTÜ'nün yazılım merkezinde çalışan bir öğrenciye destek vererek "Dual Blades" adlı oyunun GameBoy Advance platformunda yayınlanmasını sağlamıştır. Mevlüt Dinç daha sonra İdris Çelik'in geliştirdiği "Lanetin Hikayesi" adlı oyunun yapımına da destek vermiş, bu oyun hem PC'ye, hem PSP¹⁸'ye geliştirilmiştir. "İstanbul Kıyamet Vakti", 2004 yılından itibaren Sobee tarafından geliştirilmeye başlanan ve bu alandaki ilk tamamen yerli ve Türkçe yapım olan MMORPG tarzındaki oyun olmuştur (<http://www.istanbuloyun.com/> erişim tarihi: 08.08.2015).



Resim 2.13 İlk Tamamen Yerli ve Türkçe Yapım Olan MMORPG Tarzındaki Oyun: "İstanbul Kıyamet Vakti"

Kaynak: <http://www.istanbuloyun.com/News.aspx?NewsId=283> (erişim tarihi: 22.09.2015)

Türkiye'de Mevlüt Dinç'in yönetimindeki Sobee şirketi dışında küçük ve orta ölçekli başka oyun stüdyoları da mevcuttur. Örneğin, Momentum Digital Media Technologies, 1997'de Gebze'de kurulan bir oyun ve teknoloji stüdyosudur. Stüdyonun ürettiği "Culpa Innata" isimli oyun Rusya, Almanya, Amerika, İtalya, Fransa ve İspanya'da yayınlanmıştır (www.momentum-dmt.com/tr/culpa-innata/ erişim tarihi: 22.11.2016). Stüdyo ayrıca D-Smart için mini oyunlar geliştirmiştir.

¹⁸**PSP:** PlayStation Portable-Sony tarafından üretilen el atarisi

Bir diğerk stüdyo, Yoğurt Teknolojileri, 1997 yılında bir grup grafiker ve yazılımcı tarafından kurulmuş bir şirkettir (www.yogurt.com.tr/hakimizda.php erişim tarihi: 22.11.2016). Ekip, 2007 yılına kadar dijital oyunlar da dâhil olmak üzere birçok marka için farklı ürün hizmetleri vermiştir. En dikkat çeken üretimlerinden biri Coca-Cola için geliştirilen “Serinyer” adlı reklam oyunu olmuştur. Ayrıca stüdyo, Eti'nin reklam oyunu olan “Mekanik İstila” adlı oyunu da geliştirmiştir. Bu oyunun baş yazılımcılarından olan Giray Özil, daha sonra Electronic Arts ve Blizzard gibi küresel ölçekli oyun firmalarında çalışmıştır.

Peak Games adlı stüdyo ise hepsi Facebook üzerinden oynanabilen web tabanlı oyunlar geliştiren 2010 yılında kurulmuş bir stüdyodur (<https://www.peakgames.net/about> erişim tarihi: 22.11.2016). Peak Games'in geliştirdiği oyunlar dönemsel olarak milyonlarca oyuncuya ulaşmayı başarmıştır. Stüdyo uzun vadede özellikle Orta Doğu ve Kuzey Afrika'da daha fazla kitlelere ulaşmayı hedef olarak belirlemiştir. Bunların dışında Pixofun, Ankara'da kurulmuş mobil ve web platformlarına yapımlar geliştiren bir stüdyodur. Yaklaşık bir milyon kişi tarafından oynanan “FootboCity” ve “Mucit Köy”, Facebook üzerinden oynanabilen, çeşitli markaların ürünlerini yerleştirdiği platform oyunlarıdır.

Daha önce web projeleri geliştiren Benan Arıgil ve Ercan Çalışkan tarafından kurulan Duello Games (www.duellogames.com/about erişim tarihi: 22.11.2016), “iSlash” adlı yapım ile iPhone ve iPad platformlarında 500,000 oyuncudan fazla bir kitleye ulaşmıştır. Overdose Caffeine adlı web tabanlı oyunlar geliştiren bir şirket ise “Etherengine” adını verdikleri kendi özgün oyun motorlarını tasarlamıştır. Şirket, Big Point Games adlı bir Alman şirketiyle ortak projeler yürütmektedir. İzmir'de bulunan Emibel, web tabanlı oyunlar geliştiren bir stüdyodur. Firma ayrıca Blizzard, Microsoft ve id Software oyunlarının Türkiye dağıtımcılığını yapmaktadır. Kodgraf ise Ankara'da bulunan, PC ve mobil platformlarına yapım geliştiren ve e-tohum, Microsoft, Intel ve Sanayi Bakanlığı'nın Teknogirişim Sermayesi'nden destek gören bir stüdyodur (Tonguç, 2006, <https://wenku.baidu.com/view/833a6a1ffad6195f312ba6ca.html> erişim tarihi: 18.06.2017).

Türkiye’de yukarıda bahsedilen dijital oyun geliştirme stüdyoları dışında küçük ve orta ölçekli çok sayıda stüdyo mevcuttur. Türkiye’deki oyun sektörünün bu hızlı gelişimi sonucu, yabancı sermayenin sahip olduğu oyun firmaları da oyunlarına Türkçe seçeneğini eklemeye başlamışlardır, çünkü Türkiye dijital oyunlar açısından yaklaşık 10 milyon oyuncuyu barındıran büyük bir pazar potansiyeline sahiptir (<http://www.trgamer.com/YaziDiger/turkiyede-video-oyun-endustrisi-monitor/1/2870.trg> erişim tarihi: 11.12.2014). Örneğin Sony firması Türkiye’de oyunların satış rakamını

arttırabilmek için yapımlarını Türkçe dil seçeneği ile sunmaya başlamış; Alman stüdyosu Crytek de “Crysis” adlı oyunu tamamen Türkçe olarak üretmiş ve Türkiye’de orijinal kopyası en çok satan oyun olmuştur. Artık Türkiye’de Joymax gibi yabancı şirketlerin kendi oyunlarının etkinlikleri düzenlenmektedir. Bu tür organizasyonlara küresel ölçekli şirketler sponsor olarak destek vermektedir. Bunların yanında son yıllarda MMORPG tarzı oyunların oyuncu sayısında görülen artış, bu tür oyunların dünya genelinde pek çok ülke tarafından e-spor adı altında değerlendirilmesinin ve e-sporcuların lisans sahibi olarak ulusal ve uluslararası turnuvalara katılmasının önünü açmıştır. Çeşitli futbol kulüpleri de bu doğrultuda e-spor sektörüne yatırım yapmaya başlamışlardır. Şu an için dünya genelinde aralarında Beşiktaş ve Fenerbahçe Spor Kulüpleri’nin de aralarında bulunduğu 30’dan fazla spor kulübü bulunmaktadır (<http://www.e-sporturkiye.com/haber/fifa/fenerbahceden-sonra-bir-futbol-kulubu-daha-e-spor-sahalarinda> erişim tarihi: 23.11.2016). Özellikle CS:GO, LOL ve DOTA turnuvaları Türkiye’de ve dünyada, yüksek miktarlardaki para ödülleri ve oyunseverlerin beğenisine hitap eden turnuva arenaları ile büyük ilgi görmektedir.



Resim 2.14 Ülker Sports Arena’da Gerçekleştirilen 2015 LOL Türkiye Turnuvası

Kaynak: <http://www.webtekno.com/oyun/league-of-legends-tbf-sampiyonu-belli-oldu-h9739.html> (erişim tarihi: 23.11.2016)

Yukarıda da bahsedildiği gibi dijital oyun sektöründe, tüketiciye daha rahat ulaşma amaçlı olarak aynı oyunun farklı platformlarda yer alması, oyunların tüketici garantili olma adına türlerine göre sınıflandırılması, internetin yaygınlaşması ve ucuzlaması sayesinde çevrimiçi olarak uluslararasılaşması söz konusudur. Dijital oyun sektörünün bu gelişme ve yayılma karakteristikleri doğrultusunda oyunların türleri, platformları ve tüm bunlar arasındaki farkların ortaya konulması, neden bu çalışmada MMORPG’lerin ele alındığını anlamak açısından önem taşımaktadır.

2.1.2. Dijital Oyun Türleri (Platformları-Farkları)

Dijital oyun türleri, sanat formlarına uygunluk kriterine dayanarak sınıflandırılmıştır. Bütün sanat formlarında türler, belli bir sabit sınırı olmayan belirsiz kategorileri ifade etmektedir ve türler alt-türlere ayrılmaktadır. Tüm bu genellemelere dayanarak dijital oyun türlerinin kategorilere ayrılmasında kullanılan belli başlı kriterler aşağıdaki gibidir (Hagen, <http://www.tlu.ee/imke/gameinteractions/digital%20games.pdf> erişim tarihi: 08.08.2015):

- Tarih
- Platform (donanım)
- Oyuncu sayısı (single player-tek oyuncu, multi player-2 ile 64 oyuncu arası, MMP-Massively Multi Player- 64 ve üstü sayıda oyuncu)
- Lokasyon (stationary games¹⁹-sabit oyunlar, mobil oyunlar, pervasive games²⁰- yaygınlaşan oyunlar)
- Dağıtım (çevrimiçi ya da çevrimdışı)
- Hedef kapsamı (eğlence, eğitici ve eğitsel oyunlar)
- Anlatı ve anlatılan dünya (korku, bilim kurgu vb.)
- Gameplay, oyuncuların deneyimleri (en verimli oyun deneyimine sahip olan ve oyuncular tarafından en çok paylaşılan)

Yukarıda görülen oyun kategorileri doğrultusunda üretilen oyunların oynandığı dijital oyun platformları ise şunlardır:

- Masaüstü ya da dizüstü bilgisayar oyunları
- Cep telefonu ya da tablette oynanan mobil oyunlar
- İnternet arayüzüyle oynanabilen cihazdan bağımsız oyunlar
- Konsol oyunları (PSP, Wii, Xbox vb.)

Miller (1984: 163), medya çıktıları arasında üzerinde fikir birliği olan hiçbir tür sınıflandırmasının olmadığını ve bu sınıflandırmaların hiyerarşik sıralamasının nötr olamayacağını vurgulamaktadır. Dijital oyunlarda da yapılan tür sınıflandırmalarının iç içe geçmiş olduğu ve tıpkı film türlerindeki gibi bir oyunun birden fazla türün özelliklerini içerdiği görülmektedir. Yine de ağırlık verilen tema açısından dijital oyun türleri şöyle

¹⁹ **Stationary Games-Sabit Oyunlar:** Genellikle oyuncuları belli bir yerde sabit tutan grup eğlence oyunları (www.group-games.com/category/stationary-games)

²⁰ **Pervasive Games:** Oyuncular arasında belli bir anlaşmaya dayalı olarak oluşan sosyal, uzamasal ve zamansal oyun çemberini geliştirmeye yönelik bir ya da birden fazla özelliğe sahip olan ve Türkçe karşılığı yaygınlaşan oyunlar olarak çevrilebilen oyun lokasyon türü (Montola, 2005, <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/summary?doi=10.1.1.125.8421>).

sıralanmaktadır (Kaminski ve Witting, 2007: 9-15; <http://www.mobygames.com/browse/games> erişim tarihi: 30.08.2015):

- Action-Adventure (Aksiyon-Macera)
- Adventure (Aksiyon)
- Arcade
- Brain Games (Zeka Oyunları)
- Board Games (Tahta Üzerinde Oynanan Oyunlar)
- Jump & Run Games (Zıpla & Kaç Oyunları)
- Management (Yöneticilik Oyunları)
- Role Playing (Rol Üstlenme Oyunu)
- Savaş/Shooter (Nişancı)
 - a) Birinci gözden savaş oyunları (First person shooter)
 - b) Üçüncü gözden savaş oyunları (Third person shooter)
- Killer Games (Katil Oyunları)
- Simulation Games (Simülasyon Oyunları)
- Serious Games (Ciddi/Eğitici Oyunlar)
- Sport Games (Spor Oyunları)
- Strategy Games (Strateji Oyunları)
- Edutainment Games (Eğlenceli Eğitim Oyunları)

Bevc (2007a: 10) dijital oyunların aşağıdaki özellikler dikkate alınarak analiz edilmesi gerektiğini belirtmektedir:

- İnteraktivite, geçicilik (gerçek zamanlı-real time²¹, sıra tabanlı-turn based²²),
- Oyun süresi,
- Oyun dünyası (kurallar, anlatı),
- Oyunun hedefleri,
- Oyuncuların perspektifleri (First-person, Top-down²³, third-person²⁴),
- Üç boyutluluk ve
- Oyuncuların görsel-işitsel temsilleri (Realizm, fantezi, bilim kurgu, soyut dünyalar, transmedyatik olma)

²¹ Oyunda yapılması gerekenlerin belli bir zamanının olduğu ve bu zamanlamaya dikkat edilmesi gereken oyunlar

²² Oyun esnasında hamlelerin sırayla yapıldığı oyun türü

²³ **Top-down:** Haritanın/oyundaki karakterlerin yukarıdan gösterildiği oyun türü

²⁴ **Third-person:** Üçüncü şahıs nişancı oyun türü

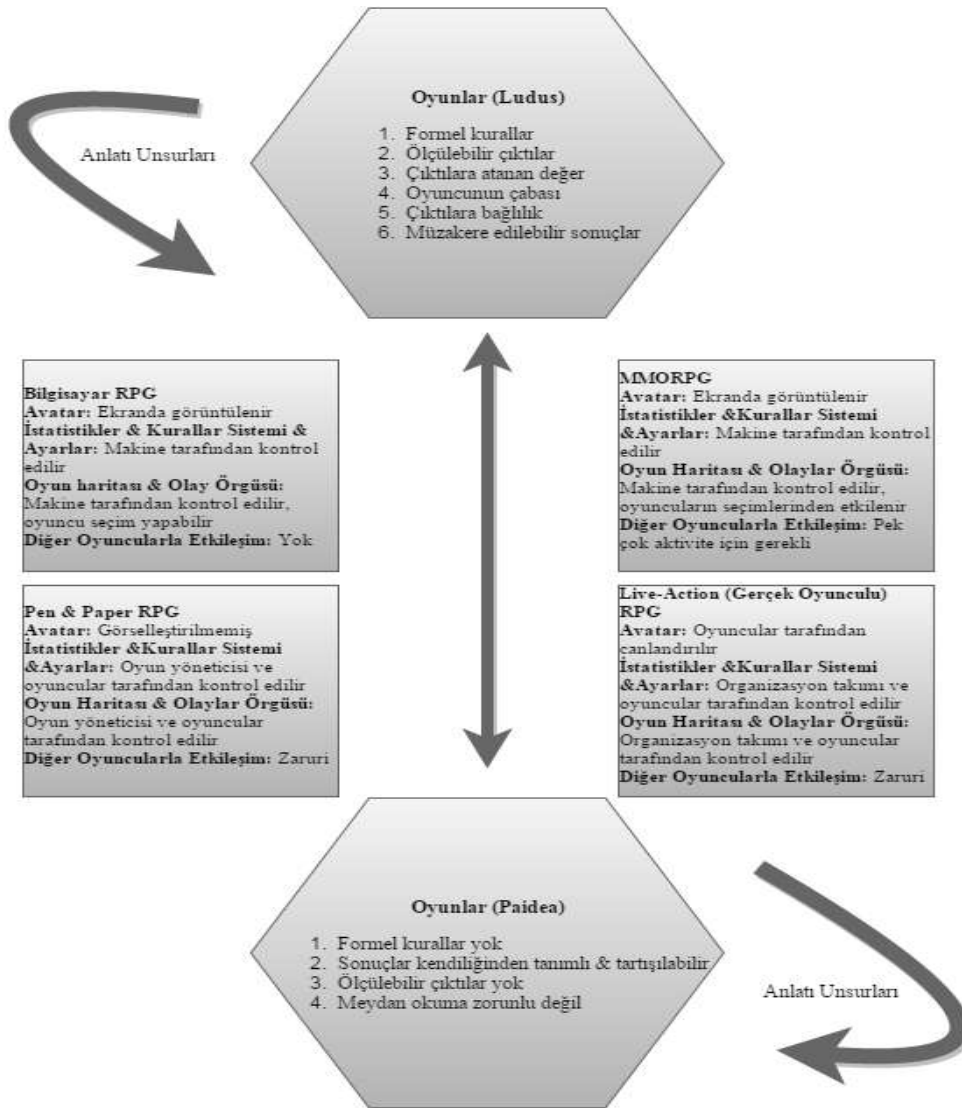
Bu çalışma kapsamında ele alınan MMORPG'ler gerçek zamanlı, kuralları olan, interaktiflik içeren, hedeflerine göre oyun süresi değişen, her üç oyuncu perspektifine de sahip olabilen rol yapma türüne (Role-playing games) girdiği için anlatı yapısı, içeriği, farklı karakteristikleri ve tüm bunlar doğrultusunda oyuncuların gerçek hayat ile etkileşimleriyle ne ölçüde ilişkili olduğunun anlaşılması bakımından rol yapma oyunlarının irdelenmesi gerekmektedir.

2.1.2.1 Rol Yapma Oyunları (Role Playing Games)

Mason (2004: 1)'a göre rol yapma oyunlarının (role-playing games) tarihi 1970'lerde Dungeons and Dragons (Zindan ve Ejderha) oyunu ile başlamaktadır. İlk yıllardan bu yana dijital ve analog örnekleriyle, tek kişilik ya da binlerce oyuncu tarafından oynanabilen rol yapma oyunları anlatının ve ludic-paidea²⁵ elementlerinin etkisine göre dört farklı tür altında sınıflandırılmaktadır.



²⁵ **Ludic-Paidea:** Ludic, belli bir kurallar sisteminin ve ulaşılması gereken amaçlar ve hedeflerin olduğu, oyuncuların bu kurallara uyarak amaç ve hedeflere ulaşabildiği oyun oynama biçimi iken paidea ise kuralları olmayan ve oyuncuya oyun içerisinde bir düşman vs. tarafından meydan okunmayan oyun oynama biçimine verilen isimdir (Chirita Filip, 2011, <https://criticalgamesstudies.wordpress.com/2011/11/12/paidea-and-ludus/> erişim tarihi: 13.10.2015).



Şekil 2.2 Rol Yapma Oyunlarının Türleri: Anlatı, Ludic ve Paidea Unsurlarının Etkisi

Kaynak: Hemminger, 2009: 48

Yukarıdaki şekilde görüldüğü gibi paidea ve ludus tarzı oyunların çeşitli karakteristikleri ve anlatı yapıları vardır. Ludus tarzı oyunlarda öncelikle önceden bilinen kurallar, ardından oyuncuların performansı, son olarak ise oyunun sonuçlanması ve kazanan ve kaybeden taraflar arasındaki çizgilerin belirlenmesi söz konusudur. “Organik bir bütünsellik” sağlanmasının yanı sıra bu tür oyunları keşfetmek, oyun yaratıcısının belirlediği kurallar ve sınırlar dâhilinde; fakat yine de oyuncunun gönüllü katılımı ile mümkündür. Diğer yandan paidea tarzı oyunlar, ludus tarzı oyunlara göre daha açık uçludur ve oyuncunun oyunu kendi istediği gibi yönlendirmesine daha elverişlidir (Frasca, 2003: 228). Oyun dünyasında türler arasında çok keskin bir ludus ya da paidea ayrımı yoktur. Örneğin bir oyun daha kural ağırlıklı ve ludus tarzına daha yakinken, yeni çıkan bir sürümde interaktifliği ve yaratıcılığı ön plana çıkarma amaçlı paidea tarzı benimsenebilir. Rol yapma oyunları ise yukarıda görüldüğü

gibi ludus ve paidea unsurlarının etkisinde dörde ayrılmaktadır. MMORPG’ler de ludus ve paidea unsurlarının etkisini oynanış biçimi, harita görüntülenmesi, oyuncuların performansı ve pek çok aktivitede interaktiviteyi gerekli kılması ile ortaya koyan rol yapma oyunlarından biridir ve bu çalışma özelinde incelenen oyunlar ve oyuncular MMORPG kapsamında değerlendirilmiştir.

2.1.2.1.1. MMORPG (Massively Multiplayer Çevrimiçi Role Playing Game - Devasa Çokoyunculu Çevrimiçi Rol Yapma Oyunu), MOBA (Multiplayer Çevrimiçi Battle Arena – Çevrimiçi Çokoyunculu Savaş Arenası) Türü Çevrimiçi Oyunlar ve Farkları

“Devasa Çokoyunculu Çevrimiçi Rol Yapma Oyunları” (Massively Multiplayer Çevrimiçi Role Playing Game) Steinkuhler tarafından (2004, http://www.academiccolab.org/resources/documents/Steinkuehler_NEWLIT.doc, erişim tarihi: 01.04.2015) “bireylerin kendi yarattıkları dijital karakterler ya da “avatarlar” aracılığıyla, yalnızca oyunun yazılımıyla değil (...), diğer oyuncuların avatarlarıyla da etkileşim halinde olmalarına da olanak sağlayan”, yüksek grafikli iki ya da üç boyutlu çevrimiçi dijital oyunlar olarak tanımlamaktadır. Oyuncuların daha önceden tanımlanmış olan yolları izlemek zorunda oldukları çizgisel oyunların (linear games) aksine “Multiplayer Çevrimiçi Oyunlar”ın yapısı genellikle oyuncuların istedikleri gibi hareket etmelerine izin vermekte ve onları sınırlandırmamaktadır. Böylece oyuncular söz konusu oyun esnasında sanal dünyaları keşfetme ve oralarda deneyim kazanma konusunda cesaretlendirilmektedir (Grande, 2013: 6). MOBA tarzı oyunlar ise gerçek zamanlı strateji oyunu olarak da bilinmekte ve iki farklı takımın savaş arenasında mücadele ettikleri ve her bir oyuncunun tek bir karakteri gerçek zamanlı strateji stili ile kontrol ettikleri oyun türüdür. MMORPG’lerde bir karakter alınıp oyunun başından sonuna kadar aşama aşama ilerlenirken, MOBA (Multiplayer Çevrimiçi Battle Arena²⁶) tarzı oyunlarda bağımsız maçlar düzenlenebilir. Aralarında bu tarz farklar bulunmasına rağmen, MOBA tarzı oyunlar, MMORPG’lerin her zaman alt kümesi durumundadır.

MMORPG’lerin diğer dijital oyunlardan en büyük farkı, yalnızca oyun ve oyuncu arasındaki ilişki ile sınırlı kalmaması, diğer oyuncularla da ilişki kurulmasına ve aktif katılıma olanak sağlamasıdır. Bir oyuna avatari aracılığıyla katılan bir oyuncu artık bir izleyici değildir. Geleneksel medyadaki gönderici ve alıcının rolleri, alıcının hareketler aracılığıyla iletişim kurabilmesi nedeniyle değişmiştir (Söbke ve Bröker, 2015: 75). Oyuncu artık

²⁶ Çevrimiçi Çokoyunculu Savaş Arenası

sahnedeki aktöre katılan bir izleyici değil, aktörün kendisi haline gelmiştir. Böylece Brenda (1991)'ya göre “passive observers” (pasif gözlemci) nosyonu ortadan kalkmaktadır.

Anlatı yapıları merkezli bu oyunlarda, oyuncunun kendisinin devamını getirdiği sabit bir çerçeve hikaye temel alınmaktadır. Oyuncu orada olmasa da o sanal dünya hala orada durmaktadır. Oyuncu hikayeye birlikte ilerlerken hareketleri belirlemektedir ve çok hızlı bir biçimde geri bildirim almaktadır. Bir aksiyon, anında bir reaksiyonla sonuçlanmaktadır. Oyuncu yaptığı herhangi bir eylemin sonuçlarını görmekte (örneğin bir anahtar bulup onunla kapıyı açmak, birini özgür bırakmak vs.) ve bu durum onu “güçlü” bir pozisyona sokmaktadır. Ayrıca MMORPG'ler iletişimsel ve topluluksal bileşenleri aracılığıyla oyuncuların birbirine bağlantılı olmasını da sağlamaktadır (Kaminski ve Witting, 2007: 17-18, 20).

MMORPG'lerde oyuncuların oyuna bağlanmasını sağlayan bir dağıtıcı program ve arayüz bulunmakta ve bu nedenle oyuncunun diğer oyuncularından bağımsız tek başına oynaması mümkün olmamaktadır (Hemminger, 2009: 46-47). Yani oyuncu bir görev için tek başına ilerlemeyi seçse bile yaptığı hiçbir eylem diğer oyuncularından izole olamaz. Birden fazla oyuncunun aynı anda oyun arayüzünde bulunması sosyal etkileşimi ve iletişim kurmaya yönelik hareketleri arttırmaktadır. MMORPG'lerin çoğu başarılı bir şekilde oynanabilmek ve oyuncu grupları için tasarlanan görevleri yerine getirebilmek adına belli bir sosyal zeka gerektirmekte ve genellikle tek başına bir oyuncu tarafından idare edilememektedir. Oyuncular aynı anda hem talimat verme hem de talimat alma, grup üyelerini kollama ve grubun yararı için kendi çıkarlarını bir kenara bırakmak zorundadırlar. Bu nedenle MMORPG'lerdeki bir diğer önemli unsur guild/klanlar/takımlardır²⁷. Klanlar üçe ayrılmaktadır: Oyundaki eğlenceyi ve sosyal etkileşimi ön planda tutan “eğlence klanları” (Fun-Clans), oyundan keyif almanın yanında oyundaki hedeflere de odaklanan “yarı-profesyonel klanlar”; son olarak oyunun başarısı ve diğer gruplarla rekabetin ön planda olduğu “pro-gamer”²⁸ klanları” (Breuer, 2012: 103).

Son yıllarda MMORPG oynamayı tercih eden oyuncular arasında en popüler olan oyunlar; amaçları, hedefleri, oyun yapıları bağlamında aşağıda sıralanmaktadır:

a) World of Warcraft (WOW): Blizzard Entertainment tarafından geliştirilen WOW, ilk olarak 2 Eylül 2011'de duyurulmuştur. Dünya genelinde 12 milyonu aşkın kullanıcısı bulunmakta olan oyun, bu nedenle Guinness Rekorlar Kitabı'nda yer almaktadır. MMORPG

²⁷ Oyunlarda takım yerine guild (lonca) ya da klan (kabile) terimleri de kullanılabilir.

²⁸ **Pro-gamer:** Oyun oynayarak para kazanan profesyonel oyuncu

oyun pazarının % 62'sini elinde bulunduran WOW özel bir üyelik gerektirmektedir ve oyuncular oyunu oynamaya devam edebilmek için aylık ödeme yapmak zorundadırlar. WOW'da oyuncuların her biri bir karakter oluşturup, görevlerini tamamlamakta, canavarları öldürmek ya da diğer takımlarla savaşarak seviyelerini arttırabilmektedirler (<https://worldofwarcraft.com/en-us/> erişim tarihi: 23.05.2016).

b) Counter Strike: Minh Lee ve Jess Cliffe tarafından “Half-Life” adlı oyunun eklentisi olarak yaratılmış, daha sonra Valve Corporation tarafından isim hakları satın alınarak geliştirilmeye devam edilmiş birinci şahıs nişancı türünde taktiksel aksiyon²⁹ oyunudur. Dünya genelinde en çok oynanan çokoyunculu aksiyon oyunu olan CS, perakende satışa ilk olarak 2008 yılında çıkmıştır. Oyun, teröristler ve terörle mücadele ekibi olmak üzere iki takım olarak devreler halinde oynanmaktadır. Her devre başında takımlar önceki devrede elde ettikleri başarılarına göre kazandıkları para ile kendilerine silah alırlar. Ekonomi sistemini bu şekilde uygulayan ilk oyun olmuştur. Her oyuncu 800 dolar ile başlar ve her tur başına bu miktar artar. Kazanan grubun artış miktarı daha fazla olmakla beraber, bazı özel durumlarda (C-4 bombasını etkisiz hale getirme, harita içindeki rehinerleri kurtarma vb.) oyuncunun parası da artabilmektedir. Karşı takımın tüm oyuncuları öldürüldüğünde veya görev tamamlandığı takdirde tur sonuçlanır ve yeni oyun başlar (<http://blog.counter-strike.net/index.php/about/> erişim tarihi: 23.05.2016).

c) Battlefield: İlk olarak 2002 yılında piyasaya sürülen Battlefield, birinci şahıs nişancı ve üçüncü şahıs nişancı türü aksiyon oyunları serisidir. Serideki oyunların dağıtımıcısı Electronic Arts firması, geliştiricisi ise Digital Illusions CE'dir. Seride ilk olarak İkinci Dünya Savaşı ve Vietnam Savaşı gibi tarihsel konular ele alınmış, daha sonra ise modern savaşa geçilmiştir. Ayrıca “Battlefield: 2142” ile bilimkurguya da değinilmiştir. Battlefield'ı diğer savaş oyunlarından ayıran en büyük özelliği oyuncuların, tank, helikopter, uçaksavar vb. gibi çeşitli savaş araçlarını kullanabilmesidir (www.battlefield.com/tr-tr erişim tarihi: 23.05.2016).

d) DotA (Defense of the Ancients): 100'den fazla kahraman seçeneğinin olduğu gerçek zamanlı bir strateji oyunu (MOBA) ve türünün ilk örneğidir (http://dota2.gamepedia.com/Defense_of_the_Ancients erişim tarihi: 23.05.2016). Dünya üzerinde neredeyse her ülkeden oyuncusu bulunan bu oyunu Icefrog ilk olarak, Warcraft III: The Frozen Throne paketinin bir modu olarak (oyun içi bir map/harita olarak) piyasaya sürmüştür. DotA 2'nin dağıtımı ise Valve isimli şirket tarafından yapılmıştır. Oyun Wepla-

²⁹ Tarafların karşılıklı olarak birbirlerini öldürme ya da yaralama amacını taşıdıkları FPS tarzı oyunlar

es³⁰, Garena³¹, Battle.net³² başta olmak üzere birçok platform üzerinden çevrimiçi olarak oynanmaktadır. Server botları³³ olmadığı takdirde ise oyuncular multiplayer kısmından oyunlarını kendileri kurmaktadır. Oyunda iki takım bulunmaktadır. Bu takımlardan “Sentinel” haritanın sol alt köşesinde, “Scourge” ise sağ üst köşede oyuna başlamaktadır. Yüzden fazla “unique hero” yani özellikleri birbirinden farklı karakter vardır. İki köşede birer tane olmak üzere kahramanların canlarını tazeleyen yapılar; ayrıca bu yapıların yanında da eşya satan birimler bulunmaktadır. Eşyalar kahramanların özelliklerine ve karşı takımın kahramanlarına göre seçilmektedir ve eşya almak için altın gereklidir. Birbirini destekleyen veya desteklemeyen kahramanlar oyun dengesini sağlamak açısından önemlidir. Oyun içinde yok edilen her canlı birim sayesinde tecrübe puanı kazanılmakta ve bu puanlar sayesinde kahraman seviye atlamaktadır. Kahraman seviyesine göre yeteneklerini kullanabilir. Bütün kahramanların dört adet yeteneği bulunmaktadır. Her bir oyun kendi içinde şekillenmektedir. Grafikler açısından çok geride kalmış olsa bile oyun sistemi açısından bir ilk olması sebebiyle oyun popülerliğini korumaktadır.

e) LoL (League of Legends): League of Legends 2009 yılında Riot Games tarafından üretilen ve yayınlanan takım odaklı bir strateji oyunudur ve Free2Play’dır. Yani oyunu oynamak için herhangi bir ücret ödeme durumu söz konusu değildir (<https://www.techopedia.com/definition/27039/free-to-play-f2p> erişim tarihi: 18.06.2016). DotA oyunu örnek alınarak geliştirilmiştir. Oyunun amacı takım olarak, rakip takımın üssünde yer alan merkezi, rakip takımdan önce yıkmaktır. Dünyanın en aktif profesyonel rekabet ortamına sahip olan LoL için yıl boyunca pek çok uluslararası turnuva düzenlenmektedir. Diğer oyunlardan çok daha sonra piyasaya sürülmesine rağmen kısa sürede milyonlarca oyuncu tarafından oynanmaya başlamıştır. 2010 yılında kendini en çok geliştiren oyun ödülünü alan LoL’ün reklamları için ayrılan bütçe de oldukça fazladır. Ancak bu gelişmiş oyun sisteminin ücretsiz olması nedeniyle, binlerce çalışanın ücretinin ödenmesi için oyun içinde bazı ufak özellikler sunarak oyuncuların RiotPoints³⁴ almaları sağlanmaktadır.

Bireysel başarı ve kahraman odaklı olmaktan ziyade takım odaklı bir oyun olan LoL, son yıllarda dünya çapında düzenlediği turnuvalarla öne çıkmaktadır. LoL’de tasarlanmış

³⁰ Warcraft 3 server-sunucu

³¹ Sunucusuz tünelleme ile çalışan oyun platformu

³² Blizzard Entertainment’in çevrimiçi oyun platformu

³³ Otomatik sunucu oluşturan, sunucunun etkili bir biçimde çalışmasını sağlayan belli bir amaca yönelik yazılımlar.

³⁴ **Riot Points:** Önceleri yalnızca Avrupa sunucusunda kullanılabilen gerçek para ile takas edilebilen, oyun içerisinde bazı özellik, item, ekipman alınmasını sağlayan oyun içi paraya verilen isim. (http://leagueoflegends.wikia.com/wiki/Riot_Points erişim tarihi: 18.06.2016).

gelişmiş oyuncu menüsü, haber sistemi vs. sayesinde oyuncular çok daha kullanışlı bir panel üzerinden oyunlarını oynamaktadırlar. Ayrıca her sene yeni bir gameplay ile oyunculara farklı oyun tecrübeleri sunulmaktadır.

Çevrimiçi oyun sektöründe çok sayıda oyun bulunmasına rağmen yukarıdaki oyunların seçilmesinin nedeni, bu oyunların alandaki ilkleri temsil etmeleri, oyuncu sayılarının yüksek olması ve çalışmanın yöntem kısmı kapsamında yürütülen ankette en çok oynanan oyunlarda ilk beş sırayı oluşturmalarıdır. Oyunların içeriği, hedefleri, oynanış biçimi ve bunlar gibi pek çok etken, bu oyunların oyuncular tarafından tercih edilmesinde etkili olmaktadır. Araştırma kapsamında gözlemlenen durumlardan biri de oyuncuların kendi aralarında türevleri olduğu ve farklı motivasyon kaynakları doğrultusunda bu oyunlara yönelmeleridir.

2.1.3. Dijital Oyuncu Türevleri ve Motivasyon Kaynakları

Oyuncuların dijital oyunları oynarken haz almaları için farklı kaynaklar sunulması, farklı oyuncuların oyunlardan farklı haz aldıklarına işaret etmektedir. Bundan dolayı dijital oyunlar üzerine yapılan çalışmalarda çoğunlukla oyuncu türevleri ve oyuncuların motivasyon kaynaklarını belirlemeye yönelik modeller ve kategoriler bulunmaya çalışılmaktadır. Yee (2006: 309)'ye göre özellikle MMORPG'lerin bu kadar rağbet görmesi ve dünya genelinde milyonlarca kişi tarafından oynanmasının temel sebeplerinden biri oyuncuları farklı türde motivasyonlarla cezbetmesidir. Bu motivasyon kaynakları başarı, sosyalleşme ya da kendini kaptırma olarak sıralanmaktadır. Bu temel motivasyon kaynaklarının alt bileşenleri Yee (2006) tarafından aşağıdaki gibi tablolaştırılmıştır:

Tablo 2.1 MMORPG Oyuncularının Temel Motivasyon Kaynakları ve Alt Bileşenleri

Başarı	Sosyalleşme	Immersion (Kendini Kaptırma)
Yükselme İlerleme, Güç, Ganimet, Statü	Sosyallik Sıradan sohbetler, Diğerlerine Yardım Etme, Arkadaş Edinme	Keşif Araştırma, Töresel Bilgi, Saklı Şeyleri Bulma
İşleyiş Mekanığı Sayılar, Optimizasyon, Şablon Oluşturma, Analizler	İlişkiler Kişisel, Kendini İfade Etme, Destek Bulma ve Destek Verme	Rol Yapma Olay Örgüsü, Karakterlerin Hikayesi, Roller, Fantezi
Rekabet Diğerlerine Meydan Okuma, Provakasyon, Hegemonya	Takım Çalışması İşbirliği, Gruplar, Grup Başarıları	Kişiselleştirme Avatarın Görünümü, Aksesuarlar, Stil, Renk Şemaları
		Kaçış Rahatlama, Gerçek Hayattan Kaçış, Gerçek Hayattaki Sorunlardan Kaçınma

Kaynak: Yee, 2006: 311

Tablo 2.1'de görüldüğü gibi başarının motivasyon kaynağı olduğu durumlarda oyun içinde ilerleme, güç, ganimet ve statü kazanma gibi unsurlar yükselmeyi hedefleyen

oyuncular için önemlidir. Eldeki kısıtlı kaynakları en etkili biçimde kullanmak için sayılar, şablonlar ve analizleri optimizasyon amaçlı kullanan oyuncuları için oyunun işleyiş mekaniği önemlidir ve bu daha çok oyunun teknik bağlamıyla başarıya ulaşmak isteyen oyuncular için bir motivasyon kaynağıdır. Rekabet de başarıyı motivasyon kaynağı olarak gören oyuncular için diğerlerine meydan okuma, provakasyon ve hegemonya kapsamında değerlendirilmektedir –ki bu çalışmanın odak noktası hegemonya olması nedeniyle başarı için motivasyon kaynağı olarak ayrı bir önem taşımaktadır. Buradaki hegemonya rekabet ortamı nedeniyle bir diğer takım vs. üzerinde kurulacak bir hegemonyaya işaret etmekle birlikte, gerçek dünya ve oyun dünyası arasındaki etkileşimin daha açık bir şekilde ortaya konulması bakımından altı çizilmesi gereken bir bileşendir.

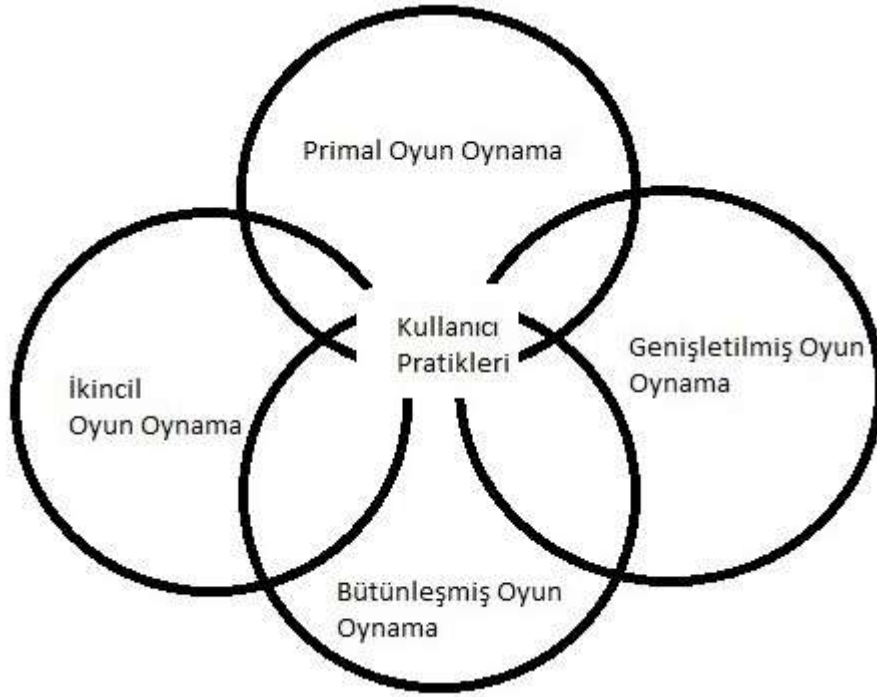
Sosyalleşme özellikle MMORPG oyuncuları için önemli bir motivasyon kaynağıdır. Oyun içi veya genel sohbet (general chat) aracılığıyla birbirine yardım etme, yeni insanlarla tanışma, kişisel olarak kendini, kimliğini ifade etme, oyun içi ya da dışı konularla ilgili birbirine destek verme, bir motivasyon kaynağı olarak sosyalleşmenin öne çıkmasında etkili olan alt bileşenlerdir. Bunun yanında gruplar arasındaki işbirliği ve takım çalışması da sosyalleşmeye destek veren unsurlar olarak öne çıkmaktadır.

Son olarak literatürde özellikle çok sayıda çalışmanın üstünde durduğu ve belki de oyunların eleştirilmesine en fazla neden olan motivasyon kaynağı olarak immersion yani kendini kaptırma öne çıkmaktadır. “Kendini kaptırma”, oyuncuların keşfetme, rol yapma, kişiselleştirme ve olduğundan farklı bir kimlik kazanma ya da gerçek hayattan kaçış gibi unsurlar dahilinde oyuncuların oyunların cazibesine kapıldıkları bir durumu ifade etmektedir (Rose, 2012: 36). Öznel kimliğin ifadesini oyunlardan alınan hazlardan en önemlisi olarak gören Mortensen (2002, <http://www.gamestudies.org/0102/mortensen/> erişim tarihi: 23.10.2015)’e göre oyuncular ellerindeki farklı malzeme ve araçları kendi amaçları doğrultusunda kullanan ve onları yeni bir bağlamda değiştirip, yeniden organize eden bireylerdir. Oyuncuları motivasyon türlerine göre sınıflandıran ilk çalışmalardan birini yapan Bartle, (1996, <http://mud.co.uk/richard/hcids.htm>, 04.10.2015) MUD³⁵ (Multi-User Domain - Çoklu Kullanıcılı İnternet Ortamı)’larda, karakteristik tercihlerine, motivasyon kaynaklarına ve oyun içerisindeki temel ilgilerine göre “sosyalleşenler, başarı odaklılar, keşfediciler ve yok ediciler” olmak üzere dört tip oyuncu bulunduğuna işaret etmektedir.

³⁵ **MUD (Multi-User Domain):** Çoklu kullanıcıların rol yapma oyunlarındaki sanal gerçekliğe katılmalarını sağlayan internet üzerinden çalıştırılan program (<http://www.thefreedictionary.com/Multi-User+Domain> erişim tarihi: 04.10.2015).

1. **Sosyalleşenler:** Oyun esnasında diğer oyuncularla yaptıkları sohbet ve etkileşim, oyunu oynamalarındaki temel amaçlarıdır.
2. **Başarı Odaklılar:** Bu kategoriye giren oyuncuların temel amacı puan toplamak ve level (seviye) atlamaktır. Keşfetmek onlar için yalnızca yeni bir hazine kaynağını bulmak için gereklidir.
3. **Keşfediciler:** Keşfediciler oyunu oynamaktan en çok, oyun içindeki entrikalar sebebiyle keyif almaktadır. Alışlagelmişin dışında hareketlerle oyunun en ilginç yanlarını ortaya çıkarırlar. Onlar için oyunun keyfi “keşfetmekten” geçmektedir.
4. **Yok Ediciler:** Bu tür oyuncular, kendi eylemlerini diğer oyunculara dayatmaktan hoşlanırlar. Fakat bu, pek çok oyuncunun tercih ettiği bir yaklaşım değildir, çünkü elde edilen ödül buna değmez. Oyunlarda öldürmenin pek çok farklı sebebi olabilmesine rağmen, yok ediciler daha çok öldürme olayına sebebiyet vermekten keyif almaktadırlar.

Oyuncuların motivasyon kaynakları ve bu motivasyon kaynaklarına paralel olarak ortaya çıkan farklı oyuncu türevleri beraberinde farklı oyuncu pratiklerini getirmektedir. MMORPG oyuncularının farklı kullanıcı pratiklerinin boyutlarını ortaya koymak üzere Hemminger (2009: 136) bir model geliştirmiştir. Bu modelin dört boyutu oyuncuların kullanım pratiklerini tanımlamada fenomenolojik bir araç olarak tasarlanmıştır. Oyuncuların motivasyon kaynaklarını, oyuncu tiplerini ya da oyuncularının kullanım seviyelerinin profesyonelleştikçe değişen seviyelerini ortaya koymaz. Bunun yerine kullanıcı pratiklerinin oyuncudan oyuncuya, seviyeden seviyeye, oyundan oyuna değişen yönlerini betimler.



Şekil 2.3 MMORPG Oyuncularının Kullanıcı Pratikleri

Kaynak: Hemminger, 2009: 136

1. **Primal (Başlangıç-Temel) Oyun Oynama:** Kurallar takip edilir, oyunun tüm özellikleri etkili bir biçimde kullanılır ve mümkün olduğunca hızlı seviye atlamak için ideal oyun stratejisi kullanılır.
2. **Genişletilmiş Oyun Oynama:** Oyun deneyimini geliştirmek için oyun özellikleri kullanılır. Örn; avatarlar gibi hareket edebilmek için emojilerin ya da makroların kullanımı.
3. **İkincil Oyun Oynama:** Oyunun kendisi göz ardı edilebilir. Fakat oyunun özellikleri ya da iletişim kanalları diğer oyuncularla temasa geçmek için kullanılır. Oyun figürleri adeta birer iletişim platformudur.
4. **Bütünleşmiş Oyun Oynama:** Gerçek hayat ve oyun alanının bütünleştiği, oyun alanının adeta sanal bir kamusal alan haline geldiği, gerçek ve gerçekle bağlantılı deneyimlerin olduğu pratik boyutu. Avatar bireyi oyuncu olarak değil, gerçek bir kişilik olarak temsil eder.

Tüm bu oyun oynama pratikleri oyuncu türevleri ve onların motivasyon kaynakları ile doğrudan ilişkilidir. Hatta aralarında doğru orantılı bir ilişki olduğu rahatlıkla varsayılabilir. Bu varsayımı doğrulamak üzere çalışmanın yöntem kısmında bu bağlamda istatistiksel ve niteliksel çözümler yapılmıştır.

Genel anlamda dijital oyunların tarihsel gelişimi, teknik süreçleri, dijital oyunlar ve bu çalışma özelinde MMORPG’ler ve oyunculara dair terimlerin açıklanmasından sonra, çalışmanın kuramsal temeli olan “hegemonya” kavramının, oyunlar-oyuncular ve gündelik yaşam üçgenine nasıl dâhil olduğunu anlamak açısından dijital oyunlara yönelik kurumsal yapılanmalara değinmek gerekmektedir. Nitekim dijital oyunlara yönelik kurumsal yapılanmalar tam da devletin oyunlar-oyuncular ve gerçek dünya ilişkisinde hegemonyanın, karşı hegemonya hareketlerine yönelik mücadelede, kendi hegemonyasını yeniden üretme ve kontrol altına almaya yönelik çabalarına denk düşmektedir.

2.1.4. Dijital Oyunlara Yönelik Kurumsal Yapılanmalar

Dijital oyunların dünya genelinde giderek daha fazla popüler olması ve oyuncu sayısının milyonları bulması, beraberinde bu sektörü ekonomik ve hukuksal anlamda denetim altında tutmaya yönelik kurumsal yapılanmalara gidilmesine yol açmıştır. Özellikle çevrimiçi oyunların popülerliğinin artması ve e-spor ve sporcuların ön plana çıkmasının ardından bu tür yapılanmalar küresel çapta işlerlik kazanmıştır. Bunun en temel nedeni daha önceleri konsol, atari ve bilgisayarda, bireysel ya da en fazla dört kumanda aracılığıyla dört kişi oynanabilen oyunların, küresel ağ sistemi sayesinde aynı anda milyonların oynayabildiği bir yapıya dönüşmüş olmasıdır. Çoğu zaman sektör, oyuncular ve oyunlar etkileşimini daha verimli bir şekilde gerçekleştirme vaadiyle kurulan bu tür yapılanmalar, hegemonya sahibi iktidar sınıfının karşı hegemonya hareketlerine yönelik geliştirdiği kontrol altında tutma ve kendi iktidarını yeniden üretme çabası olarak değerlendirilebilir. Nitekim burada söz konusu olan devletin karşı hegemonya üretme kapasitesi olan alanlara müdahalesidir.

Dijital eğlence endüstrisinin merkezinde olan oyunlar yenilikçi içeriklerin üretilmesine ve yeni iş modellerinin geliştirilmesine neden olmaktadır. Bundan başka Free-to-Play tarzı inovatif iş modelleri dünya genelindeki oyun geliştiriciler için küresel pazardan pay alma noktasında önemli olmaktadır. Geleneksel dijital oyunlarda geçerli olan

“Oyun Geliştiricisi (developer) → Yayımcı → Dağıtımçı → Perakende Satış → Tüketici” zinciri çevrimiçi oyunlar sayesinde,

“Oyun Geliştirici (developer) → Tüketici” haline gelmiştir (EGDF, 2015).

Bu nedenle giderek artan sayıda öncelikle yerel çapta, sonrasında ise küresel çapta dijital oyunlara yönelik kurumsal yapılanmalar birbirleriyle bağlantılı olarak görülmeye başlamıştır; çünkü bu sektör ekonomik olarak çok büyük potansiyeli olan ve denetlenmesi

gereken bir sektör durumundadır. An itibariyle “sektörü yönlendirmek” mottosu ile yola çıkan European Games Developer Federation, Avrupa’daki oyuncular, oyun geliştiricileri ve dağıtıcıları bir araya getirme amaçlı kurulmuştur. 2016 Ağustos ayında Türkiye bu kurumun üyeleri arasına girmiştir. Kurumun web sitesinde yayınlanan duyurumda Türkiye’nin üyeler arasına girme haberi şöyle aktarılmıştır:

“...Geçtiğimiz yıllarda Türkiye ve Polonya giderek büyüyen oyun endüstrisi için yeni destek önlemleri geliştirmede dünya genelinde en aktif ülkelerden olmuşlardır. Beş adet farklı devlet kurumu Türkiye’deki oyun geliştiricilerine destek sağlamaktadır” (<http://www.egdf.eu/19-8-2016-expansion-continues-as-leading-eastern-european-and-turkish-game-developer-associations-unite-their-forces-under-egdf/> erişim tarihi: 16.12.2016).

EGDF, Türkiye’den Türkiye Oyun Geliştiricileri Derneği-TOGED’i üyeliğe kabul etmiştir. TOGED “yerli oyun ekosistemini geliştirmek, sektördeki bir araya getirmek, nitelikli insan gücü yetiştirmek, kamu bilincini arttırmak, uzmanlık alanları oluşturmak ve standardizasyonu sağlamak” hedeflerini ortaya koyarak kendi tanıtımını yapmıştır (<http://www.toged.org/hakkimizda/> erişim tarihi: 16.12.2016). Kurum, gerek oyun geliştiriciler gerekse akademisyenler dâhil olmak üzere sektörün önde gelen paydaşlarını bünyesinde toplamıştır. Bu çalışma kapsamında ayrıntılı olarak ele alınacak olan Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu da Gençlik ve Spor Bakanlığı bünyesinde kurulmuş olan bir devlet kurumudur.

2.1.4.1. Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu’ndan, Gelişmekte Olan Spor Branşları Federasyonu’na: Türkiye’de Dijital Oyunlara Yönelik Kurumsal Yapılanmalar

Dijital oyunlar endüstrisi, Türkiye’de daha çok gençlere hitap eden bir sektör olarak görüldüğü için devlet, bu konu üzerine resmi bir kurum oluşturmak üzere Gençlik ve Spor Müdürlüğü’nü görevlendirmiştir. 2006 yılından beri oyun sektörüyle ilgili yasal düzenlemelere yönelik bir federasyonun kurulması gündemde olmasına rağmen, gerekli işlemlere başlanması 2010 yılını bulmuş ve 2011 yılında “Türkiye Dijital Oyun Federasyonu” (TÜDOF) kurulmuştur. “Türkiye Cumhuriyeti Gençlik ve Spor Bakanlığı Spor Genel Müdürlüğü”ne bağlı olarak kurulan “Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu”nun başkanlığına Mevlüt Dinç getirilmiştir.

Federasyon öncelikli hedeflerinin “e-oyuncu ligleri ve profesyonel oyun takımlarının kurulabilmesi adına bir milyon lisanslı dijital oyuncu yetiştirmek” olduğunu ifade etmiştir. Bu anlamda söz konusu Federasyon, Türkiye’de dijital oyunlar sektörü ve oyuncuların resmi bir çatı altında toplanması ve kurumsallaşması anlamına gelmektedir

(<http://www.trgamer.com/YaziDiger/turkiyede-video-oyun-endustrisi-monitor/1/2870.trg>

erişim tarihi: 11.12.2014), çünkü 2011 yılında paydaşlarının katılımıyla gerçekleştirilen toplantılarda, “elektronik sporlarla ilgili gerçek ve tüzel kişiler, dağıtıcılar, yayıncılar, ar-ge, akademisyenler, teknokentler, internet kafeler, medya mensupları, dijital oyunlarla ilgili diğer kamu kurumları ve hukukçular”dan oluşan çalışma grupları oluşturulmuş ve dijital oyunlar endüstrisinin tümünü oluşturan bu alanlarda sektörün seçtiği temsilcilerin liderliğinde birtakım çalışmalar yapılmıştır. Türkiye Dijital Oyunlar Sektörü’nün paydaşları olarak ise “Mynet, Peak Games, Joygame, Nintendo of Europe, Nortec Eurasia A.Ş, ArcadeMonk, Oyuncu.com, Pixofun, THG Oyun, Oyun Studyosu, CéiPrime, Mikro Ödeme, GameSultan.com, Funrika, SANLAB, Gamester” gibi oyunlarla ilgili şirketler sıralanmıştır (<http://sondevir.com/?aType=haberYazdir&ArticleID=15870&tip=haber> erişim tarihi: 11.12.2014).

Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu (TÜDOF) Kasım 2013 tarihinde Spor Genel Müdürlüğü Merkez Danışma Kurulu tarafından lağv edilerek, “Spor Genel Müdürlüğü Gelişmekte Olan Spor Branşları Federasyonu” bünyesinde “Dijital Oyunlar As Başkanlığı”na bağlanmıştır. Federasyon’un amaçları arasında oyunların derecelendirilmesi, elektronik spor mücadelelerinin organize edilmesi ve dijital oyunların bilinçli kullanımı ile ilgili gerekli mevzuat düzenlemelerin yapılması gösterilmektedir. Federasyon’un internet sayfasından elde edilen bilgilere göre Türkiye’de 23 milyondan fazla e-spor oyuncusu olduğu tahmin edilmekle birlikte, lisanslı sporcu sayısı 2015 yılı Nisan ayı itibarıyla 3256’dır. Her yıl ortalama %30 oranında büyüme gösteren oyun sektörüne harcanan paranın yıllık olarak yaklaşık 500 milyon dolar olduğu belirtilmektedir (www.gsb.gov.tr erişim tarihi: 18.01.2016).

Dijital Oyunlar As Başkanlığı, Gelişmekte Olan Spor Branşları Federasyonu’nun altında yer almaktadır. Yönetim kurulunda teknik kurul, merkez hakem kurulu, eğitim kurulu ve organizasyon kurulunu oluşturan bir ekip yer almaktadır. Aynı zamanda Federasyon il bazında da kurumsallaşmaya gitmiş; pek çok ilde Federasyon’un alt birimleri oluşturulmuştur.

Federasyon ile ilgili bilgi almak üzere araştırma kapsamında BİMER (Başbakanlık İletişim Merkezi)’e başvurulmuştur. Gençlik ve Spor Bakanlığı, bilgi edinme talebini Spor Genel Müdürlüğü’ne yönlendirmiş, söz konusu talep ile ilgili “Gelişmekte olan Spor Branşları Federasyonu” ile temasa geçilmesi halinde yardımcı olunacağı belirtilmiştir³⁶.

³⁶Ek 6’da BİMER ile iletişime geçilmesi sonucu gönderilen bilgi edinmeye yönelik olumlu yanıtı gösteren mail bulunmaktadır.

BİMER aracılığıyla iletişime geçilen Federasyon'dan bir yetkili ile telefon görüşmesi gerçekleştirilmiştir. Federasyon'un kuruluş amaçları ve hedefleri sorulan yetkili öncelikle kuruluş olarak çok yeni olduklarının altını çizmiştir. Öncelikli amaçlarının oyunlar ve oyuncular hakkında “devletin kontrolü altında” yasalar ve tüzükler hazırlamak, ulusal ya da uluslararası müsabakalarda hakemler ayarlamak olduğunu belirtmiştir. Görüşülen yetkilinin “sadece bizim çabalarımızla olmaz, sizler gibi bireylerin de daha üst yönetimlere bu olayın ciddiyetini anlamaları yönünde taleplerini bildirmeleri gerekiyor, çünkü ismi “oyun” olması nedeniyle tam anlamıyla ciddiye alınmıyor” demesi, Federasyon'un henüz oturmayan bir yapılanma ve işleyiş halinde olduğunu göstermektedir. Daha çok oyunların ekonomik boyutunu ön planda tuttuğu görülen Federasyon, 2015 yılı Aralık ayında “milli oyunumuz” diye nitelendirdikleri “Nusrat Asrın Harbi Çanakkale” adlı oyunu GAMEX Oyun Fuarı'nda oyunseverlerle paylaşmıştır. Çanakkale Savaşı temalı bu oyun, yaklaşık olarak bir milyon oyuncu tarafından indirilmiş, üç boyutlu bir mobil oyun olma özelliği taşımaktadır. Oyunların ekonomik boyutunun önemini görüşülen yetkili kişi şu sözlerle ifade etmiştir: “Aslında bu çok büyük paraların döndüğü bir sektör. Bu spordan ziyade bir sektör. Spor ikinci planda...”

Dijital oyunların “oyun” kelimesinin algılanış biçimi nedeniyle henüz tam anlamıyla ciddiye alınmamasına rağmen neden böyle bir Federasyon'un kurulmasına ihtiyaç duyulduğuna ilişkin soruya görüşme yapılan yetkili şu yanıtı vermiştir:

“Günümüzde dijital oyunlar dünya çapında. Biz böyle bir oluşumu kurmaya zorlanıyoruz, çünkü talep var. Altı yaşından 60 yaşına kadar insanlar oyun oynuyor. Bu çok büyük bir ekonomik sektör. Diğer spor dallarından çok farklı, çünkü çok farklı getirileri var. Tüm dünya ülkeleri bundan büyük paralar kazanıyorlar. Neden Türkiye bundan mahrum kalsın? Ayrıca bu Federasyon sayesinde pek çok insana iş kapısı sağlanacak. Çok da tasarruflu bir sektör. Düşünsenize diğer müsabakalarda malzemesidir, stadıdır, bunda ise internet ve bilgisayar yeterli uluslararası bir müsabaka yapmaya”.

Federasyon yetkilisinden alınan görüşlere de bakıldığında, öncelikle sektörün ekonomik boyutunun ön planda tutulduğu çıkarımı yapmak mümkündür. Bununla birlikte Federasyon yetkilisinin de vurguladığı üzere “devletin kontrolü altında” bu sektöre yönelik çeşitli yasa ve tüzükler hazırlanması ihtiyacı, çalışma kapsamında ele alınan devletin karşı hegemonya hareketlerine yönelik müdahale etme, kontrol ve denetleme yönünde değerlendirilmelidir.

Devletin karşı hegemonya alanına müdahalesi kapsamında değerlendirilebilecek son zamanlardaki gelişmelerden biri olarak İİT Gençlik ve Spor Bakanları Konferansı kapsamında “Oyunlarda İslamofobi” adlı bir kitapçık hazırlanmasına değinmek yerinde olacaktır. Adı geçen konferansta Pac Man adlı oyunun “Müslüman çarşafli kadınları toplayarak ilerleme

oyunu” olarak tanımlandığı görülmektedir. Kitapçıkta ayrıca “İslamafobi”ye yol açması muhtemel çeşitli öğeler barındırdığı iddia edilen çeşitli oyunlara yer verilmektedir. Bunlar arasında şarkı söyleme ve enstrüman çalma simülasyonu olan Guitar Hero (Arapça Allah yazısının üzerinde dans edilmesi), Devil May Cry (Kabe’nin kapısının şeytan kulesine giriş sembolü olarak kullanılması), Resident Evil (peygamberin mezarının kaos kaynağı olarak gösterilmesi, İlluminati sembolü içermesi, Kuran’ın yerde olması), Call of Duty (klozetin üstünde hadisin bulunduğu bir çerçeve asılı olması), Hitman (İslamiyeti’i aşağılayan görseller içermesi), Counter Strike (teröristlerin Arapça slogan atması), Serious Sam (oyundaki yaratıkların peygamberin mezarından türemesi) da dahil olmak üzere pek çok oyun bulunmaktadır (<http://t24.com.tr/haber/genclik-ve-spor-bakanligina-gore-pacman-musulman-carsafli-kadinlari-toplayarak-ilerleme-oyunu,363751>; <http://aa.com.tr/tr/turkiye/dijital-oyunlarda-islamofobi-tehlikesi/660381> erişim tarihi: 12.02.2017).

Dijital oyunlarla ilgili kurumsal yapılanmalar ve bu tür yapılanmaların çalışmanın ortaya koymaya çalıştığı dijital oyunlar ve karşı hegemonya hareketlerle bağlantısının altını çizdikten sonra, bu bölümde ele alınan başlıklarla ilgili yapılan akademik çalışmalara yer verilmiştir. Bununla amaçlanan dijital oyunlar literatürünün başlangıcından itibaren nasıl bir yol haritası çizdiğinin ortaya konulması, dijital oyunların hangi kuramsal yaklaşımlarla ele alındığının belirlenmesi ve dijital oyunların iletişim disipliniyle bağlantısının analiz edilmesidir.

2.2. Dijital Oyunlara Kuramsal Yaklaşımlar ve Dijital Oyunlarla İlgili Çalışmalara Yönelik Literatür İncelemesi

Oyun Çalışmaları (Game Studies) alanı oyun oynama deneyimi ve çevrimiçi oyunlara yönelik çalışmalardaki kuramsal ve metodolojik yaklaşımların uzlaşmasından oluşmaktadır. Bu çalışmalarda ele alınan temel konular; toplumsal bakış açıları, bireysel olarak oyuncu ve kimliği, oyunun anlatı ya da teknik yapısı olarak sıralanmaktadır (Salazar, 2005, <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.118.776&rep=rep1&type=pdf> erişim tarihi: 22.10.2015). Genel itibarıyla oyunlarla ilgili yapılmış bilimsel proje ve araştırmaların temaları:

- Oyunla öğrenme/ Birlikte öğrenme/ Zaman yönetimi
- Medya yeterliğini arttırma/Çevrimiçi oyun, dijital oyun yeterliği
- Oyun endüstrisine eleştirel yaklaşım/ Eleştirel düşünme ve farkındalık
- Toplumsal düşünmeyi sağlama

- Kendi oyunlarını yaratma
- Kimlik geliştirme
- Popüler oyunların incelenmesi ve neden oynadıklarının belirlenmesi
- Oyun karakterlerinin incelenmesi/ Toplumsal cinsiyet ve azınlık söylemleri
- Oyunların stereotiplerin yayılmasına etkisi
- Jenerasyonlar arasında ortak bir alan yaratmak
- Çevrimiçi oyunlarda cemaat oluşumu
- Oyunların direniş açılımlarına etkisi
- Spor-müzik gibi yeteneklerin açılımı
- Oyun tasarımlarının estetiği (Warkus ve Jacob, 2003).
- Oyunların motor becerilere etkisi (Dustman vd., 1992) gibi konular üzerine yoğunlaşmaktadır.

Budra (2004: 1), dijital oyunlar üzerine yapılan çalışmaları dört temel kategoride sınıflandırmaktadır. Bu kategoriler;

1. Dijital oyunların tarihsel gelişimine yönelik çalışmalar,
2. Dijital oyunların türlerine yönelik çalışmalar,
3. Dijital oyunların sosyo-psikolojik etkilerine yönelik çalışmalar ve
4. Dijital oyunları yeni bir medya deneyimi, yeni bir anlatı türü olarak gören formalist çalışmalar olarak sıralanmaktadır.

Çalışmanın literatür incelemesinin ilk ayağı olan bu başlık altında, yukarıdaki kategorilerden ilk üçüne giren çalışmalar kronolojik sırayla ele alınacaktır. Dördüncü kategoriye giren çalışmalar ise bu çalışmanın da dâhil olduğu kategori olduğu için bir sonraki bölümde ayrı olarak değerlendirilecektir.

Dijital oyunları inceleyen ilk akademik çalışmalar Mary Ann Buckles'ın 1985 yılında macera oyunlarını inceleyen "Interactive Fiction: The Storygame Adventure" ve Brenda Laurel'in 1991 yılında bilgisayar uygulamalarının arayüzü tasarımını Aristo'nun Drama Teorisi'ne göre analiz eden "Computers as Theater" adlı çalışmaları olmuştur.

Espen J. Aarseth 1997 yılında "Cybertext" adlı metinlerarası eserleri analiz ettiği çalışmasında, metin tabanlı macera oyunları, rol yapma oyunları ve hipermetinlerin ilk defa somut bir tanımını yapmıştır. 1999 yılında Marie-Laure Ryan "Cyberspace Textuality - Computer Technology and Literary Theory", 2000 yılında ise Janet H. Murray "Hamlet on the Holodeck - The Future of Narrative in Cyberspace" başlıklı çalışmalarında, dijital medyanın anlatı yönünü dikkate alan çalışmalar yapmışlar; ütöpik anlatı biçimleri temalı hipermetinlerin

yüzeysel görünüşünün altındaki amacını göstermeye çalışmışlardır. Macera oyunlarının grafiklerinin anlatı yönlerini ve yapısal analizini inceleyen en kapsamlı incelemeyi ise Klaus Walter 2002 yılında “Grenzen Spielerischen Erzählens - Spiel und Erzählstrukturen Graphischen Adventure Games” adlı tezinde yapmıştır.

Aarseth (2001, <http://gamestudies.org/0101/editorial.html> erişim tarihi: 23.09.2015) 1997 yılında yapmış olduğu bir çalışma olmasına rağmen, 2001 yılının dijital oyunlarla ilgili ilk ciddi çalışmaların yapıldığı yıl olarak dikkate alınması gerektiğini savunmaktadır. Bunun nedenini ise ilk kez o yıl yapılan dijital oyunlarla ilgili uluslararası bilimsel konferans ve oyun çalışmalarının üniversitelerde ders olarak anlatılmasıyla açıklamaktadır. Bunun yanında Elverdam ve Aarseth 2007 yılında yaptıkları çalışmalarında oyunların özelliklerine göre analiz edilmesi için bir tipoloji geliştirmişlerdir. Oyunların sanal perspektifler ve konumlama, çevre dinamikleri, fiziksel perspektif ve konumlama açısından ele alınması gerektiğini belirtmiş; temsil, teleoloji, ivme, eşzamanlılık, kompozisyon, stabilite gibi dinamiklere vurgu yapmışlardır. Oyunlardaki zaman aralığı kontrolü, değerlendirme yapabilme, meydan okuma, hedefler, değişkenlik ve en önemlisi de kaydedilebilirlik ya da kurtarılabirlik özelliklerinin yapılan çalışmalarda göz önünde tutulması gerektiğinin altını çizmişlerdir. Tüm bu göz önünde bulundurulması gereken unsurları, oyunlarla ilgili yapılacak gelecek araştırmalara yol gösterici olması bakımından aşağıdaki gibi tablolastırmak mümkündür:

Tablo 2.2 Oyunların Analiz Edilmesi İçin Tipoloji

Sanal Ortam	a) Perspektif (Aynı anda birden fazla yerde bulunma ya da başıboşluk)	b) Konumlanma (Mutlak ya da göreceli)	c) Çevre Dinamikleri (Yok, sabit ya da serbest)
Dışsal Zaman	a) Temsil (Taklitçi ya da keyfi)	b) Teleoloji (Sınırlı ya da sınırsız)	
Oyuncunun Konumlanması	Konumlanma (Tek oyuncu, iki oyuncu, tek takım, iki takım, multiplayer ya da çoklu takım)		
Mücadele	a) Meydan Okuma (Önceden tanımlanmış, örneklendirilmiş ya da rakip)	b) Hedefler (Belirgin ya da örtük)	
Fiziksel Ortam	a) Perspektif (Aynı anda birden fazla yerde bulunma ya da başıboşluk)	b) Konumlanma (Konuma göre, yakınlığa göre ya da her ikisi de)	
İçsel Zaman	a) Perspektif (Var ya da yok)	b) Eşzamanlılık (Var ya da yok)	c) Zaman Aralığı Kontrolü (Var ya da yok)
Oyuncu İlişkileri	a) İlişki (Dinamik ya da sabit)	b) Değerlendirme (Bireysel, takım ya da her ikisi)	
Oyunun Durumu	a) Değişkenlik (Geçici, sınırlı ya da sınırsız)	b) Kaydedilebilirlik/ Kurtarılabirlik (Yok, koşullara bağlı ya da sınırsız)	

Avrupa ve Amerika’da yapılan oyun çalışmaları arasındaki yakınsama çok az düzeyde olmakla birlikte (Werning, 2009: 53) dijital oyunlar literatürü günümüze kadar dört farklı geleneği izleyerek gelmiştir: (1) Şiddet içeren oyunların olumsuz etkileri, oyun bağımlılığı, (2) “eğitsel” oyunların olumlu etkileri, (3) genel olarak dijital oyunların kullanımı ve (4) dijital oyunlardan alınan hazlar (Lee vd., 2009: 551). Bu dört gelenekten şüphesiz en çok üzerinde durulanı, şiddet içeren dijital oyunların oyuncular üzerinde bıraktığı etkilerdir, çünkü tarihsel süreç içerisinde oyunlar ve savaş ile ilgili konular akademik ve popüler söylemlerde benzer terimlerle tartışılmalıdır. Huizinga (1980) da oyunların ve oyunlarda kullanılan araçların şiddetin kullanımını içerdiğini, mücadelenin savaşın ikamesi olarak bilgisayar uygulamasına çevrilmiş hali olduğunu vurgulamaktadır. Oyunlarda şiddetin belli kurallar çerçevesinde uygulanması, şiddetin ve savaşın meşrulaştırılması ve doğallaştırılması olarak yorumlanmaktadır (Werning, 2009: 31-32). Anderson ve Bushman (2001) dijital oyunlarla ilgili yaptıkları çalışmalarda “Genel Saldırganlık Modeli”³⁷ni kuramsal çerçeve olarak

³⁷ **General Aggression Model:** Bu modele göre saldırganlık temelde, insan hafızasında yer etmiş saldırganlıkla bağlantılı bilgilerin aktive olması ve uygulanmasıyla gerçekleşir (Bushman ve Anderson, 2002: 1680).

belirlemişler ve şiddet içeren oyunların kısa dönemli etkisinin agresif davranışlarda artış yarattığı bakış açısından yola çıkmışlardır. Bu modele göre şiddet içeren dijital oyunların uzun vadeli etkisi ise saldırgan kişiliğin ortaya çıkması şeklinde olmaktadır. Carnagey ve Anderson (2005) da benzer bir şekilde oyun esnasında şiddet içeren bir davranışın ödüllendirilmesinin düşmanca duyguları, saldırgan düşünceleri ve davranışları arttırdığını bulmuşlardır. Gentile vd. (2004) şiddet içeren oyunların adölesan dönemde düşmanlık, saldırgan davranışlar ve okul performansında önemli etkileri olduğuna yönelik olarak elde ettikleri bulgularla diğer çalışmaları desteklemişlerdir.

Şiddet içeren oyunların oyuncular üzerindeki etkisinin cinsiyete göre anlamlı bir farklılık gösterip göstermediğini inceleyen çalışmalarında Krahe ve Möller (2004), dijital oyunların kullanımının ve oyunların cazip gelme oranının erkeklerde kadınlardan çok daha yüksek olduğunu ortaya koymuşlardır.

Şiddet içeren oyunların duyarsızlaştırma etkisi üzerine yapılan çalışmalar ise oyunların bilişsel, duygusal ve davranışsal düzeyde uyarıcı etkisinin bir süre sonra gerçek hayattaki şiddete verilen tepkileri azalttığını vurgulamaktadır (Rule ve Ferguson, 1986).

Sosyal bilimlerde dijital oyunları psikoloji, toplum ve kültürün spesifik bir alanı olarak ele almak yeni bir eğilim olmamakla birlikte, oyunların rol model olarak değerlendirilmesi literatürde ancak son yıllarda görülen bir değişimdir (Werning, 2009: 29). Dijital oyunlar türlerine göre ele alındığında yapılan çalışmalar ise daha çok anlatı açısından zengin ve hareketli olan Adventure Game ve Roleplay türleri üzerinedir (Kocher, 2007: 21-22).

Gordon Calleja (2007), farklı düzeylerde oyunlara dahil olmayı inceleyen çalışmasında, oyuncuların deneyimlerini oyun oynama yoğunluğunun farklı düzeylerindeki unsurların bir kompleksi olarak tanımlamaktadır. Calleja çalışmasında metaforik anlamda “kendini kaptırma” kavramının yerine “incorporation³⁸” kavramını kullanmaktadır.

“Kültür endüstrisi olarak Türkiye’de dijital oyun endüstrisinin” topografyasını, üretim süreci, sorunları ve geliştirilmesi için çözüm önerileriyle birlikte çıkartan Mutlu Binark ve Günseli Bayraktutan-Sütcü (2008), Ankara ilinde etnografik alan araştırmasında, oyun oynama pratikleri üzerine bir proje yürütmüşlerdir. Bu projede internet kafelerdeki oyun oynama pratiklerini “habitus ve hareketsiz toplumsallaşma” gibi kavramlar temelinde analiz

³⁸ “Incorporation”ın Türkçe karşılığı olarak sözlüklerde birleşme, içe alma vb. gibi pek çok farklı anlam yer almakla birlikte, psikolojik terimlerde kelime “özümseme” anlamına gelmektedir. Bu nedenle bu çalışmada “immerse” kavramını karşılayan anlamlardan en yakın olarak özümseme kavramının kastedildiği varsayılmaktadır.

etmişler; çalışmanın sonunda dijital oyun kültürünün normatif bir medya okuryazarlığından ziyade, yeni medya okuryazarlığı bağlamında ele alınması gerektiğini ortaya koymuşlardır.

Şiddet olaylarının popüler kültür ürünü olarak dijital oyunlara yansısı doğrutusunda Dilara N. Koçer (2009)'in yaptığı “11 Eylül ve Amerikan Popüler Kültürüne Yansısı: Bilgisayar Oyunları Örneği” başlıklı çalışmada, dijital oyunlarda Arap/Müslümanların “düşman/katil/terörist” olarak tanımlandıkları gösterilmeye çalışılmıştır. Bu amaçla oyunlarda verilen mesajlarla ABD hükümetinin resmi söylemleri arasındaki paralellikler ve örtüşmeler ortaya koyulmuştur.

Türkiye’de 2015 yılında yapılan bir çalışmada Kerem Yavuz Demirbaş, dijital oyunların tür kategorisi bağlamında değerlendirilmesinin akademik çalışmalar açısından sağlıklı olmadığını öne sürmekte, bu doğrultuda var olan türsel yaklaşımların eleştirel olarak incelenmesi gerektiğini “platform oyunları” türü örneğine bakarak gerekçelendirmektedir.

Dijital oyunlar üzerine yapılan çalışmaların, başlangıcından itibaren ele aldığı konular bağlamında yapılan bu ilk literatür incelemesinde dijital oyunlar-toplumsallaşma-kimliklenme-toplumsal hareketler ilişkisi gibi konuları ele alan çalışmalar dışarıda tutulmuştur. Bunun nedeni çalışmanın üçüncü bölümü altında bu konularda yapılan çalışmaların ayrıca ele alınacak olmasıdır.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

KARŞI HEGEMONYA ALANI OLARAK DİJİTAL OYUNLAR VE DİJİTAL AKTİVİZM

Dijital oyunların toplumsal etkilerini, bu etkilerin alt yapısını anlayabilmek için genel anlamda ağ toplumu, dijital medya, çevrimiçi iletişimin toplumsal değişim ve dönüşümlerle olan ilişkisi ve bu doğrultuda dijital oyunlar aracılığıyla kurulan sanal toplulukların örgütlenmeye ve toplumsal hareketlere dahil olma süreçlerini ele alan üçüncü bölümde, ağ toplumundan yola çıkılarak öncelikli olarak dijital aktivizm, sanal cemaatler, çevrimiçi oyunlarda örgütlenme gibi konular üzerinde durulmuş; son olarak benzer konularda yapılan diğer çalışmaların incelenmesi ile araştırmanın sorunsalını daha iyi açıklamak amaçlanmıştır.

3.1. Bilgi/İletişim Teknolojileri ve Ağ Toplumu

Bilgi ve iletişim tarih boyunca bütün toplumların merkezi bir unsuru; iktidar ve karşı-iktidarın, egemenliğin ve toplumsal değişimin temel kaynaklarından biri olmuştur. Dolayısıyla toplumların ekonomik, sosyal ve siyasi gelişimleri açısından kritik bir öneme sahiptir. Manuel Castells (2007: 238)'e göre bunun nedeni, “toplum içerisinde sürdürülen temel savaşın, insanların zihinleri üzerine yapılan savaş” olmasıdır.

Sanayi Devrimi'nin taşımacılık ve iletişimde bir devrim yaratmasının ardından uluslararası iletişim hızla gelişmiştir. 20. yüzyıl sonu sadece kitlesel iletişim bakımından değil, kişisel iletişim ve bilgiye ulaşma bakımından da bir iletişim devrimi dönemi olarak nitelendirilmiştir. İletişim devrimi döneminin esas aktörü hiç şüphesiz yeni iletişim teknolojileridir.

Yeni iletişim teknolojileri bilgisayar donanımlı, yani sayısal mantıkla işleyen, biliş, iletişim ve işbirliği teknolojileri için kullanılan bir terimdir (Fuchs, 2008: 2). Kişisel bilgisayar, mobil telefon ve internet gibi yeni iletişim teknolojileri, bilginin yaygın olarak kullanıldığı bilgi toplumlarını –bilgi teknolojisinin bir yaşam biçimi, iş yeri kadar evin de temel bir özelliği haline geldiği küresel iletişim ve ekonomik etkinlik ağının bir parçası olan- bilişim toplumlarına dönüştürmüştür. Fuchs (2008: 7)'a göre bilişim toplumlarının toplumun esas temeli olan “işbirliği”ni gerçekleştirme potansiyeli bulunmaktadır, çünkü yeni iletişim teknolojileri güdümlü bilişim toplumları, geleneksel toplumları aşan bir işbirliği kapasitesine sahiptir ve yeni iletişim teknolojileri işbirlikçi toplum ve katılımcı demokrasiye uygun ortamı

sağlamaktadır. Burada Castells (2012: 15)’e göre “piyasanın mantığı ile birey, grup ve ülkenin kimlik ve anlam arayışı arasında geleceğin sınıf çatışmasının muhtemel kökleri yatmaktadır”. Bu nedenle bilgi/bilişim devrimi, basit ekonomik bir olgu değildir. Bilakis yeni bir toplumsal düzen tipine, yeni bir bilişim ya da ağ toplumuna yol açma; ayrıca hegemonya ve karşı hegemonya sürecinde çok etkili olabilecek bir yapıya, işleve ve de potansiyele sahiptir.

Bilişim toplumları sadece bilginin önemli olduğu toplumlar olmayıp, aynı zamanda bilgi ağlarının sosyal hayata nüfuz ettiği ve onun temelini teşkil ettiği, iş hayatı ve boş zaman etkinliklerinden oy verme ve satın alma alışkanlıklarına kadar bütün bireysel ve sosyal etkinlik biçimlerini mümkün kılan ve hatta motive eden toplumlardır. Bruns (2009: 308)’a göre günümüz toplumları, “pazarın geleneksel değerleri tarafından değil, geniş ve açık bir işbirliğine yönelik yeni bir yaklaşım tarafından yönetilen alternatif bir sembolik alanın oluşumuna şahit olmaktadır”.

Yeni iletişim teknolojilerinin merkezinde ise hiçbir öznesi bulunmayan internet bulunmaktadır. İnternet gerçekte bir insanlar ağıdır. İnternetin temel özellikleri, dünya çapında olması, bireysel olarak bağlanabilme, cevap verebilme, gelişme ve yayılma hızıdır (Slattery, 2012: 399-400). Nitekim internet ve internet aracılığıyla kurulan çevrimiçi iletişim, pek çok anlamda bireylere iletişim sürecine etkin bir şekilde katılma olanağı vermektedir. Bununla birlikte bireylerin sahip oldukları sosyal, kültürel ve ekonomik koşullar farklılık göstermektedir. Çoğu zaman farklı sosyo-ekonomik düzeylerden dolayı herhangi bir iletişim ya da bilgi teknolojisine erişim fırsatı olmayanlar ya da sınırlı erişimi olanlar için ortaya çıkan “dijital uçurum” büyük bir sorun oluşturmaktadır. Dijital uçurum, internet kullanımını ve internet aracılığıyla yapılan geniş ölçekli aktiviteleri kısıtlar; dünya ülkelerindeki değişik düzeydeki internete erişim farklılıklarını yansıtır (OECD, 2011: 5).

Papacharissi (2009: 36) ‘ye göre çevrimiçi iletişimin sosyal ve politik sermayeyi doğrudan etkileyen bilgiye erişim, iletişimin karşılıklı olması, çevrimiçi ortamın ticarileşmesi olmak üzere üç güçlü yanı bulunmaktadır. İnternet ve kişisel mobil cihazlarının insanlar arasında sosyal izolasyona yol açtığına yönelik bazı karşı görüşler olmakla birlikte, Chadha vd. (2012: 392)’ne göre bu tür cihazlar insanların birbirleriyle etkileşim halinde kalmasına yardımcı olmakta ve toplumsal bağlılığa yönlendirmektedir. Ayrıca geri bildirim, etkileşim ve yeniden düzenlemede büyük bir esneklik sunmaktadır. Bunun yanında potansiyel olarak her yerde hazır bir dağıtım ağı dâhilinde dağıtılması ya da paylaşılması gereken enformasyonu, artan bir hızla, fakat azalan bir maliyetle işleme kapasitesine sahiptir. Bir

anlamda iletişim teknolojisini kullananlar ve üretenler aynılaşabilmektedir. Böylece kullanıcılar internette olduğu gibi kontrolü ele alabilmektedir. Bu sayede toplum kültürü ile üretim güçleri arasındaki ilişki yakınsamaktadır (Castells, 2008: 41). Ayrıca çevrimiçi ortamın ticarileşmesi sermaye sahipleri/reklamverenlerle iktidarın çeliştiği ve karşı karşıya geldiği bir alan haline gelebilmektedir; çünkü iktidarın kendi hegemonyasını tehdit eden bir durumda erişim, yayın vb. yayın yasağı getirmesi, sermaye sahipleri/reklamverenlerin çıkarlarına ters düşebilmektedir. Bu durum tam da hegemonya ve karşı-hegemonya süreci için koşulları uygun hale getirmektedir. Nitekim Curran (2005) da herhangi bir medya sisteminin aslında insanların kendi çıkarlarının nerede olduğunu keşfetmelerini sağlayarak güçlendirmesi gerektiğini; farklı grup kimliklerini desteklemesi ve grup çıkarlarının etkili bir şekilde temsil edilmesinde gerekli olan örgütlerin işleyişine yardımcı olması gerektiğini; iktidar ve güç sahiplerinin seçim vs. gibi faaliyetlerinde ihtiyatlı olmayı sürdürmesi gerektiğini; güçsüz ve örgütlenmemiş çıkarlar için bir koruma ve çözüm kaynağı olması gerektiğini ve egemen seçkinlere dayanan “yapmacık konsensüsten” ziyade farklılıklar üzerine yapılan açık tartışmalara dayanan, gerçek toplumsal anlaşmalar ve uzlaşmalar için gerekli koşulları sağlaması gerektiğini belirtmektedir. Geleneksel medyanın aksine çevrimiçi medyanın tüm bu koşulları sağlayabilme potansiyeli olduğu görülmektedir.

Çevrimiçi iletişimin kitlelere ulaşabilme gücü, çevrimiçi medyanın geleneksel medya karşısında ciddi anlamda avantaj kazanmasını sağlamış; çevrimiçi medya, geleneksel medyadan farklılaştığı noktalarla bu avantajı daha da pekiştirmiştir. Trappel (2007: 35)’e göre çevrimiçi medyanın geleneksel medyadan farklılaştığı beş özelliği bulunmaktadır:

1. Dijitalizm/Aynı anda her yerde bulunma: Çevrimiçi medyanın aynı anda her yerde bulunma özelliği geleneksel medyadan izleyicilerin özgürleşimi anlamında en temel farklılıklarından biri olmakla birlikte, Van Dijk (2004: 146) da dijitallik özelliğinin yol açtığı üç temel sonuç olduğunu vurgulamaktadır;

- a) İçeriklerin tekdüzeliği ve standartizasyonu
- b) Bilgi ve iletişim araçlarının sayısındaki artışın yeniden üretimi kolaylaştırması,
- c) Bilginin geleneksel doğrusal düzeninin bozulması ve hipermetinlere geçilmesi.

2. Güncellik/Dolaysızlık: Dijital ortamda her türlü haber, paylaşım, içerik sürekli olarak güncellenmekte ve herhangi bir filtreleme olmadan doğrudan kitlelere ulaşabilmektedir.

3. Çoklu Medya (Multimedia): Çevrimiçi medya bünyesinde geleneksel medya araçlarının aksine diğer tüm araçların sahip olduğu özellikleri barındırmaktadır. Aynı anda

hem görsel hem işitsel hem de yazınsal olmasının yanında eşzamanlı geribildirime imkân vermektedir.

4. İnteraktivite: Van Dijk (2004: 146) çevrimiçi iletişimde eylem ve tepkinin art arda gelmesinin dört aşaması bulunduğunu belirtmektedir. Bunlar;

- a) Her bir iki yönlü iletişimin meydana geldiği başlangıç aşaması “uzam boyutu”
- b) Herhangi bir iletişim sürecindeki eşzamanlılık miktarı olarak “zaman boyutu”
- c) “Davranışsal boyut”, iletişim sürecine kimlerin ortak olacağını kontrol etme düzeyi
- d) İnteraktivitenin en yüksek basamağı olan “zihinsel boyut”.

Van Dijk (2004: 146) burada iletişim kuran tarafların tümünün hem aksiyon hem de reaksiyonu şekillendirdiği ve tasarladığına gönderme yapmaktadır.

5. Metinlerarasılık (Hypertextuality): Sosyal ağ siteleri ve MMORPG gibi yeni medya tüketim türleri, kullanıcılara yeni metinsel deneyimler sağlamaktadır. Sanal çevre ve interaktif medya, özne ve medya teknolojileri arasındaki ilişkiyi değiştiren dünyanın yeni temsil yollarıdır (Hemminger, 2009: 23).

Tüm bu özellikler sonucunda internet üzerinden kurulan çevrimiçi iletişimde düşüncelerin basit ve istikrarlı akışı kültürel ortak bir zemin oluşmasında etkili olmaktadır (Bruns, 2009: 58), çünkü internet tek bir homojen bakış açısından ziyade geniş bir perspektif ve kanaat çeşitliliği sunmaktadır (Bruns, 2009: 214).

Yeni iletişim teknolojilerinin ağ toplumunda, bireyler gündelik hayatlarında içeriklerin hem tüketicisi hem de üreticisi olma potansiyeline sahiptirler. Bu nedenle çevrimiçi ortamda üreticiyle tüketici arasındaki ayrım giderek bulanıklaşmaya başlamış ve Alvin Toffler (1980, <https://repositories.lib.utexas.edu/bitstream/handle/2152/25709/The%20Third%20Wave%20by%20Alvin%20Toffler.pdf?sequence=12> erişim tarihi: 24.12.2015) bu durumu “üretüketici” (prosumer) olarak kavramsallaştırmıştır. Üretüketici internet kullanıcılarının alternatif olarak tüketici ya da üretici modlarda ve hatta çoğu zaman aynı anda her ikisini de gerçekleştirmeleri anlamına gelmektedir. Üretüketicilerin her türlü eylemlerini gerçekleştirdikleri alan sanal gerçeklik alanı olmaktadır. Üretüketiciler bir yanda tam anlamıyla grafikler ve seslerle teknolojik olarak etkin bir çevreye gömülmüş hissini yaşamakta; diğer yandan da sohbet, e-posta ya da telefon gibi çevrimiçi iletişim kanallarına özgürce erişebilmektedirler (Hemminger, 2009: 18).

İnternetin kullanıcılara üretici olma fırsatını sunması Marshall McLuhan (1968, <https://mcluhangalaxy.wordpress.com/2014/10/06/marshall-mcluhan-prophet-of-the-internet-age/>, erişim tarihi: 05.08.2107)’ın herkesin bir yayıncı olduğunu; en azından olma potansiyeli

olduğu iddiasını doğrular niteliktedir. Daha da fazlası günümüzde pek çok insan kendi bakış açısını yayınlamak için büyük bir istek duymaktadır ve bunu yapmak için entelektüel ve teknolojik yeteneklere sahiptirler. Dolayısıyla yeni iletişim teknolojilerinin kullanıcıları üretüketiciler haline getirmesi, içeriklerin kamu tarafından keşfedilmesi, tartışılması ve müzakere edilmesinin etkinleştirilmesi, yayılması ve iyileştirilmesine yardımcı olmaktadır (Bruns, 2009: 317).

Çevrimiçi medya diğer kitle iletişim araçlarına göre nispeten daha şeffaf olduğu için, bu şeffaflık daha önce bilgiye erişimi imkânsız olan bireyler için, bilgiye erişimi mümkün hale getirmiştir. Son olarak ağ teknolojileri yeni toplumsal modellerin ve sosyal aktivizmin ve “kurtarma çabalarının” gerçek dünyadaki örgütlenmelerinin uygulanmasında çevrimiçi işbirliğine imkan vermektedir (Bruns, 2009: 64).

Görüldüğü üzere yeni iletişim teknolojileri dünya genelinde yeni bir tablo oluşturmuştur. Artık bireyler çarpıcı bir biçimde birbirleriyle bağlantı halindedirler. Toplum genelindeki bireylerin büyük çoğunluğu kendi hakkında diğer insanlara bilgi vermeyi, resimlerini paylaşma yoluyla toplumsal görülebilirliğini arttırmayı amaçlamaktadır. Geleneksel medyanın sınırlılıklarının yol açtığı durumlar radikal bir biçimde azalmakta, eskiden izleyicileri tahakkuk altına alan medyanın gücünü, üre-tüketici (Toffler, 1980, <https://repositories.lib.utexas.edu/bitstream/handle/2152/25709/The%20Third%20Wave%20by%20Alvin%20Toffler.pdf?sequence=12> erişim tarihi: 22.11.2015) pozisyonunda olan izleyiciyle paylaşmak durumunda olduğu bir döneme girilmektedir. Diğer yandan bireylerin kendi “hikâyelerini” diğer bireylere anlatma çabaları, bir tuşa basmak kadar kolay bir biçimde yerelden küresele uzanabilmekte; doğru ya da yanlış gerekçeleri olan grupların kolaylıkla ve hızlı bir biçimde mobilize olmalarının önünü açmaktadır (Shirky, 2008: 12). Nitekim birey, dünya görüşüyle daima belli bir toplumsal gruba, özellikle de aynı düşünce ve eylem biçimlerini paylaşan kişilerden oluşan gruplaşmalara eğilimlidir, çünkü bireyler Gramsci (2007: 18)’ye göre “yığın adamı” ya da “toplum adamı”dırlar. Bu noktada internet aracılığıyla kurulan iletişim, fiziksel olarak olmasa bile büyük kitleler halinde insanların gruplaşma eğilimini tam anlamıyla karşılamaktadır. Dijital aktivizm de bu gruplaşma eğiliminin sonucunda ortaya çıkan bir kavram olarak önemli hale gelmektedir.

3.1.1. Dijital Aktivizm Kavramı

Yeni medya, siyasetin dijitalleşmesinde ve siyasal katılım süreçleri düzeyinde bilginin şeffaflığı ve kullanılabilirliği, partiler, dernekler, gruplar, üyeler ve sempatizanların

örgütlenmesi ya da kendi kendine örgütlenme durumu, kampanyalar, eylemler ve protestolar, vatandaş katılımı, çevrimiçi söylemler ve kamu müzakeresi durumlarında önemli rol oynamaktadır. Yakın gelecekte bilinen anlamda fiziksel toplulukların yerini, çevrimiçi topluluklara verileceği varsayımından hareketle, kendi kendine örgütlenen topluluklar olarak çevrimiçi gruplar sadece neoliberal bir ideoloji değil; aynı zamanda gündelik yaşantıda kullanılan -sıradan insanların oluşturduğu aktiviteler, direnç, katılımcı demokrasi, özgür irade, yabancılaşmaya ve yabancılaştırmaya karşı muhalefet olma, otoriteyi sorgulamak, toplumsal hiyerarşilerin ve sınıfların kaldırılması gibi- birçok fikirle de bağlantılıdır. Banse (2007: 50-52) internetin siyasal iletişime ve dijital aktivizme sağladığı fırsatları ve eksik yönlerini üç başlık altında toplamıştır:

1. İnternetin demokrasiye dayanma ve demokrasiyi teşvik etme potansiyeli: Banse (2007: 50-52), internetin vatandaşların kendi aralarında kurdukları iletişimi olduğu kadar politikacılarla vatandaşlar arasındaki iletişimi de kolaylaştırdığını, e-hükümet gibi uygulamalarla politik süreçlerde verimlilik artışını ve mobilize olmayı mümkün kılarak siyasal iletişime katılımda eşiklerin azalması nedeniyle kamuoyuna daha geniş erişim imkanı sağladığını, forumlar, çevrimiçi diyaloglar aracılığıyla demokrasinin müzekereci biçimlerini teşvik ettiğini, demokratik yöntemleri ve kurumları daha meşru hale getirdiğini vurgulamaktadır.

2. İnternetin potansiyel vizyonu ve çevrimiçi iletişimden beklentiler: İnternetin potansiyel vizyonu ve çevrimiçi iletişimden beklentiler; demokrasinin demokratikleştirilmesi, sivil toplum yapılanmalarında siyasal iletişimin ve tartışmaların oluşması, aşağıdan yukarıya demokratik öz-yönetimin sonucu olarak siber-demokrasi, sanal bir “agora”nın oluşturulması, küresel köyde sanal dünya topluluğu haline gelmek ve demokratik kamuoyu oluşumunda ulus aşırı olmak şeklinde sıralanmaktadır.

3. İnternet ve çevrimiçi iletişimin eksik yönleri, tehditleri ve korkulara dayalı olması: Demokratik kurumların ve süreçlerin altının oyulması, filtre yokluğu nedeniyle aşırı enformasyon ve seçmede problem, halkın çoğunun medya yeterliliğinin olması gerektiği gibi olmaması, mevcut güç ilişkilerini ve çıkarlarını güçlendirme, erişim problemi, dijital bölünme gibi yeni dışlama türleri yaratabilmesi gibi olumsuz durumların yaşanabilmesini de içermektedir.

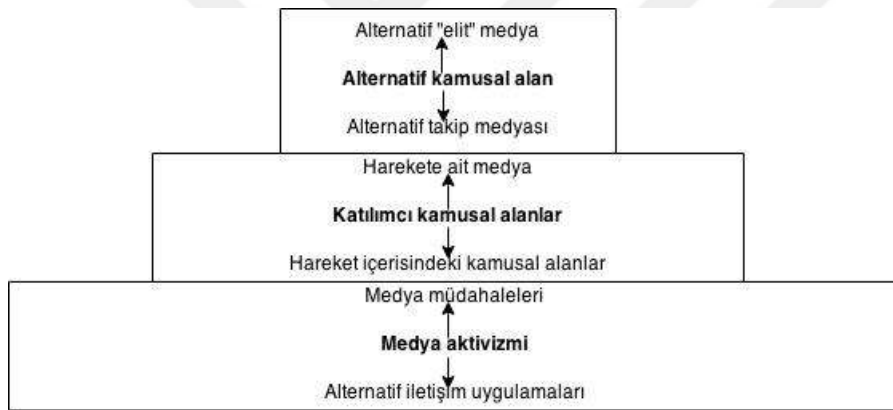
İnternet, hem tek yönlü kitlesel iletişimin hem de kitlesel bireysel iletişimin hegemonya ve karşı hegemonya ile arasındaki ilişkide, resmi politikalarda, isyancı politikalarda ve toplumsal hareketlerin yeni biçimlerinde etkin rol oynamaktadır. Manuel

Castells (2012: 15)'e göre iletişim araçlarıyla iktidar arasındaki ilişkinin yapısındaki bu dönüşüm, internetin teknik yapısı tarafından karakterize edilen bir toplumsal bağlama yerleştirilmelidir. Yine de toplumsal dönüşümlerin olumlu olacağına dair bir garanti yoktur; çünkü “verili bir toplum biçiminin karşısında”, onun yerini alması istenen düzen basit ve kolay bir biçimde gerçekleşemez (Laclau ve Mouffe, 2008: 79).

Tüm bu olumsuz bakış açılarına rağmen 2004 yılından beri internet, bireylerin, özellikle de gençlerin ve yükseköğretim görmüş kişilerin toplumsal olaylarla ilgili görüşlerini bildirdiği, çeşitli paylaşımlar ve yorumlar yaptığı bir ortam haline gelmiştir (Gil De Zúñiga vd., 2010: 38). Pew Internet & American Life Project'in 2008 yılında yaptığı bir araştırmada artık insanların toplumsal hareketlere, siyasal seçim kampanyalarına katılmak ya da görüşlerini bildirmek amacıyla interneti kullandıkları (Smith, 2009: 3); ayrıca dijital ve “kullanıcı temelli” medyanın diğer formlarının da hem çevrimiçi hem çevrimdışı politik katılım oranını arttırdığı pek çok farklı çalışmayla (Chadha vd., 2012; Papacharissi, 2009; Bayraktutan vd., 2014) ortaya konulmuştur. Daha önceleri yalnızca oy verme, kampanyalarda görev alma, maddi destekte bulunma, resmi makamlarla iletişime geçme, protestolara katılma gibi seçim faaliyetleriyle nitelenen politik katılımın tanımı, internet ve diğer alternatif kanallar gibi yeni teknolojilerin gelişimiyle birlikte, bireylerin kendilerini ifade edebildikleri, güçlenmiş hissettikleri bir alana doğru genişlemiştir. Bireyler demokratik sistemlerde yalnızca ülkenin liderini seçme değil, aynı zamanda kendi çıkarlarını ve kendilerini seçilmiş liderlerin öznel kararlarından korudukları bir politik katılım gerçekleştirebilir hale gelmişlerdir. İnternet ve yeni iletişim teknolojileri, bireylerin politik ve sivil aktivitelere dahil olabilmeleri için yeni yollar açmıştır (Chadha vd.; 2012: 391). Smith (2011: 2), “Politik Çevrimiçi Kullanıcılar” olarak adlandırılan bu bireyleri tanımlamada üç temel kıstasın altını çizmiştir:

1. Toplumsal olaylar, siyaset vs. ile ilgili haberleri ve gündemi takip etmek için çevrimiçi olurlar.
2. Yine toplumsal olaylar, siyaset vb. ile ilgili gündemi diğer bireylerle tartışmak için interneti kullanırlar.
3. Herhangi bir toplumsal olay, siyaset vb. ile ilgili gündemi, bilgileri ve haberleri paylaşmak ya da almak için e-posta, anlık mesajlaşma, metin mesajları ya da Twitter gibi bazı spesifik araçları kullanırlar. Bu nedenle Zizi Papacharissi (2009: 29)'a göre “yeni iletişim teknolojileri sivil eylemin yeniden keşfedilebileceği araçlar konumundadır”.

Temsili demokrasilerde daha önceleri kamusal alanda (Habermas, 1991a) sivil müzakere aracılığıyla etkin olan bir vatandaş artık özel alan ve özel medya ortamı kullanımı aracılığıyla etkin hale gelmektedir. Sivil vatandaş politik olarak ilgisiz değildir; aksine anket gibi geleneksel ölçüm yöntemleriyle kolayca ölçülemeyecek tarzda bir şekilde politika ile ilgilenmektedir. Papacharissi (2009: 39-40)'ye göre “bu tür vatandaşların politik iştahını kitlesel olarak üretilmiş içerikler doyurmamaktadır.” Bundan dolayı çevrimiçi medyanın sağladığı kişiselleştirilmiş içerikler, vatandaşların özel düşünme, değerlendirme ve harekete geçme alanlarına tam anlamıyla uymaktadır. En başta çevrimiçi medya, alternatif kanallara kendi yayın politikalarını sürdürebilme, bireysel olarak medya içerikleri oluşturabilme, kısacası medyaya müdahale edebilme yetkinliği kazandırır. Ayrıca çevrimiçi ortamların sağladığı alternatif kamusal alan, katılımcı karakteristiği ile dijital medya aktivizminin yolunu açmaktadır. Garcia-Blanco vd. (2009: 48) tüm bunlar arasındaki ilişkiyi aşağıdaki şekilde göstermektedir:



Şekil 3.1 Alternatif Kamusal Alan-Katılımcı Kamusal Alanlar-Medya Aktivizmi İlişkisi

Kaynak: Garcia-Blanco vd., 2009: 48

Castells (2012)'in kitlesel öz-iletişim olarak kavramsallaştırdığı çevrimiçi iletişim hem bireyselliği hem de kolektifliği içermektedir. Bilgisayar başında zaman geçiren bireylerle ilgili yaygın kanının aksine “bu vatandaşlar tek başlarına olmalarına rağmen asla yalnız ya da izole edilmiş değildirler”. Yeni iletişim teknolojileri beraberinde yeni toplumsallaşma tarzlarını da getirmektedir. Maria Bakardjieva (2003: 291; Binark ve Bayraktutan-Sütçü, 2007: 161; Binark, 2010, <https://yenimedya.wordpress.com/tag/hareketsiz-toplumsallasma/> erişim tarihi: 10.08.2015)'nın “hareketsiz toplumsallaşma” kavramsallaştırması da dijital aktivizmin kolektif bir eylem olduğu gerçeğini vurgulamaktadır. Fleissner ve Romano (2007: 81)'ya göre dijital aktivizm kolektif bir eylem olmasının yanında ayrıca, toplulukların tepkilerini ve eleştiri kuvvetlerini de güçlendirmektedir.

Kolektif bir eylem olan dijital aktivizmin karakteristikleri Fleissner ve Romano (2007: 84) tarafından aşağıdaki gibi sıralanmaktadır:

1. **Yakınlık İlkesi (Konnexion):** Bütün aktörler birbirleriyle bağlantılıdır. İnternet araç olarak kullanılarak kararlar bir arada alınır.
2. **Heterojenlik İlkesi:** Merkezileşme ve hiyerarşinin olmaması, karşılıklı yardımlaşma, demokratik bir organizasyonun oluşması açısından önem taşımaktadır. Bir dijital aktivizm eyleminin katılımcıları, içerisinde farklı değerler, hedefler, anlam şemaları olan birçok farklı çeşitte insandan oluşmaktadır.
3. **Çokluk İlkesi:** Dijital aktivizm hareketlerinde çok kişi olmak önemlidir, çünkü internetin yapısal özelliği ne kadar çok insana ulaşırsa, mesajın, hareketin, bilginin o kadar çok insana ulaşmasını sağlamaktadır.
4. **İhlallerin Önemsizliği İlkesi:** Küresel dijital aktivizm hareketlerinin açık bir karakteri vardır, dinamikdir, yeni aktörler gelirken, eskileri gidebilir, pratikler yeniden tanımlanabilir.
5. **Kartografi ve Çıkartma İlkesi:** Dijital aktivizm hareketleri merkezi olmayan ve hiyerarşi içermeyen hareketlerdir. Kararlar birbirlerine bağlantılı demokratik bir temelden alınır. İletişim küresel haritalandırmanın en iyi sonucu elde etme amaçlı kullanıldığı dinamik bir sistemdir.

Dijital aktivizmin yukarıda belirtilen karakteristikleri yanında teknik alt yapısı da önemlidir. Dijital aktivizmin teknik alt yapısı, dijital ağa ve bilgiyi iletmeye yarayan dijital kodları kullanan bir grup birbiriyle bağlantılı araca dayanmaktadır. Joyce (2010: 2)'ye göre "bu ağların güzelliği" bağlantının merkezi değil dağınık yapısıdır. Yani ağlar kullanıcıları sadece belli bir merkeze bağlamakla kalmaz, aynı zamanda kullanıcıları da birbirine bağlar. Bu sayede çok sayıda sivil vatandaş birbiriyle kolayca bağlantı kurabildiğinde, birbirlerine çeşitli içerikleri gönderebildiklerinde ya da alabildiklerinde ve farklı hareketlenme ve örgütlenmeleri koordine edebildiklerinde, etkili politik hareketler yaratma fırsatına sahip olmaktadır. Bu durum da beraberinde dijital demokrasi, dijital müdahale ve karşı hegemonya hareketleri için bir alan oluşturma potansiyelini getirmektedir.

3.1.2. Dijital Demokrasi ve Dijital Müdahale

Demokratik toplumlar hegemonik iktidar yapıları ve söylemlere muhalif olan belli sosyal grupların ve azınlıkların entegrasyonunu ve politik katılımını garantilemek adına, bazı yetkilendirme stratejilerinin dengelenmesinin gerekliliğini toplum içerisinde bazı kırılmaların

görülmeye riskine rağmen deneyimlemektedir. Eski Yunan’da bireysel yaşamdan kesin çizgilerle ayrılan “agora”lar, toplumdaki bireylerin bir araya gelerek düşüncelerini paylaştıkları bir kamusal alan olmakla beraber; kitle iletişim araçlarının etkili olduğu alanlar beraberinde kamusal alanın yapısal dönüşümünü getirmiş; dolayısıyla kamusal alanın anlamını değiştirmiştir (Habermas, 1991b: 2-3). Bauman (2000: 25) da bu sosyal reformun köklerinin kamusal alandaki anlam kayması ve dönüşümde aranması gerektiğini vurgulamaktadır. Medya bu noktada toplumsal ayrışma, kırılma ve muhalif hareketlerin dile getirilebildiği ayrıcalıklı bir alan olmaktadır. Bu nedenle medya, sosyal grupların ve toplulukların temsil edildiği ve aynı zamanda sosyal grupların ve toplulukların kendilerini kabul ettirebilme ve diğer siyasal, ekonomik, kültürel vs. amaçlar için mücadele ettikleri söylemsel bir ortamdır. Dolayısıyla medya toplumsal konsensüsü inşa etmek, farklılıkları ve çatışmaları dile getirmek için de kullanılabilir. Medya, vatandaşları ve sivil toplumu gündeme dahil olmak ve hatta harekete geçirmekte çok etkili bir iletişim aracıdır (Garcia-Blanco, 2009: 4). Bununla birlikte geleneksel medyanın eşitlikçi ve demokratik bir yaklaşımın aksine kapitalizm ve kapitalizm tekelindeki reklamverenler ve iktidar sahiplerinin hegemonik söylemlerine daha çok –hatta muhalif söylemleri tamamen yok sayarak- yer vermesi, medyanın bu işlevini deforme etmiş, bozuma uğratmıştır. Yeni iletişim teknolojilerinin demokrasi, karşı hegemonik söylemler ve siyasal katılım anlamında yaptığı katkının bu anlamda dikkate alınması gerekmektedir.

Karşıt-kamusal alan kavramı 1960’lı yıllardan itibaren yeni toplumsal hareketler ve alternatif medyaya uygulanmıştır. Günümüzde sivil toplum örgütleri, medya aktivistlerinin projeleri ve blogları, sosyal ağ siteleri ve internetteki katılımcı medya karşıt-kamusal alan söylemleriyle öne çıkmışlardır (Wimmer, 2009: 45). Fleissner ve Romano (2007: 42)’ya göre yeni iletişim teknolojileri küreselleşme ve yerelleşme arasında bir kültür oluşumuna, siyasal iletişimin küreselleşmesine ve halkın siyasal katılımının küresel ölçekte artmasına neden olmaktadır. Bu noktada yeni iletişim teknolojileri kamusal alanın çevrimiçi kanallar aracılığıyla farklı bir uzamda, farklı iletişimsel eylemlerle (mobilize etme ya da organize etme fonksiyonları gibi) oluşmasını sağlamıştır (Downey ve Fenton, 2003: 199). Bu yeni kamusal alan eğlence, sohbet, film vs. izleme, müzik dinleme vb. gibi boş zaman etkinliklerinin yanında, muhalif ya da alternatif görüşlerin, tartışmaların da yapılabildiği ve karşıt kültürler yer açabilen bir karşıt kamusal alan olma özelliği de taşımaktadır. Bu yeni toplumsal ayrımlaşma etrafında iktidar sahiplerinin elinde bulunan geleneksel medya ve söylem alanları dışında kendilerini temsil etme alanları bulan, işçi sınıfı olmayan, üretim araçlarını elinde

bulundurmayan, ekonomik değil, kültürel sermaye sahibi olan gruplar/bireyler de toplanmaktadır. İktidarda söz sahibi olmayan bu insanların ellerinde olan tek varlık yeni medyanın mobilize bilgi edinmeye yönelik sağladığı fırsatlardır.

“Yaratmayı, oynamayı ve hareket halinde olmayı severler. Gelip geçici değerlerin olduğu bir toplumda yaşarlar. Geleceği umursamazlar, egoist ve hedonisttirler. Yenilikleri hoşnutlukla karşılarlar. İstikrarsızlığı değer olarak görürler. Değişkenliği zorunlu, hibridliği zenginlik olarak yüceltirler. Oryantasyon bozukluğuna ve zaman-uzamın dışına çıkmaya yönelik kabulleri söz konusudur (Bauman, 2000: 153)”.

Kamusal alan artık salt iktidar sahiplerinin elinde değil, sivil toplumun da kendisine ait, söz sahibi olabileceği bir alandır (Habermas, 1991b: 24). Kamusal otoritenin siyasal ve finansal sermayesine karşı, sembolik sermaye ile kendini gösteren bu karşıt gruplar hak iddia ettikleri kamusal alanı, sembolik şiddet uygulayan iktidar sahiplerine karşı savunmakta, böylece bu grupların tanınma ve hizmet yönündeki meşru taleplerini sergiledikleri bir karşı direniş alanı oluşmaktadır (Bourdieu, 1998: 47). Castells (1983) bu türden yerel mücadelelerin tek başına toplum genelindeki egemen yapıyı “yıkması “mümkün olmasa da, yerel hayata daha fazla anlam kattıklarını ve içlerinde yarının toplumsal hareketlerini barındırdıklarını kabul etmektedir.

Karşıt kamusal alanın oluşumu belli başlı bazı yapısal koşullara bağlıdır. Bu koşullar kamusal alanın sistem boyutunda olup katılım, izleyicinin görece serbest erişimi, yeni medyanın sunduğu olanaklar ve ulusaşırı ağ şeklinde sıralanmaktadır. Karşıt kamusal alanın kendi aktörleri ve örneğin karşı gündem belirleme, hiyerarşik olmayan örgüt yapıları gibi kendi içerikleri vardır. Kitle medyasının hegemonik metinleri, karşıt kamusal alan olarak dijital ortamdaki gündelik kültür alımlama sürecinde (muhalif kodlar, kolektif iletişim kültürleri gibi) eleştirel bakış açısıyla değerlendirilebilir ve dönüştürülebilir (Garcia-Blanco, 2009: 51). Bir bütün olarak toplum içerisinde karşıt kamular yalnızca gerçek ve sanal kamusal alanlarda var olan kamusal süreçlerin marjinal iletişim sürecinde oluşur. Pek çok örnekte belli bir demokratik potansiyeli olan karşıt-kamulara yönelik analizlerde, siyasal katılım fırsatları, geleneksel seçkin kitle medyası sistemlerinde ve özellikle yerel düzeydeki alternatif iletişim pratiklerinde değerlendirilmektedir. Karşıt kamular toplumdaki baskın söylemlerin olduğu kadar bireysel ya da kolektif kimlik biçimlendirme/paylaşımında bulunmak ve “çok katlı kimlikler inşa etmek için” (Foucault, 2003) özgürleştirici bir ortam sunabilirler (Fraser, 1990: 71). Bu iletişimsel alanlar kitle medyasından bağımsız olarak kamuların hareketleri çerçevesinde ya da katılımcı kamular çerçevesinde oluşturulur (Garcia-Blanco, 2009: 63).

Yeni iletişim teknolojileri, karşıt kamusal alan ve siyasal katılım arasındaki bu pozitif ilişki, demokrasiyi güçlendirmektedir (Chadha, 2012: 392). Bloglar, vloglar³⁹, podcastler⁴⁰, forumlar vb. gibi benzer içerik portalları, bireylerin “diarist”⁴¹ ve izole olmalarından ziyade, mevcut kamusal olaylarla ilgili kişisel düşünceleri ve kanaatlerini ifade ettiği ve kendi düşüncelerinin bu olaylarla bağlantısını kurma yeteneğini geliştirmelerini (Bruns, 2009: 238); organize olmaları ve kendi seslerini duyurabilmelerini sağlamaktadır (Cammaerts, 2005: 56). Bu nedenle çevrimiçi teknolojiler, daha önce “temsili demokrasi”lerde olmadığı kadar sıradan vatandaşların doğrudan kamusal alana katılmasını sağlamaktadır (Papacharissi, 2009: 29). Coleman (2005: 200)’a göre çevrimiçi teknolojiler sivil vatandaşların tam zamanlı politik katılımcılar olmalarını beklemeksizin; doğrudan temsil yeterliliğine sahip olmak adına, temsili “yakınlık, mukabele, müzakere ve empati” imkanı sunmakta; bunun için de temsili demokrasi ve doğrudan demokrasinin unsurlarını bir araya getirmektedir.

Goetz (2003) çevrimiçi medyanın demokrasi açısından yaratması muhtemel fırsatları şu şekilde vurgulamaktadır:

“Özgür ve açık bu kaynaklar güçlüdür, çünkü statükoya alternatiftir. Bir şeyler üretmenin ya da problemleri çözmenin bir başka yoludur. Daha iyidir, çünkü halihazırdaki yöntemler yeterince hızlı, hırslı değildir ya da bizlerin kolektif yaratıcı potansiyelimizin avantajını kullanmaz.”

Çevrimiçi medyanın demokratik katılım açısından en yararlı özelliği kurumsallaşma sürecinde yatmaktadır. Demokratik vatandaşlık perspektifinden çevrimiçi medyanın kurumsallaşmasıyla ilgili üç saptama yapılmıştır. İlk olarak çevrimiçi medyanın kurumsallaşmasında belirlenecek olan medya politikalarında, temkinli olunması gereken süreçler tanımlanmalıdır. İkinci olarak ise çevrimiçi teknolojilerin demokratikleşme potansiyeli hakkında internetin özellikleri ve demokrasinin gelişim şekli üzerine bir tartışmada, sürüncemede kalan bir belirsizlik durumu söz konusudur. Çevrimiçi medyanın demokratik bir kamusal söylemde katılım açısından etkileşim yeteneği onu geleneksel medyadan ayıran farklılaştırıcı bir faktördür. Son olarak çevrimiçi medyanın kurumsallaşma süreci şimdiye kadar büyük ölçüde kamunun bilgisi dışında gerçekleşmiştir. Fakat çevrimiçi medyayı işleten şirketlerin beklemediği bir şekilde geleneksel medyanın tam tersine bir kurumsallaşma süreci söz konusudur. Çevrimiçi medya, büyük ölçüde kitle iletişim araçlarını kendi kontrollerinde tutup kamunun bilgisi dışında oluşturulan “gerçekler”i kitlelere aktarmaya çalışan bu şirketlerin medya politikalarının erişimi dışındadır (Trappel, 2007: 82-

³⁹ Blogdaki yazının yerini videonun aldığı video günlükleri-“videolog”un kısaltması

⁴⁰ Bir programın orijinal ses veya görüntü kayıtlarından oluşan ve internette bulunabilen bölümleri (<https://www.apple.com/tr/itunes/podcasts/fanfaq.html> erişim tarihi: 18.06.2017)

⁴¹ İnternette günlük yazma bağımlısı olma durumuna verilen ad.

85). Ana akım medya tarafından üretilen ya da beslenen hikayelerin geliştirildiği ve tartışıldığı yeni medya eko-sisteminde, çevrimiçi topluluklar katılımcı gazetecilik, yurttaş haberciliği, eleştirmenlik, yorumlama ve denetim gibi pek çok faaliyeti gerçekleştirebilmektedirler (Bowman ve Willis, 2003: 13).

Yüksek düzeyde interaktivite ve işbirliği potansiyeline sahip olan çevrimiçi medya, toplum içerisindeki doğrudan siyasal ve toplumsal katılımın sınırlılıklarına ve ana akım medyanın çoğulculuktan ve çeşitlilikten uzaklığına dikkati çekmiş ve bu süreçte enformasyonun ve haberlerin üretimi, dağıtımı ve tartışılması üzerine alternatif modeller sunmuştur (Bruns, 2009: 84). Bu modeller bilişsel, iletişim ve işbirliğinin görüldüğü teknik, merkezi olmayan ve küresel yapısıyla kendi kendine örgütlenen bir protesto sistemine dönüşebilmektedir, çünkü kullanıcıların bilgi birikiminin üretildiği, yeniden üretildiği ve sirkülasyonunun sağlandığı bir alandır (Fuchs, 2007: 57-58). Milyonlarca insanın birbirine bağlı olduğu topluluklar oluşturulan çevrimiçi platformlarda insanlar yalnızca internette sörf yapmamakta; bir yandan da onun içeriklerinin oluşturulmasında etkin rol oynamaktadırlar. Bu işbirlikçi topluluklar ve üretüketiciler “kültürel ve belki de siyasal rönesansın gerçek habercisidirler” (Bruns, 2009: 172).

Çevrimiçi kanalların muhalif ve alternatif seslere sağladığı siyasal ve toplumsal olarak daha fazla dâhil olma, farkındalık yaratma ve sosyal mobilizasyon durumu yine de alternatif sosyal grupların ve toplulukların taleplerini ve ihtiyaçlarını tam anlamıyla karşılamaz (Hine ve Hussein, 2005). Esasen ağ üzerinden geliştirilecek demokrasinin gerçek vaadi, web aracılığıyla sürdürülen seçim zamanlarının kamuoyu anketleri değil; internetin interaktif forumları aracılığıyla daha geniş bir siyasal katılım için halkı cesaretlendirmektir. Artık her çeşit aktivistin ağ aracılığıyla coğrafik, ulusal, ırksal ve hatta ideolojik farklılıklara rağmen örgütlenme özgürlüğü ve olanağı bulunmaktadır (Rushkoff, 2003: 53). Bunun yanında bu yeni iletişim araçları, “doğrudan harekete geçme” ya da sınırları çevrimiçi ortamın dışına taşan topluluklar oluşturmak için insanları mobilize etme gibi karşıt kamuların daha geleneksel eylemlerine de aracılık etmektedir (Mouffe, 2000: 750-755).

3.2. Dijital Ortamın Sosyal Grup ve Topluluk Oluşumundaki Rolü ve Etkileri

Yeni iletişim teknolojileri aracılığıyla bireylerin rahatlıkla ulaşabildiği dijital ortamın, siyasal katılımı arttırdığı, muhalif söylemlerin dile getirilmesine fırsat yarattığı vb. gibi demokratik katkılarına değinildikten sonra, dijital ortamın sosyal grup ve topluluk oluşumundaki rolünün ilişkisel bağlamda ele alınması kaçınılmaz olmaktadır.

Dijital ortamın sosyal grup ve topluluk oluşumundaki en büyük rolü şüphesiz karşıt-kamusal alanlarda karşıt kültürler yer açmasıdır. Bu süreçte muhalif görüşteki bireylerin politik aktörlere yönelik tepkilerini dijital ortamda aktarırken oluşturdukları bir karşıt-kültür söz konusudur (Garcia-Blanco, 2009: 50). Bir toplumun genel kültürü altında yapılanan alt ve karşıt kültürler tarihsel süreç içerisinde doğal olarak meydana gelen ya da belli bir amaç doğrultusunda bir araya gelen seçilmiş topluluklardır. Brint (2001: 10)’e göre bu tür toplulukların varoluşsal temelleri bireyler arasındaki ilişkilerin yapısına ve nedenine bağlıdır. Bireyler arasındaki ilişkinin kaynağı coğrafi konum gibi bir etken olduğu takdirde bireyler arasındaki etkileşimin öncelikli nedeni günlük aktiviteler temelli ya da inançlar temelli olabilir. Dolayısıyla bireyler arasındaki etkileşimin sıklığı da günlük aktiviteler düzeyinde akrabalar ya da yakınlardaki arkadaş grupları ile görüşmeye bağlı olarak değişir. İnanç temelli gruplaşmalarda ise bireyler arasındaki etkileşim küçük yerel topluluklar ile ritüeller etrafında cemaat oluşturma şeklinde görülür. Diğer yandan bir de bireysel seçimler temelli oluşan topluluklar mevcuttur. Bu topluluklar coğrafi olarak yakın olmak durumunda değildir. Özellikle iktidar partisi seçimleri doğrultusunda bir araya gelen gruplar aktivite temelli, ideolojik alt kültürler konumundadırlar. Coğrafi olarak yakın olmayan bireysel seçimler temelli gruplar ise sanal cemaatler ya da hayali cemaatler olarak sınıflandırılmaktadır. Dijital ortamlarda oluşan gruplar da dolayısıyla bu sınıflandırmaya dâhil olmaktadır. Bu noktada dijital ortamlar ve çevrimiçi iletişim yoluyla oluşan cemaatlerin ve bu cemaatlere özgü ritüellerin (Bauer, 2001: 5) Tönnies (2001)’in ortaya koyduğu “gemeinschaft” ya da “gesellschaft” kavramsallaştırmalarıyla ortak özelliklerini belirlemek, bu tür toplulukların yapısını ve dinamiklerini anlama açısından önem taşımaktadır.

3.2.1. Toplum/Cemaat (Gemeinschaft/Gesellschaft)

Ferdinand Tönnies (2001) 1887 yılında, Sanayi Devrimi ve öncesi arasındaki temel farklılıkları, sosyal ilişkilerin değişen doğasını ve bu değişimin kapsamını açıklamaya yönelik olarak Gemeinschaft ve Gesellschaft kavramlarını ortaya koymuştur. Geleneksel ve tarıma dayalı hayat tarzını, modern ve kentsel hayat tarzı ile toplumsal ilişkiler bağlamında karşılaştırmıştır. Topluluk ya da cemaat anlamına gelen “Gemeinschaft” kavramını yakın ve sürekli insan ilişkilerini açıklama amaçlı kullanmıştır. Bu tür insan ilişkileri, gerçek anlamda birbirine sıkıca bağlı bireyler arasındaki ilişkiyi anlatmaktadır. Bu komünal bağlar, tüm bireylerin kendi rol ve statüsünü bildiği, toplumsal yer değiştirmenin sınırlı olduğu ve homojen bir kültürün söz konusu olduğu ilişkileri içermektedir (Slattery, 2012: 59).

Gemeinschaft ilk olarak yapısal bir eylem sistemidir. Bu nedenle gemeinschaft'ta herkes tarafından benimsenen ortak hayat tarzı, adetler ve ritüeller söz konusudur. İnsan ilişkileri yüz yüze ve işbölümü basit düzeydedir. Bununla, toplumsal dayanışma ve bireylerin davranışlarını ve düşünce tarzlarını etkileyen, kontrol eden ortak bir ahlak ve değerler topluluğu vurgulanmaktadır. Gemeinschaftta karşılıklı ilişkiler onaylanmaktadır. Gemeinschaft doğaldır, gerçektir, organiktir, eskidir; kendi kendine oluşmuş bir organizmadır (Opielka, 2006: 28). Özel mülkiyetin varla yok arası olduğu bu tür topluluklarda itaat ya da uyum doğaldır ve uyum, temel sosyal kurumlar (aile, eğitim, din. vb.) ya da sosyalleşme aracılığıyla sağlanmaktadır. Bu nedenle de gemeinschaft bir kültür olayıdır (Gezgin, 2011: 184, 186) Topluluğa uymayan bir eylem, davranış, düşünce kolektif olarak cezalandırılmaktadır (Slattery, 2012: 115), çünkü topluluksal hareketler (gemeinschaftliche bewegungen) kendi mantığı ve nedenleri olan, toplumsal bir eylem türüdür. Topluluğu oluşturan bireyler arasındaki her türlü dayanışma, ortak değerlerin ve kültürün bir sonucudur (Gezgin, 2011: 187). Kültürün bileşenlerinden olan sanat, kamu, eğitim ve yardımlaşma/dayanışma da bu bağlamda gemeinschaftın dört alt sistemi olarak yapı taşlarını oluşturmaktadır (Opielka, 2006: 24, 147).

Çok güçlü bir dayanışma özelliği göstermesi “gemeinschaft”ın karakteristiklerinden biridir (Gezgin, 2011: 188-189). Bir gemeinschaft üyesi, topluluğun ortak amaçlarını gerçekleştirmeye çalışırken diğer üyelerle güçlü arkadaşlık ilişkileri kurmaktadır. Bu ilişkiler üyelere, grup içi tutum geliştirme, topluluk ruhuna sahip olma, kısaca “biz” duygusu kazandırmaktadır. Dolayısıyla gesellschaft'tan farklı olarak “ben” bilinci yerine “biz” bilinci ile hareket edilmektedir. Esasen “ben” ve “biz” bilinci arasındaki fark, gemeinschaft ve gesellschaft arasındaki ayrımın özüdür. “Gemeinschaft”ta her zaman “biz” diyen üyeler, her türlü eylemi “biz” bilinci ile karşılamakta ve buna göre davranmaktadırlar. Nitekim gemeinschaft üyeleri sosyo-kültürel, ekonomik ve teknik faktörler kaynaklı toplumsal değişimlere karşı direnç sağlayan bir grupsal bütünleşme eğilimi göstermektedirler. Çoğu zaman toplum içerisindeki diğer gruplara karşı kapalı bir yapı sergilemeleri de bu durumla paralellik göstermektedir.

Emile Durkheim (1982: 40) toplum içerisindeki bazı gruplarda görülen bu fikir, davranış, tutum birliğini (konsensüsü) “kolektif bilinç” (conscience collective) olarak adlandırmaktadır. Aynı topluluk üyelerinin ortak inançlar ve duygular bütünü, o topluluğa ait özel bir sistem oluşturmaktadır. Toplumsal dayanışmanın temel olduğu ve topluluktaki bireylerin davranışlarını düzenleyen ve kontrol eden bir yapıyı yansıtmaktadır.

Topluluk/cemaatlerde (Gemeinschaft) kolektif bilinç hâkimdir. Durkheim kollektif bilinci açıkça bağımsız, özel bir kültürel sistem olarak görmüştür. Ritzer (1992: 6)’e göre bu kolektif bilinç ortak inanç ve duyguların toplamı olmakla birlikte, ancak bireysel bilinç ile kavranabilmektedir. Yani kolektif bilinç, bireysel bilinçten asla bağımsız değildir. Esasen bu husus internetin hem kitlesel aynı zamanda da bireysel iletişime hem de bireylerin internet aracılığıyla belli bir topluluk içinde kendi görüşlerini paylaşabilmesine imkân vermesiyle çok büyük benzerlikler taşımaktadır.

Gesellschaft kavramı ise gemeinschaft ile karşıtlık içinde olan her şeyi, yani kişisellikten uzak, yapay ve geçici ilişkileri açıklamak için kullanılmıştır. Toplumsal ilişkiler ve toplumsal örgütlenmeler arasında bir yerde yer alan “gesellschaft”ta, “çatışan menfaatler”den söz etmek mümkündür (Gezgin, 2011: 191). Bu nedenle toplumsal örgütlenmede olduğu gibi ortak istek, amaç, hoşnutsuzluk ve benzer düşünce tarzlarını içeren insan topluluğu olarak düşünülmektedir. Fakat Tönnies (2000: 204)’e göre bu tür bir topluluk gerçek anlamda bir iradeye sahip değildir. Daha hesapçı, rasyonel ve kişisel çıkara dayalı ilişkileri içermektedir. Gesellschaft yapay, mekaniktir, yenidir, kasıtlı olarak oluşturulmuştur. Özel ilgiler, şehir yaşamı, mülkiyet edinme ekonomi ve kamusalılık “gesellschaft”ın kuruluş mantığında vardır (Opielka, 2006: 31). Ritüeller üzerinden düşünülmüş/karar verilmiş resmi eylemler görülmektedir ve bu eylemler sembolik, toplumsal ve değişim odaklı eylem tarzlarıdır (Luckmann, 1991: 213). Tönnies sanayileşmenin, bir anlamda bir toplumun temeli olan “gemeinschaft”ı ortadan kaldırdığını işaret etmektedir. Bununla birlikte sanayileşmenin getirdiği “gesellschaft” anlayışının yerini, tekrar gemeinschafta bırakacağını öne sürmüştür (Slattery, 2012: 60).

Tönnies “gemeinschaft” (toplum) ve “gesellschaft”ın bileşenlerinden oluşan bir kombinasyonu Tablo 3.1’de görüldüğü gibi oluşturmuştur:

Tablo 3.1 Tönnies’in Gemeinschaft ve Gesellschaft Kombinasyonu

	Gemeinschaft	Tarihsel Evreler	Gesellschaft
Taahhütler	Cemaatsel Taahhütler		Toplumsal taahhütler
Örgütlenme Şekli	Cemaate Özgü		Topluma Özgü
Bileşikler	Cemaatsel Bileşikler		Toplumsal Bileşikler

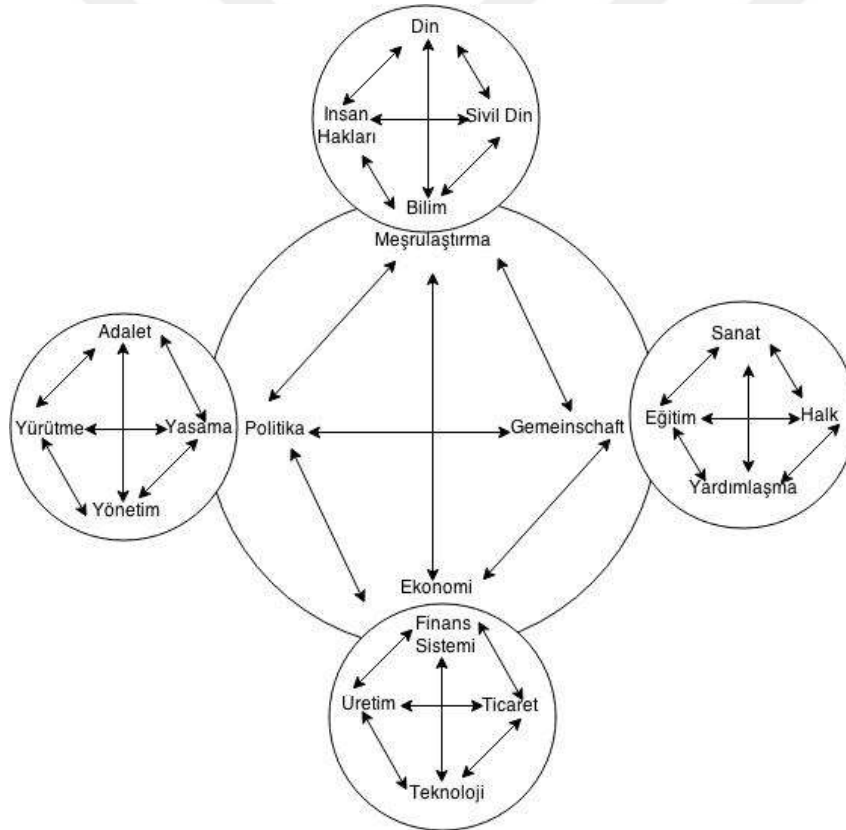
Kaynak: Opielka, 2006: 38

Sosyolojide pek çok kez farklı çalışmalarda farklı yazarlar ve araştırmacılar tarafından ele alınan “gemeinschaft” ve “gesellschaft” kavramlarının temel farklılıkları hakkındaki kavramsal düalizmi ise Opielka (2006: 40) aşağıdaki şekilde tablolastırmıştır:

Tablo 3.2 Sosyolojik Sistemde Kavramsal Düalizm

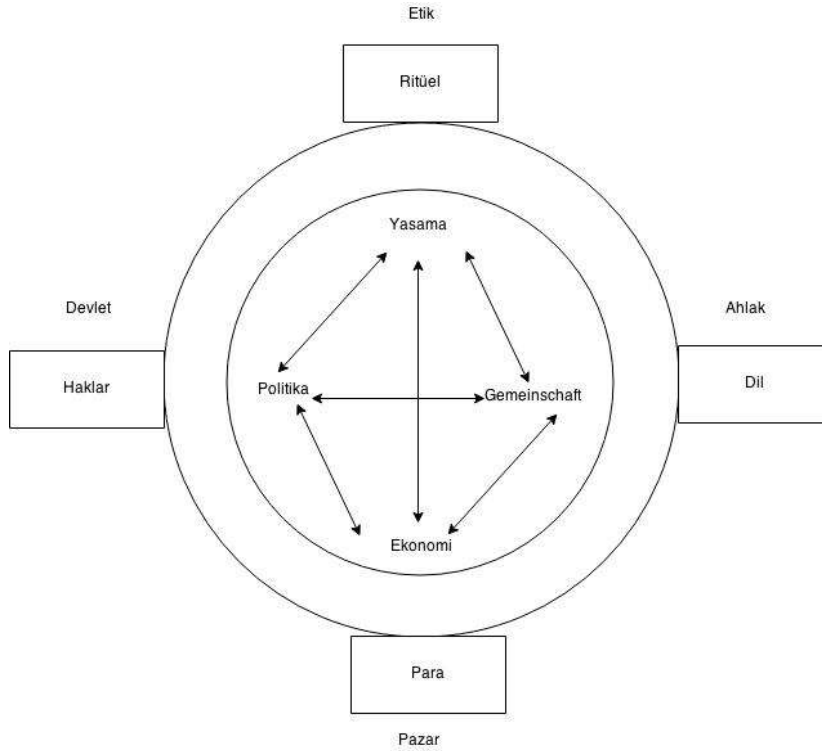
	Gemeinschaft	Gesellschaft
Tönnies	Kadınsal (Dişil Bileşikler)	Eril Prensiplerin Taahhüdü
Emile Durkheim	Organik Dayanışma	Mekanik
Max Weber	Geleneksel Rasyonalite	Amaç-Değer Rasyonalitesi
Talcott Parsons	Bölgecilik	Evrenselcilik
Habermas	Gerçek Dünya	Sistem

Her durumda “gemeinschaft” “gesellschaft”ın alt kümesi, alt sistemi durumundadır. Gemeinschaft eylem biçimleri, gesellschaft alt sistemlerinde bulunmaktadır (Opielka, 2006: 24). Bu durumu aşağıdaki şekilde görmek mümkündür.



Şekil 3.2 Modern Gesellschaft'ın Alt Sistemlerinin Dörtlü Yapısı

Kaynak: Opielka, 2006: 167



Şekil 3.3 Yönetim Sistemi Olarak Gesellschaft'ın Genel Kurumları

Kaynak: Opielka, 2006: 234

Görüldüğü gibi “gemeinschaft” “gesellschaft”ın genel kurumları arasında ve alt sistemleri içerisinde. Opielka (2006: 140-141) gesellschaftın alt sistemlerinin özelliklerini ise şöyle sıralamaktadır:

1. Toplumsal sistemde gesellschaft teknoloji ve ekonomiyi içermektedir, ekonomik ve ekolojiktir.
2. Stratejik eylemler çıkar ve verme üzerine temellendiği için gesellschaft içinde politik bir sistem oluşmaktadır.
3. Gesellschaftliche (Toplumsal) iletişim ve sosyalizasyon sistemi sadece bilgi aktarımı anlamına gelmez; bireysel ve toplumsal süreçler arasında sosyo-kültürel bir sistemdir.
4. Meşrulaştırma özelliği taşımaktadır, çünkü meşrulaştırmaya ihtiyaç duyar.

Günümüzde gesellschaftın alt sistemi durumundaki gemeinschaft, modern gesellschaftın kurumsal düzeninin merkezini oluşturmaktadır. Gemeinschaft sisteminin fonksiyonu, bir gemeinschaft içerisinde gerçekleşen toplumsal manevraların, ortak normatif gerçek dünya ile birlikte, bireysel ve kolektif entegrasyon aracılığıyla da kapatılmasıdır. Bu bağlamda yeterli toplumsal etkileşim yapısı karşılıklı taahhüt anlamına gelmektedir. Bir gemeinschaft, kendi düzeni içerisinde kurumsallaşmıştır. Bir gemeinschaft düzeni, karşılıklı

motivasyonu ve dayanışma eylemini sağlayan bir genelleştirme ortamı olarak bir gemeinschaftta ve onun normlarına bağlılık olarak tanımlanmaktadır. Taahhütleri değerler ve dayanışma odaklıdır. Koordinasyon standardı bu nedenle toplumsal uzlaşma ve fikir birliğidir (Opielka, 2006: 143).

Breuer (2012: 102)'a göre sanal oyun cemaat/toplulukları, sanal cemaatlerin/toplulukların bir alt formudur. Gesellschaftta olduğu gibi bilgi ve deneyimlerin öznelar arasında paylaşıldığı rasyonel bir durumla karakterize edilmektedir. Fakat sanıldığıının aksine ağ toplumları “gemeinschaft”ın aksi bir anlam taşımaz. Gemeinschaft (cemaat/topluluk) stabilite, uyum ve ait olma durumu gerektirmektedir. Bu nedenle bağlar, güçlü, yakın ve kalıcıdır. Kolektif bir anlatı ya da tarihi barındırmaktadır. Bu durumda ağ toplumlarına bir karşıtlık oluşturuyor gibi görünmektedir. Bununla birlikte bilgisayar temelli gemeinschaftlarda anlatının yerini enformasyon almıştır (Wittel, 2006: 163). Nitekim Tönnies (2000)'in sözünü ettiğı “fikir” üzerine kurulu gemeinschaft bu doğrultuda düşünölmelidir, çünkü ona göre gemeinschaft “düşünceyi kapsayan irade”dir. Nardi ve Harris (2006: 149) de oyun topluluklarının gemeinschaft-benzeri (gemeinschaft-like) topluluklar olduğunun altını çizmektedirler. Bu tür toplulukların kurdukları iletişim sürecinde paylaşılan ya da ortaya çıkan enformasyon, bilgi alışverişinin niteliğı, devamlılığı ve görece kontrol edilemez doğası gemeinschaft içinde gesellschaft (toplum)'ın önemini ve bu sürecin çıktılarının geleneksel medyanın aksine common goods (ortak mallar) kapsamında ele alınmasını gerektirmektedir.

3.2.2. Meta/Ortak Mallar (Commodity/Common Goods)

Kapitalizm öncesi toplumlarda üretilen ürönlere common goods (ortak mallar), bu ürünlerin kapitalizm sonrası metalaşması sonucunda dönüştükleri ürün biçimine commodity denmektedir. Kapitalizm öncesi toplumlarda halkın ortak kullanımına açık olan serbest mallar (common goods), kapitalizm sonrası değışim değerinin kullanım değerin önüne geçmesiyle birlikte metalaşmıştır (commodity) (Coleman ve Dyer-Witherford, 2007). Fakat yeni iletişim teknolojilerinin gelişmesiyle birlikte, ticari amaçlı üretilen metaların (commodity), internet kullanan herkesin ulaşabileceğı serbest mallara (common goods) dönüşmesi gündeme gelmiştir. Buna örnek olarak eskiden yalnızca satın alınınca ya da radyo aracılığıyla dinlenebilen bir şarkının, internet aracılığıyla indirilerek para ödenmeden dinlenebilmesi verilebilir.

Şirketleşmiş medya, oyun düzeni ve halkın ortak kullanımına açık olan “serbest mallar” arasındaki en kompleks ilişki MMOG⁴²’larda görülmektedir. İnternet aracılığıyla oynanan oyunlardaki bu “sentetik dünyalar” (Castranova, 2005) milyonlarca oyuncunun sanal bir ortamda sürekli olarak etkileşim halinde olmasını sağlarken, buradaki oyuna ait malzemelerin ve enformasyonun serbest dolaşımı (kendi kurdukları topluluklar aracılığıyla) bir nevi metalaşma üzerine yola çıkmış oyun sektörünün, internetin ve çevrimiçi oyunların doğası nedeniyle ortak mallar niteliği kazanmasına yol açmıştır. Yalnızca bu yönüyle bile dijital oyunlar karşı-hegemonya alanı oluşum sürecinde, mevcut sektörel yapıyı bir nevi sekteye uğratmaktadır.

Çevrimiçi toplulukların gemeinschaft benzeri yapılanması ve ilişki dinamikleri; ayrıca bu topluluklar arasında paylaşılan, aktarılan, dönüştürülen her türlü enformasyon, bilgi, haber vs. her türlü çıktının “ortak mallar” kapsamında değerlendirilebilir olması, bu tür toplulukların kendilerine genel kültür içinde yer açmalarını sağlamış ve onların kendilerine ait bir alt kültür –gerektiğinde de bir karşıt kültür yapılanması- yaratmalarını sağlamıştır.

3.2.3. Sanal Topluluklar ve Sanal Kültürler

Yeni medya teknolojileri bireylerin hayatında geleneksel medya araçlarından farklı bir anlam taşımaktadır. Bu anlam kaymasının bir yanı kimlikler ve topluluklar arasındaki ilişkinin yepyeni deneyimidir (Uçar İlbuğa, 2010: 96). Dünya genelinde milyonlarca insan sanal ortama girmektedir ve sanal toplulukların doğası bilgisayar aracılı iletişim araçlarına dayanmaktadır. Bu araçlar sanal topluluklar arasındaki etkileşimi, yüz yüze topluluklardan dikkate değer ölçüde farklılaştırmaktadır. Donath ve Boyd (2004: 80)’a göre sosyal ağ platformları, güçlü bağlardan ziyade zayıf bağları biçimlendirme ve sürdürmeye uygun teknolojilerdir. Dolayısıyla sanal topluluk üyelerinin varlığı, herhengi bir çevrimiçi etkinliğe katılım göstermedikleri takdirde fark edilmemekte; bu nedenle bir üye açısından katılım göstermek çok önemli olmaktadır. Bruns (2009: 283)’a göre sanal topluluklarda “lurkers” (sessiz okuyucular) genellikle ikinci sınıf grup üyesi olarak görülmektedirler, çünkü gerçek sanal toplulukların liderleri, moderatörleri ve sanal ortamlarına önem veren ilgili katılımcıları vardır (Bowman ve Willis, 2003: 55).

İnsanlar belli bir kolektif kimliği olan bu tür topluluklara katılabilir ya da onlardan ayrılabilirler. Bazen de bu tür topluluklar aracılığıyla kişisel kimliklerini yeniden konumlandırabilirler. Grup kimlikleri, bireylerin kendi kişisel kimlikleriyle girdikleri devamlı

⁴² **MMOG:** Massively Multiplayer Çevrimiçi Game (Devasa Çevrimiçi Oyunlar)

bir iletişim sürecinden ortaya çıkar. Bu noktada “siberuzam çoklu kimliklere” (Fuchs, 2008: 320-322) ve her türlü eylemin kolektif ve kümülatif olmasına imkan vermektedir (Bruns, 2009: 67). Nitekim Hall (2004: 183-184)’e göre kimlikler de hegemonya gibi asla tam anlamıyla gerçekleşemez; daima oluşum halindedir. Hegemonya toplum içindeki her bireyi aynılaştıramaz; kendi bünyesine dâhil edemez. “Hegemonya kolektif iradenin farklılık aracılığıyla inşasıdır; farklılıkların eklenmesidir”, çünkü Ryan ve Kellner (2010: 38)’e göre geleneksel kültürel temsiller “iş görmez hale gelmiştir”. İktidar sahiplerine duyulan güven “kamusal erdeme ilişkin kültürel temsillerle birlikte” aşınmaya uğramış, bu durum toplum içerisindeki grupların farklı temsil ve kültürel pratikler arayışına girmesine yol açmıştır.

Türüne ve ortak çıkarlarının derecesine göre sanal toplulukların kendi aralarında oluşturdukları kültürün üç düzeyi bulunmaktadır:

- 1. Düzey:** Sanal topluluklar; bilgisayar aracılı iletişimde ortak bir teknolojik altyapı. Bütün sanal topluluk kullanıcıları ortak bir teknolojik altyapıyı kullanırlar.
- 2. Düzey:** Bilgisayar aracılı iletişim; ağa bağlı bilgisayar teknolojileri iletişim için kullanılmaktadır; artık sanal topluluğun sosyal düzeyi oluşmuştur. Ayrıca, özel yönlendirme yapıları ve etkileşim kuralları ve paylaşılan ortak çıkarlar ve iletişim konularının analizleri bu düzeyde oluşur.
- 3. Düzey:** İşbirliği ve değer kazanma; sanal topluluklar, uzamsal olarak yerleşik değildir ve sürekli devam eden bir iletişimin, dünya ile ilgili anlamlandırmaların ve yorumların sosyal uzamında teknoloji aracılı bir şekilde oluşur. Bu tür topluluklar ayrıca kültürel sermaye, kimlik, değer ve yaşam tarzlarını çevrimiçi olarak daha fazla tanımlama kapasitesi elde eden ve genelde toplumda aşağı olarak kabul edilen kimseler tarafından oluşturulur. Çevrimiçi olan bireyler ortak çıkarlar ve atraksiyonları keşfettiklerinde, belli bir ölçüde mutabık kaldıkları ortak anlamlar üretmeye, topluluk olmaya ve yeni bir kültür oluşturmaya başlarlar (Fuchs, 2008: 310-313).

Sanal toplulukların belli başlı özellikleri ise şunlardır:

- **Anonimlik:** Bireyin isteğine bağlı olarak sanal topluluklarda gerçek hayattaki kimliği yerine başka bir kimlikle katılım yapması söz konusudur. Bu nedenle sanal topluluklarda yapılan paylaşımların kaynağının anonimliği durumu vardır.
- **Kimlik yapılanması:** Bu kimliklerin temeli çevrimdışı hayata dayanmaktadır ve dolayısıyla onunla bağlantılıdır; çevrimiçi aktiviteler sürekli olarak değişir ve çevrimdışı dünyaya geribildirim yaparlar.

- **Esnek üyelik:** Sanal topluluklarda üyelik, gerçek hayattaki üyeliklerin aksine çeşitli bürokratik süreçlere tabi değildir; bağlayıcılığı yoktur. Bağlayıcılık üyenin topluluğa olan duygusal bağlılığıyla kendi kararına kalmaktadır.
- **Ortak çıkarlar ve konular:** Sanal topluluklarda üyelikle ilgili herhangi bir bağlayıcılık ya da zorunluluk olmadığı için bireyler kendi ortak çıkar ve ilgilerine yönelik topluluklara katılım göstermektedirler.
- **İletişim:** Devamlı bir etkileşim mevcuttur.
- **Kurallar:** Çevrimiçi davranışların, tarzın ve dilin formel ve informal düzenlemeleri vardır.
- **Uzam-zaman:** İletişim mekânsal olarak yerleşik durumda değildir ve geçici bir süre senkronize ya da asenkronize olabilmektedir.
- **Anlam:** Anlam iletişim ve paylaşım yoluyla ortaya çıkar; yeni anlamlar sosyal pratikler ve diğerleriyle kurulan yakın ilişkilerle üretilir ve ortaya çıkar.
- **Gönüllülük:** Etkileşim gönüllülüğe dayanır.
- **Küresel:** Küresel bir boyutu vardır.
- **Bağlamsal ipuçlarının yokluğu:** Sanal topluluklar, yanlış anlaşılmalara yüz yüze iletişimden daha yatkındır ve iletişim kurmak için duyguları ve iletişim bağlamını aktaran daha fazla ifade etme çalışmaları ve ekstra bilgi birikimi gerekmektedir (örn, surat ifadeleri/emojiler koyma).
- **Etkileyici iletişim:** Metin tabanlı sanal topluluklardaki potansiyel anonimlik ve sözsüz ifadelerden yoksunluk nedeniyle, geçerlilik ve doğruluk (amaç ve ifadelerin benzeşmesi) ve “normatif hakkaniyete” (iletişimin normatif bağlamının netleştirilmesi ve üzerinde anlaşmaya varılması) ulaşmak çoğunlukla çevrimiçi ortamda çevrimdışı ortamdaki daha zordur.
- **Kural ihlallerine eğilim:** Çevrimiçi iletişim daha dışavurumcu ve ilişkisel bir moda dönüşmektedir ve iletişimin normatif kurallarının ihlaline daha eğilimlidir.
- **Hız:** İnternetin yapısal özellikleri gereği çevrimiçi iletişim topluluklar arasında herhangi bir haber, içerik, enformasyonun çok hızlı bir şekilde dağılmasına olanak vermektedir.
- **Sosyallik:** Çevrimiçi ortamdaki anonimlik ve daha pek çok özellik, bireylerin en güçlü ihtiyaçlarından olan sosyalleşmenin gerçek hayattakinden bile daha fazla

olmasına, başka insanlarla –ki iletişim kurulan kişinin bulunduğu yerden tamamıyla bağımsız olarak- etkileşime imkân vermektedir.

- **Refleks:** Sanal bir toplulukta herhangi bir reaksiyon ötelenebilir ve herhangi bir soruya cevap vermeden önce reflekslere daha fazla zaman tanınmış olur. Böylece ani tepkilerin yumuşaması söz konusu olabilir (Fuchs, 2008: 314-315).

Genel anlamda çevrimiçi medya aracılığıyla kurulan toplulukların, meydana gelen kültür yapılanmalarının özelliklerine değindikten sonra, bu çalışma özelinde çevrimiçi oyun gruplarının alt kültürlerinin oluşum süreçleri ve dinamiklerini analiz etmek, çalışmanın hedeflerinden biri olan oyuncuların toplulukları aracılığıyla kurdukları iletişimin nasıl olup da oyun dışı dünyaya yansıdığını anlamak açısından önemlidir.

3.3. Çevrimiçi Oyun Gruplarının Alt Kültürü

Günümüzde kitle iletişim araçlarının kültür üretimindeki önemli rolü, ağ toplumunun kültürü ve teknolojisi ile bağlantılı; iletişimin yatay ağları üzerine temellenen yeni bir karşı kültür biçiminde de kendini göstermektedir (Castells, 2012: 15). Toplum içerisinde oluşan çeşitli derecelerdeki kültür, “anlatım bakımından ilişkileri az ya da çok etkin olan ve aynı oranlarda birbiriyle anlaşılan az ya da çok sayıdaki bireyleri birleştirmektedir” (Gramsci, 2007: 52).

Kültür, bireyin edindiği bilgiler ve sembolik etkileşimlerin bir kombinasyonu olarak ele alındığı takdirde oyuncuların davranışları ve oyun kültürü arasında son derece faydalı bağlantılar bulunabilmektedir. Sembolik etkileşim, bireyin kendi öz benliği ve kültürün semboller (dil vb. gibi) aracılığıyla gerçekleşen sosyal etkileşimin ürünleri olduğunu varsaymaktadır. Bireyler kendi kimliklerini mütemadiyen belli bir kültür bağlamında müzakere ettiklerinde, kültürün kendisi de bireylerin etkileşimleriyle müzakere edilmektedir. Bundan dolayı kültür, bireyin kimliğini şekillendirmekte, eş zamanlı olarak da bireyler ve onların etkileşimleri de kültürü ve kültürel grupları şekillendirmektedir. Benzer biçimde bir oyuncu da oyuna giriş yaptığında bilgi edinmekte, oyun arkadaşlarına çeşitli artifaktlar ve davranışlar sunmakta, onlarla etkileşime girmekte ve oyun grubunun kültürünün şekillenmesine katkıda bulunmaktadır (Hemminger, 2009: 77-78). Böylece MMORPG oyuncularının kurduğu topluluk kendini açık ve dostane niteliklerle karakterize etmektedir. Ayrıca Hemminger (2009: 113)’e göre oyuncular bağlayıcı bir unsur olarak sosyal etkileşimin önemini vurgulamaktadırlar.

MMORPG'ler, kişisel profilleri oluşturmaya izin veren ve diğer oyuncularla etkileşimi sağlayan çevrimiçi bir platformdaki sosyal ağ durumundadır ve oyuncular oyunu oynarken belli bir sosyalleşme sürecine maruz kalmaktadırlar. Taylor (2006: 32) bu süreci iki farklı kültürel etkileşim düzeyiyle açıklamaktadır: Oyunun yapısına bağlı olan oyun içindeki ve oyun etrafındaki pratikler. Bu pratikler oyunun genel yapısı tam tersini yapmayı gerektirse bile diğer oyunculara yardım etmeyi içerebilmektedir. Bir diğer örnek ise oyun esnasında meydana gelen belli başlı bazı sorunlar çerçevesinde informel kurallar oluşturmak aracılığıyla oyuncu topluluğundaki tehlikeli durumların kolektif yönetimidir.

Taylor (2006: 36), oyuncuların oyun topluluğuna kültürel entegrasyonu için üç temel sosyal mekanizma tanımlamaktadır: Bunlar, itibar, güven ve sorumluluk gibi ilişkisel terimlerdir ve çoğunlukla oyuncular arasında kurulan sıkı bağlarla ve yeni bir sosyal ağla sonuçlanmaktadır. Nitekim Hemminger (2009: 118)'e göre MMORPG oynamak ve bir gruba dahil olmak sosyal entegrasyon olmaksızın mümkün değildir.

MMORPG'ler oyuncuları, "arkadaşlık sistemi", tartışma forumları, ortak ilgi alanı grupları vb. ile birbirine bağlamaktadır. Oyun içerisinde sohbet kanalları, forumlar vb. aracılığıyla elde edilen ve henüz topluluk tarafından ne anlama geldiği bilinmeyen resmi olmayan bilgi ve belgeler, güncellenebilmesi adına sürekli bir değişim ve gelişim halindedir (Grande, 2013: 21). Bu sayede oyuncular sanal ortamda kolayca bulunabilen diğer oyuncuların ekledikleri herhangi bir enformasyon, bilgi, belge vb. okuyabilmekte, kullanabilmekte ve onlardan bir şeyler öğrenebilmektedir.

Çevrimiçi oyun toplulukları, tartışma panoları ve ortak ilgi alanı grupları şeklinde örgütlenen çeşitli alt sistemlerden oluşmaktadır ve MMORPG oynamak bir grup dinamiği süreci olarak analiz edilmelidir (Hemminger, 2009: 121). Çevrimiçi oyunların sistemi kompleks bir yapıdadır; milyonlarca oyuncu ve etkileşim söz konusudur; hiç kimse tam anlamıyla bu etkileşim akımlarının farkında olamaz ve onları kontrol edemez. Sistem dinamiktir; insan eylemleri ve iletişimleriyle sürekli olarak yeniden üretilir. Fakat unutulmaması gereken nokta MMORPG'lerin yalnızca, oyun içerisinde anlam ve sosyal ilişki üretmek üzere hareket eden ve etkileşim halinde olan insanlar tarafından aktif olarak kullanıldığı sürece bir "sistem" olduğudur. Kendi kendine örgütlenen bir yapı olarak MMORPG'ler bir anlamda, insanların bilişselliği, iletişimi ve işbirliği nedeniyle sistemin kendi kendini dönüştürdüğü ve sürekli olarak büyüdüğü dinamik bir süreçtir. Sistemin büyümesiyle birlikte; içinde bulunduğu uzam da genişletmektedir; birbirinden fiziksel anlamda uzak olan dünyanın farklı yerlerinden kullanıcılar bir araya gelerek siber uzamda

yerelleşen sanal topluluklar oluşturmakta ve biçimlendirmektedirler. Bu topluluklar yeni aktörlerin ve ilişkilerin oluşumuna ve katılımına açıktır. Bir yandan çevrimiçi oyunların yapısı dinamik olarak değişirken, bir yandan da insan aktivitesi (dijitalleştirilmiş veri eklemek) ve iletişim (diğerleriyle etkileşim halinde olmak) aracılığıyla enformasyon üretilmektedir (Fuchs, 2008: 16).

Ronald Hitzler vd. (2005: 113), MMORPG'lerin temel karakteristiklerini "scenes" kavramıyla tanımlamaktadır. Buna göre "scenes" tematik odaklı insanlararası kültürel ağdır. Kültürel ağa dahil olan insanlar belli bazı materyalleri ya da kolektif uzmanlaşma ve düzenlemenin zihinsel formlarını paylaşmaktadırlar ve kendilerine özgü yerler ve zamanlarda herhangi bir durumda maruz kaldıkları davranışa aynı şekilde karşılık verme yetisi geliştirmektedirler. Ayrıca ortak hareket şablonları beraberinde oyuncuların kullandıkları dile de yansımakta ve MMORPG oyunlarına özgü bir jargon yaratmaktadır. Nitekim Bernstein (2003: 31) da toplumsal grupların hem kültürel hem de dilsel bir olgu olduğunu öne sürmektedir. Bu ortak ve sınırlı kodlardan oluşan konuşma kalıplarında dil, yalnızca oyuncuların davranışlarına aracılık etmekle kalmaz; aynı zamanda tam anlamıyla oyun ve grup özdeşleşmesi sonucu sosyalle olmuşt ve kısaltmalar ve teknik terimleri nasıl kullanacağını bilen oyuncu için, o topluluğun üyesi olma ve uzmanlık anlamına da gelmektedir (Hemminger, 2009: 77). Bu yüzden Slattery (2012: 196)'ye göre o gruba ait olmayan birinin söylenenleri anlaması zordur. Aşağıda oyuncuların gruplarında kendi aralarında yaptıkları bir sohbet, bu duruma örnek olarak gösterilmektedir. Örnekte de görüleceği üzere gruba üye olmayan ya da oyunu oynamamış birinin, bu diyaloglara anlam vermesi mümkün değildir:



Resim 3.1 Oyuncuların Kendi Aralarındaki Jargonu Gösteren Örnek Diyalog

Kaynak: StarCraft-Turkey Facebook Grubu

MMORPG'ler aracılığıyla oluşan alt kültürün bir diğer unsuru oyunun oynanış biçimi, oyun oynanırken verilen mücadele ve oyun oynama esnasında grup içerisindeki etkileşimdir. Bir takım/klan içerisinde düşman gruplara karşı akın/saldırı/hücum düzenlenmesinde topluluğun kurallarını oyunun yapısı belirleyebilmektedir. Farklı oyuncular gündelik sorumluluklar ve rutinler nedeniyle farklı zamanlarda oynamak isteyebilmektedir. Bazen düşman gruplara karşı düzenlenen akınlarda uygulanacak stratejiye yönelik grup içerisinde tartışmalar söz konusu olmaktadır. Grup içerisindeki tartışmalar özellikle bir görevi tamamlamanın en iyi yolunu seçme konusunda görülmektedir. Düşman gruplara karşı düzenlenen bir akın esnasında, grup üyeleri arasında yaşanan çatışmalarda eğer o anki savaş çok kolaysa, deneyimli oyuncular gruptan kendisini beklemelerini isteyen bir oyuncuyu yok saymaktadırlar; çünkü grup ne olursa olsun ilerlemek istemektedir. Bu durumda yok sayılan oyuncu, grubun diğer oyuncularıyla, (oyunun oyuncular arasında mesajlaşmasını sağlayan) sohbet sistemi aracılığıyla tartışma başlatmak isterse; grup çoğunlukla tam savaşın ortasında bu türden bir çatışmaya yanıt vermek için oyuna ara vermek istememektedir, çünkü esas olan bireysel olarak oyuncu değil, grubun başarısı ve ilerlemesidir (Grande, 2013: 18).

Oyuncular bazen belli bir canavarı öldürmek vb. gibi bazı eylemlerinden dolayı ödüllendirilmektedir. Grup arasında kimin ne ile ödüllendirileceğine yönelik anlaşmazlıklar yaşanmakta; çünkü birden fazla oyuncu aynı aleti (item) almak isteyebilmektedir. Bu esnada

oyuncular o aletin kendi karakterlerinin kategorisi için daha iyi olacağı ya da kendilerinin gruba diğer oyunculardan daha çok katkısı olduğu argümanını ileri sürdüklerinde, performans, oyun esnasında üzerinde tartışma yaşanan bir unsur haline gelmektedir. Özellikle eğer bir oyuncu performansının kötü olmaması gereken bir durumda zayıf bir performans gösterdiyse, bu durum grup arasında sıkıntı yaratmaktadır. Bu durum oyuncular arasında çatışmalara veya tacize yol açabilmektedir. Herhangi bir konuda bir oyuncunun diğer bir oyuncuyu tacizi söz konusuysa, eğer taciz eden oyuncu çok iyi bir oyuncuysa ve onu kovmak grubun performansını düşürecekse, bu durum grup arasında çatışmalara neden olabilmektedir (Grande, 2013: 18).

MMORPG dışındaki dijital oyunlarda belli bir oyun kültürü oluşturmak daha zor, hatta konsolda oynanan oyunlarda hiç yok gibidir. En başta seviye atlamanın önemli olduğu geleneksel oyunlar, böyle bir sürece pek fazla yer açmaz. Bununla birlikte MMORPG'lerin topluluk oluşmasına imkân veren yönü bu noktada önemlidir. Örneğin bazı MMORPG'lerde oyun seansı birlikte yemek pişirme, alışveriş, takas yapma, rahatlamak amacıyla müzik dinleme ya da gündelik hayatın sıkıntılarından uzaklaşma adına gün içerisinde yaşanan iyi ya da kötü olayların paylaşılması gibi ritüellerle başlar. Böylece MMORPG oynamak zaman içerisinde daha önceden arkadaş olan ya da oyun içerisinde arkadaş olmuş olan oyuncuların arkadaşlıklarını güçlendirir. Özellikle bu tür oyunlar gerçek hayatta arkadaş olan ve uzaklık ya da zaman yokluğu nedeniyle çok sık görüşemeyen oyuncular için bir buluşma noktası işlevi üstlenebilir. Diğer yandan takım arkadaşları sıklıkla bir neden olmaksızın sadece birbirlerini görmek ve “takılmak” için buluşabilirler. Bu türlü buluşmaların da planı çoğunlukla “game chat” (oyun esnası sohbetleri) esnasında yapılmaktadır (Hemminger, 2009: 120).

Oyun esnasında ve oyun dışında yaşanan etkileşimlere, oyun gruplarının kullandıkları dile ve oyun topluluğuna üye olmanın yarattığı kültürel etkileşimlere bir örnek oluşturması amacıyla “Bo3 BETA” (<http://bo3.co/forumlar/konu/csgo-bir-takim-oyunudur/> erişim tarihi: 18.01.2016) adlı eğlence ve oyun sitesindeki bir forumda yayınlanan “Counter Strike-Global Offensive” oyunuyla ilgili bir yazı aşağıda verilmiştir. Yazıda “basicxenocide” kullanıcı adıyla bir oyuncunun CS:GO'nun bir takım oyunu olduğunu vurgulama isteği ve kendi oyunlarına “kötü takımlar” gelmesi nedeniyle yaptığı uyarılar yer almaktadır (<http://bo3.co/forumlar/konu/csgo-bir-takim-oyunudur/> erişim tarihi: 18.01.2016):

1) Öldürmek bir beceri değildir: “Her öldürdüğünüz oyuncu için skora bakmayın. Takımınızdaki bir oyuncu siz olmadan kendi başına başarılı olamaz. Belki B bölgesini

izliyordum ve karşı takım A bölgesine gittiler. O roundu 1vs 4 şekilde almak asla kolay olmaz. Belki en iyi fragger,⁴³ eco⁴⁴ bir elde rakip takımın tüm oyuncularını öldürerek ace⁴⁵ attı ama o oyuncu üç round 1vs1 el kazanıp, takımınıza üç round kazandırabilirdi. Yani en çok adamı öldürmek takımınıza oyun kazandırmaz”.

2) Pozitif ol: “Oyun sırasında herhangi bir anda, takımınızdan birisi negatif bir şey söylüyor ve resmen rakip takıma yardımcı oluyor. Oyun esnasında “neden bunu yaptın” ya da “senin rütben ne” gibi negatif cümleler kurmak, takım arkadaşlarımızın kötü hissetmesine neden olur. Bunların yerine “iyi denemeydi dostum bir dahaki sefere bombaya odaklanmayı deneyip roundu kazanabiliriz” ya da A bölgesinde sorun yaşıyorsanız; “dostum benim için bu round B’ye gider misin? Bu sefer A bölgesinde ben durmayı deneyeceğim” gibi cümleler kurmak takımınız için güzel motivasyon olabilir. Takım arkadaşlarıma oyun esnasında negatif cümleler kurarak onların moralini bozmak bize sadece oyunu kaybettirir”.

3) Basit iletişim: “Öldüğün zaman konuşmayı bırak. Sadece rakip takımın yerini söylemek için kısa bir konuşma yapıp sus. İsterseniz alt sekmeden sosyal medyaya falan bakın. Rakip takımın nerede olduğunu anlamaya çalışıyorum ama sen konuşarak yardımcı olmuyorsun. Bu yaptığınız konsantre olmuş bir şekilde oynayan oyuncuları kötü etkiliyor. Öldüğünüzde sadece “2 uzun A”, “3 müz 1 araba” veya “bomba evde düştü” gibi kısa ve net cümleler kurup takımınızın roundu kazanmasına büyük bir katkı sağlayabilirsiniz. Kötü oyuncular ise “lanet olası adam beni her seferinde öldürüyor, bu oyundan nefret ediyorum böyle bir şey olamaz” gibi cümleler kurarak takım arkadaşlarının zamanını çalmakla beraber kafasını da karıştırıyor”.

4) Round başında hemen satın almayın: “Sizin paranızı nasıl harcayacağınızı kararlaştırmanız için 15 saniyeniz var. Bütün takımda 2500-3000 civarı para varsa iki şıkkınız vardır: A) Tüm paranızı harcamak, B) Tüm parayı harcamadan düşük bütçeli silahlar almak veya hiçbir şey almamak. Eğer takım halinde bunu yapmazsanız, yani üç veya dört oyuncu paralarını harcamayıp silah almazken diğer oyuncular tüm paralarını harcarsa, arkadaşlarınızın silahları olmadığı için büyük ihtimalle o roundu kaybedersiniz. Sonraki roundda ise silah alan arkadaşlarınızın parası olmadığı için takımın yarısı silah alırken diğer yarısı silah alamayacak ya da bütün takım silah alamayacak ve o roundu da büyük ihtimalle kaybedeceksiniz”.

⁴³**Fragger:** Counter Strike adlı oyunda ilk hamleyi yapan oyuncu

⁴⁴ Buradaki eco, İngilizce economy kelimesinin kısaltmasıdır. CS:GO’da ekonomiyi etkin bir şekilde yönetmek, yani kaynakları doğru kullanmak kazanmada çok etkilidir (<https://thatgamebro.com/csgo-ekonomi-yonetme-rehberi/> erişim tarihi: 17.06.2017).

⁴⁵**Ace:** Karşı takımın tamamını öldürmek

Bir diğ er  rnek ‐Oyun Yuvası‐ adlı Facebook kapalı oyun grubunun başa tutturulan g nderisinde g r lebilir. Grupta paylařım yapılırken uyulması gereken kurallar ř yle sıralanmıřtır:

1. ‐Kanalınızla ilgili abone  ekme, video paylařma (BF 3 hari ) yasaktır‐.
2. ‐+18 paylařımlar yapmayınız. Ahlak seviyenize hakim olunuz‐.
3. ‐G zel dil kullanınız. Kimseye k f r etmeyiniz‐.
4. ‐Youtuber kardeřlerimize saygıyı eksik etmeyiniz. (Benim gibi bir ok Youtuber vardır burada)‐.
5. ‐BF⁴⁶ ile ilgili veya okulu trolleme temalı capslerinizi eksik etmeyiniz. G lmek her řeyin ilacıdır‐.

Sonuçta yeni bir oyuncunun  ğrendiđi en  nemli derslerden biri, oyun i erisinde ve etrafında oyuncuların uymak zorunda olduđu ‐yekpare‐ bir oyun k lt r  olduđudur (Taylor, 2006: 36). Oyuncular bu ortamda sosyalleřmekte ve zamanla ‐iyi bir oyuncu‐ olmanın ne anlama geldiđini  ğrenmektedirler. Elbette bu topluluk deđerleri oyun topluluđu tarafından oyun grubu i erisindeki sosyalizasyon s recinde oyuncudan  ğrenmesi beklenen deđerlerdir ve oyuncuların  ođu yeni gelenlere kendi deneyimlerini aktarmaktadır. Aksi davranıřta bulunup, bu deđerleri s rd rmeye karřı  ıkan oyuncular ise oyun topluluđundan  ıkarılmaktadır (Hemminger, 2009: 114). Oyunu oynama esnasında ya da grupla etkileřim aracılıđıyla edinilen k lt r, zaman i erisinde grup  yelerinin oyunla ve oyun grubuyla  zdeřleřmelerine ve bu sayede kimliklenme s recine girmelerine yol a maktadır. Nitekim kimlik, ‐melez ve dinamik‐ bir olgudur ve ‐bireyin sosyal ve k lt rel  evresi arasındaki etkileřimlerle‐ řekillenmektedir (Giddens, 1991: 189).

3.3.1.  evrimi i Oyunlarda  zdeřleřme ve Kimliklenme S reci

Oyuncuların kendilerini temsil etmelerine olanak tanınması, deneme niteliđinde roller  stlenilmesi ve sanal karakterlerle iletiřim kurulup etkileřime ge ilmesi gibi aralarındaki pek  ok benzerlik nedeniyle MMORPG'leri oynamak web sosyal ađıyla kurulan iletiřimle benzerlikler tařımaktadır (Hemminger, 2009: 18).

MMORPG oyuncuları siber alanı kendi kimliklerini bi imlendirmede kullanmakta; b ylece yeni kimliđin oluřumunda, oyuncular arasındaki k lt rel uzlařmaya katkı yapmaktadırlar. MMORPG'lerde oyuncular bir ak farklı karakterle oynayarak  eřitli rollerin

⁴⁶ BF: Battlefield-Oyuncu burada forumdaki diğ er oyunculara Counter Strike'a tema olarak benzeyen Battlefield adlı oyunu dalgaya alma ama lı paylařım yapılabileceđini vurgulamaktadır.

bir kompozisyonunu oluşturmakta ve oyuncuların oyun grubu ile ilişkili olma gerçekliği içerisindeki kimlik faillerine aktif örnek oluşturmaktadırlar (Hemminger, 2009: 72).

Oyundaki bir karakterin kimliği üzerine çalışmak ve bir oyun kültürü oluşturmak dinamik ve sosyal bir süreçtir. MMORPG'ler "kimlik egzersizi yapabilmek adına oldukça geniş olanaklar sağlamaktadır" (Bayraktutan Sütçü, 2007: 45), çünkü MMORPG'lerdeki kimliklenme süreci insanlar ve fikirlerle yoğun etkileşim sonucu gerçekleşmektedir. Tüm bu süreç oyuncuların yetişkin kimliği için önemli deneyimler sunmakta ve bu süreç kimliklenmede psikolojik ertelenme ile karşılaştırılmaktadır –ki ortak kültürün yapamadığı ölçüde kimlik ertelenmesi sağlamasıyla sonuçlanmaktadır. Parasosyal etkileşim⁴⁷ ve parasosyal ilişki kavramları da kimlik yapılanması sürecinde medyadaki –ki bu çalışma örneğinde MMORPG'ler- aracılığıyla kurulan etkileşim ve ilişkinin önemine işaret etmektedir (Hemminger, 2009: 73).

Özellikle MMORPG'lerin sosyal yönü kendini oyun grubuna sunmayı da beraberinde getirmektedir. Oyun alanı nihayetinde çeşitli rolleri denemek, kendini gerçek dünyada tanınmadığın bir şekilde sunmak ya da bir oyuncu olarak kabul görmek için kullanılan bir platform durumundadır (Hemminger, 2009: 118). Hemminger (2009: 142)'ye göre MMORPG oynamak oyunculara, toplumdaki hayal kırıklıkları ve rasyonellikle başa çıkmada alternatif bir yol olmaktadır. Bunun yanı sıra oyuncular için anlamlar dünyası üretmek ve ahlaki sistemi yapılandırmak gibi işlevleri de vardır. Ayrıca günümüz dünyasında risk toplumlarında kimlik sorunuyla baş etme imkânı da vermektedir. Oyuncuların kendi kültürleri dâhilinde asla olamayacakları rolleri bürünmelerine izin vermektedir. Çeşitli toplumsal rolleri toplumsal baskı ile kendi hayatlarına adapte etmek yerine, oyun esnasında farklı kimlikleri deneyebilmekte ya da bu rolleri oyuna yansıtabilmektedirler. Bununla birlikte bu rolleri istedikleri anda revize edebilmektedirler. Bu güvenli etkileşim dünyasında kendi güçlerini sınıma ve zayıflıklarını keşfedebilme imkânı bulmaktadırlar.

MMORPG oynamak, gerçek dünyanın "rasyonel patolojikliği" ile karşı karşıya kalmak yerine, kimlik ve anlam yaratımı için potansiyel bir alan sağlamaktadır (Hemminger, 2009: 141). Çevrimiçi oyunların diğer web kanallarıyla olan etkileşimi çok daha geniş ve anlamlı bir kültürel etkileşimin yolunu açmaktadır. Bu anlamlı etkileşim, genel olarak toplumda asosyal olarak görülen ve bazı durumlarda toplumdan dışlanan oyun oynayan

⁴⁷ **Parasosyal Etkileşim ve Parasosyal İlişki:** İzleyicilerin medya içeriklerindeki herhangi bir karakterle kurdukları tek yönlü ve sembolik iletişimi açıklamak üzere Horton ve Wohl (1956, http://visual-memory.co.uk/daniel/Documents/short/horton_and_wohl_1956.html erişim tarihi: 22.01.2016) tarafından geliştirilen kavramlar.

insanların, kamusal alanla ilişkili ve toplumun geri kalanıyla bütünleşmiş yeni bir alana dahil olmalarını sağlamaktadır. Bunun nedeni bireylerin çevrimiçi ortamlarda toplumsallaşmanın yeni formları ve iletişimin mütemadiyen değişen yollarıyla yüzleşmeleridir. Gerçek hayat ortamları ile sanal ortamların bütünleşmesi, çevrimiçi ortamların kültürel öneminin büyümesiyle sonuçlanmaktadır, çünkü çevrimiçi ortamlarda kurulan iletişim giderek daha fazla gündelik hayatın arasına sızmaktadır. Böylece sanal ortam kamusal alana dönüşmektedir. Dikkat edilmesi ve özellikle oyuncular için bu tür bir kamusal alanın tercih edilebilir olmasının nedeni, gerçek hayatta karşılaşılabilecek sorunlara ve sonuçlara göre bu yeni kamusal alanın görece daha güvenli olmasıdır.

Oyuncular sanal oyun ortamını, oyundaki karakterlerin etkileşimlerinin paralel bir evreni olarak kullanmaktadırlar. Oyuncular bir kamusal alan olarak oyun ortamının kültürünü biçimlendirirken, gerçek dünyaya ait çeşitli kuralları modifiye etmekte ve o gruba ait yeni bir dil geliştirirken, kültürel ve toplumsal sınırlar boyunca birtakım artifaktlar yarattıklarını öne sürmektedirler. Dolayısıyla bir kimlik yapılanması ortamı olarak oyun kültürü, sanal ve gerçek dünya arasındaki ayrıma odaklanma sorusunu da beraberinde getirmektedir (Hemminger, 2009: 73; 142). Nitekim kimlik yapılanması sürecinde en temel unsur oyun dünyasıyla özdeşleşme sürecidir. Çevrimiçi oyun oyuncularının üç özdeşleşme süreci sınıflandırması vardır. Bunlar avatarla özdeşleşme, oyunla özdeşleşme ve grupla özdeşleşme şeklinde sıralanmaktadır.

3.3.1.1. Avatarla Özdeşleşme (Avatar Identification)

MMORPG toplulukları üyeler arasında gerçek hayat etkileşimi yaratma ve bilgi paylaşımı yanında, kurgusal oyun dünyasındaki karakterler arasındaki etkileşimi de içermektedir, çünkü avatarların oyuncular için özel bir önemi vardır (Hemminger, 2009: 53, 131). Jenkins (2006: 121) de avatarların oyuncuların oyun dünyasındaki doğrudan deneyimleri için birer araç olduğunu vurgulamaktadır. Oyuncular, gerçekte oldukları insanla avatarları arasında bir bağ olduğunu düşündükleri için avatarlarına karşı sorumluluk hissetmektedirler. Oyun oynama esnasında bazen, tatmin edici bir oyun deneyimi için gerekli olmasına rağmen, oyuncunun kendisi ve oyun, oyuncunun kendisi ve oynadığı rol yani avatar arasındaki sınırlar bulanıklaşmaktadır (Hemminger, 2009: 72-73). Avatarlar aracılığıyla elde edilen becerilerin oyuncularda kendine güven duygusunu geliştirdiği ve “game chat” esnasında avatar ve nicknameler aracılığıyla yüz yüze iletişimden çok daha rahat ve korkusuz bir şekilde sohbet edildiği görülmektedir. Bu tür oyunlar bireyi neredeyse sınırsız sayıda

ilişkiye ve etkileşime maruz bırakmaktadır. Oyundaki avatar ile gerçek bir insan iç içe geçtikleri zaman, oyun ortamı ve gerçeklik de birbirinden tam anlamıyla ayrılamaz duruma gelmektedir. Aynı zamanda bireyin kendini farklı rollere adapte ederken fragmente olmasında karşılaşılabilecek güçlükleri oyunun güvenli ortamında deneyimleme fırsatı sunmaktadır. Bu yeni ortamda oyun alanı sanal gerçeklik tarafından bütünlenmektedir (Hemminger, 2009: 118, 135).

3.3.1.2. Oyunla Özdeşleşme (Game Identification)

Çevrimiçi oyunların en çekici oyun yapılanmalarından biri de oyunların bazı sosyal eğilimleri güçlendirmesidir. Oyunların sosyal etkileri işbirliği, yardımlaşma ve empati yeteneği olarak sıralanmaktadır. Bu tür yeteneklerin oyun esnasında etkili olmasının nedeni, oyun karakterleri arasındaki anlamlı etkileşimin yalnızca diğer karakterlerin, dolayısıyla diğer oyuncuların hedeflerini anlamakla mümkün olmasıdır (Hemminger, 2009: 121). Oyuncular kendilerinin gerçek dünyayla ilişkilerini önemli ölçüde azaltan bir biçimde tam anlamıyla oyunların içine dalmaktadırlar. Çevrimiçi oyun dünyasının varlığı ve sabitliği sanal oyun topluluğunun birbirlerini desteklemesi ile oluşmaktadır. Herhangi bir oyundaki takım (klan, birlik, çete, ittifak) diğer takımlarla karşılaşmakta, oyun rekabet ile birlikte mücadele esnasında oryantasyon yapmaya dayanmaktadır. Bu yalnızca “oyun kültürü” değildir; çok sayıda oyuncunun “yuvası, vatani” haline gelmiş bir ortam söz konusudur. Oyunun sosyal bileşenleri grafikler aracılığıyla duygusallığı arttırmakta ve oyundaki motivasyona önemli ölçüde katkıda bulunmaktadır. Oyuncular oyun esnasında ve oyun için terfi etmektedirler (Kaminski ve Witting, 2007: 25). Bundan başka oyun içerisinde takımın desteği olmadan başarıya ulaşmanın mümkün olmadığı durumlarda oyuncular vefa duygusu ile hareket etmekte; aynı şekilde onlar da ne zaman ihtiyaç duysalar takım arkadaşlarının yardımına koşmaktadırlar. Geliştirilen bu karşılıklı destek sistemi, takım için hissedilen sorumluluk duygusuyla sonuçlanmaktadır (Hemminger, 2009: 120). Takımlarıyla birlikte ve takım için gerçekleştirdikleri her türlü eylem ve kendi üzerlerine aldıkları hegemonik görevler onların kimliklerini de dönüştürmektedir (Laclau ve Moufee, 2008: 104).

3.3.1.3. Grupla Özdeşleşme (Group Identification)

Sosyal ilintililik teknolojisi olarak MMORPG’ler, kullanıcıların aktif olup tepki verdikleri kültürel bir ortam sunmaktadır (Hemminger, 2009: 76). Oyun esnasında takım içerisinde kurulan duygusal olarak bağlayıcı kuvvet, birincil olarak metin tabanlı iletişim

özelliğindeki oyunların bir parçası haline gelmektedir. Bu durum algının görsel yönü için “koşullu tepkinin yitimi etkisi” olarak adlandırılmaktadır. Burada sosyal farklılıklar, yaş, cinsiyet, gelir vs. görünmez olmaktadır. Oyunun genelinde yaşanan maceraya bağlı olarak tüm bunlar göze görünmemektedir. Oyuncular, oyun oynadıkları grup arkadaşlarına kişisel konularını anlatmaya başladıkları anda “arkadaş” konumuna geçerler. Burada tam bir “melez-ilişki” ortaya çıkmaktadır. Daha kuvvetli bağlayıcı unsurlar oyun sohbetleri (game chattingler) esnasında geliştirilebilir. Diğer yandan mevcut olan ilişkiler (çiftler, arkadaşlar ve iş arkadaşları arasındaki gerçek dünyaya ait olan ilişkiler) çevrimiçi oyun dünyasının sosyal yapısına dahil edilmektedir. Sanal oyun dünyasında oyun süreçleri, gerçek dünyada mevcut olan ikili ilişkileri geliştiren ortak bir aktivite halini almaktadır. Örneğin, erkek arkadaşı sürekli çevrimiçi oyun oynayan bir kız da sanal dünyada oyun oynamaya başlayabilmektedir, çünkü erkek arkadaşı sürekli orada bulunmaktadır ve böylelikle gerçek dünyada o an için farklı mekanlarda/yerlerde olmalarına rağmen sanal da olsa bir arada olabilmektedirler (Kaminski ve Witting, 2007: 54).

Oyun grubuyla özdeşleşmede ön plana çıkan ve grupla özdeşleşmede önemli etkisi olan bir diğer konu ahlaki değerlerdir. Oyuncular, oyun esnasında sıklıkla ahlaki değerler ve oyun esnasında almak zorunda kaldıkları kararlar üzerine konuşmaktadırlar (Hemminger, 2009: 113). Bu durum bir nevi toplumsal problemlere karşı birlikte mücadele etmek gibidir. Oyun topluluğu teşvik edici olabildiği gibi oyuncuların hayatının merkezi haline de gelebilmektedir. Bazı durumlarda oyun topluluğu içerisinde kurulan dostluklar oyun içi kararları etkileyebilmektedir. Örneğin bazen oyunda kendi avatarlarının karakteristiklerine uymadığı halde arkadaşlarına destek olmaktadır, çünkü oyun grubu arkadaşlarını çok iyi tanımakta ve gerçek arkadaşlıklarının hatırlanması oyunun hedeflerini göz ardı etmektedirler. Sıklıkla görülen bir başka grup pratiği de, bir oyuncunun kendi avatarının ilerleyişini diğer oyunculara yalnız başlarına idare edemeyecekleri görevlerinde yardım etmek adına askıya almasıdır. Bu bazen daha düşük seviyedeki bir karakterin oyun haritasındaki bir yere götürülmesi ve korunması, bazen de onun itemler, iksirler ya da sanal altın/para vs. aracılığıyla desteklenmesi anlamına gelmektedir. Bu türlü bir müşterek dayanışmada grup üyelerinin hemen hepsi en az bir kere topluluk üyeleri tarafından desteklenmektedir.

MMORPG’lerde genellikle bir takım, klan, guild vs. olarak rakip takım ya da klana karşı mücadele edilmektedir. Klan kelimesinin kökeni etimolojik olarak kabile benzeri topluluk biçimlerine dayanmaktadır. “Guild” ise lonca, birlik, dernek anlamına gelmektedir. MMORPG’lerde ise birçok oyuncunun birleşmesini ya da sanal bir oyuncu cemaatini ifade

etmektedir. Klanlar kendi kuralları olan çok sayıda takımdan oluşmaktadır. Klanların büyüklüğü değişebilmektedir. Klanın büyüklüğü oyuncuların birleşmeye yönelik motive olmalarında etkilidir (Breuer, 2012: 102).

Avatarla özdeşleşme daha çok “kendini kaptırma” kavramı ile ilişkili olduğu ve çevrimiçi oyunların psikolojik, dolayısıyla bireysel yönünü temsil ettiği için bu çalışmanın hipotezleri ve araştırma sorusu kapsamına dahil edilmemiştir. Oyunla ve grupla özdeşleşmenin topluluk oluşturma ve topluluğa katılma sürecinde daha etkili bir rolü bulunmaktadır. Oyunla ve grupla özdeşleşmenin, oyuncular için ne anlam ifade ettiğinin ortaya konulmasının ardından, çevrimiçi oyun topluluklarına katılma ve topluluk oluşturma dinamiklerini daha açık bir biçimde görmek mümkün olmaktadır.

3.3.2. Çevrimiçi Oyunlarda Topluluğa Katılma ve Topluluk Oluşturma

Lave ve Wenger (1991: 122)’in kavramsallaştırması olan “community of practice” (uygulama topluluğu), bir grup içerisindeki sosyal öğrenme ve sosyo-kültürel pratikleri tanımlamak ve açıklamakta kullanılmaktadır. Buna göre grup içerisindekiler birbirlerine informal olarak bağlıdır ve bir sorunla karşılaşıldığında ya da o sorunun çözümü hedeflendiğinde bir araya gelmektedirler. Ortak ilgi ve çıkarları vardır, ortak pratiklere yönelik çalışırken aynı tür araçları ve ortak bir dili kullanmaktadırlar. Tüm bu paylaşılan aktiviteler sayesinde ortak bir inanç ve değerler sistemi ve grubun ortak hedeflerine ulaşabilmek için yaratıcı pratikler geliştirilmektedir.

Farklı uygulama topluluklarında yer alan bireylerin rolleri ve kimlikleri, topluluktan topluluğa farklılık gösterebilmektedir (Wenger, 1998: 241). Her bir farklı grup belli başlı bazı karakteristikleri paylaşmaktadır. Grup içerisinde ortak ilgiler ve bu ilgilere bağlılık söz konusudur. Ayrıca grup üyeleri etkinlik alanlarında kendi yetkinliklerini öne çıkarmaktadırlar. Bu yetkinliklerin öne çıkarılmasıyla birlikte yukarıda bahsedildiği gibi roller ve kimlikler farklılaşmaktadır. Örneğin bir üye bir grupta marjinal bir üye iken, bir diğerinde çekirdek üyelerden biri olabilmektedir.

Topluluk üyeleri arasındaki ilişki, bilgi paylaşımı, tartışma, aktiviteler ve birbirine yardım etme ile tanımlanmaktadır. Ortak pratikler üyeler arasındaki etkileşimi geliştirmekte, fakat bu gelişim zaman gerektirmektedir. Bu süreçte uygulama topluluğu meydana çıkmakta ve bilgiyi paylaşmaktadır. İnsanlar etkileşim halinde olduklarında, kendi deneyimlerini paylaşmakta, birbirlerinden bir şeyler öğrenmekte ve bu sayede grubun sosyal sermayesinden faydalanmaktadırlar. Dolayısıyla Hemminger (2009: 52-53)’e göre MMORPG toplulukları da

birer uygulama topluluğu olarak yorumlanabilir. MMORPG topluluklarının ortak ilgi ve çıkarlarının etkinlik alanı ortak tutkuyu da beraberinde getirmektedir. Oyuncular bu alana duygusal olarak bağlıdır; kulüplere ve konvansiyonlara⁴⁸ katılırlar, boş zamanlarını rol yapma oyunlarını oynayarak geçirirler.

MMORPG toplulukları kendi müşterek aktiviteleri tarafından karakterize edilir. İlk olarak bütün oyuncular düzenli olarak oyunu oynamaktadır. Kendi oyun sistemlerini geliştirmekte, yorum yapmakta, karakter yaratmaktadırlar. Sonucu ve en önemli karakteristik özellik ise kullanılan ortak dildir. Oyuncuların kullandıkları dildeki teknik terimlerin sayısı ve kısaltmalar çok geniştir ve dışarıdan bu dili duyan birisi için çok anlaşılmaz ve karmaşıktır. Elbette kullanılan bu ortak dil, ortak bir duygu, düşünce ve davranış birliği oluşmasında etkilidir. Bu nedenle MMORPG topluluklarına birer uygulama topluluğu olarak bakmak, bilgi bütününün bir sosyal sermaye olarak geliştirilmesi ve dağıtılmasına konsantre olmayı gerektirmektedir. Dolayısıyla MMORPG topluluklarının oluşumuna, bir grup insanın oyun oynamak için bir araya gelmesi şeklinde basitçe bakmamak gerekmektedir. İlk olarak bu grupların aralarındaki etkileşimin niteliğini, farklı bir perspektiften değerlendirmek gerekmektedir. Bu perspektif, sosyal öğrenmeyi ve bilgiyi ne tür unsurların etkilediğini ve bu etkinin grup aktiviteleriyle ve diğer insanlarla olan ilişkilerle nasıl bağlantılı olduğunun anlaşılmasını kolaylaştırmaktadır. Sosyalleşme duygusu ve yaratıcı öz-farkındalık, en az oyuncunun kendi avatari gibi hareket etmesi kadar önemlidir (Hemminger, 2009: 53). Topluluk içerisinde diğer oyuncularla kurulan iletişim kadar liderlerle olan iletişim ve liderlerin MMORPG'lerde ne anlam ifade ettiği; çevrimiçi oyun liderlerinin hegemonya kavramıyla ilişkili olarak tanımlanan organik aydınları temsil edebilme yetisini ortaya koymak açısından önemlidir.

3.3.3. Çevrimiçi Oyunlarda Liderlik

Çevrimiçi oyun topluluklarının da kendi organik aydınları (klan, guild, takım liderleri) vardır. Topluluk üyeleri onların etrafında örgütlenmekte ve onlardan gelen yönlendirmelere göre hareket edebilmektedirler. Bununla birlikte çevrimiçi oyunlardaki hiyerarşik düzende daha demokratik bir yapılanmaya yönelik olarak eklenti paketleriyle oyun içi düzenlemeler yapılabilmektedir. Örneğin Prax ve Laaksoharju (2012'den aktaran Grande, 2013: 4), WOW adlı oyunda daha demokratik bir iktidar yapısını kolaylaştırmak adına ColLab⁴⁹ aracılığıyla

⁴⁸ MMORPG türü oyunlar için yapılan büyük etkinlikler

⁴⁹ İnternet üzerinden farklı insanların aynı proje üzerinde çalışması amacıyla işleyen program.

oyuna işbirlikçi bir karar verme aracı eklemişler ve grup liderinin aldığı karar sonucu oluşan bir fikir ayrılığında, grubun diğer oyuncularının da kendi fikirlerini paylaşabilecekleri bir platform olması durumunda, bu durumun oyuncuların güç ve iktidar yapıları hakkındaki sorunları dikkate almalarının ve bu dikkati oyunun dışında da sürdürmelerinin yolunu açtığını bulmuşlardır. Bu örnek oyunlardaki güç ve iktidar yapılarıyla oyuncular arasında nasıl bir ilişki olduğunu göstermektedir (Grande, 2013: 13). Yazarlara göre eğer sanal dünyalar birer öğrenme ortamı ise bunlardaki güç yapılanması, oyuncuların gerçek dünyadaki yapılara verecekleri tepkilere yansımakta ve bir toplum içerisinde gücün nasıl dağıtılması gerektiğine yönelik bakış açılarını etkilemektedir.

Çevrimiçi oyunlarda strateji gereği lider olabilmek için, o oyundaki her türlü detayın bilinmesi ve oyun içerisinde gerçekleşebilecek her türlü hareket, değişim vb. konulara hakim olunması gerekmektedir. Bu nedenle bir oyuncunun lider olması çok risklidir. Bu risk yalnızca oyunla ilgili her türlü detaya hakim olunması ile ilgili değil, “level”i (seviyesi) daha düşük olan bir oyuncuya yenilmenin baskısıyla da ilgilidir.

Eşik bekçisi ya da kanaat önderleri olarak liderler başlangıç aşamasında bilgi toplayıcıdır; bununla birlikte grup içerisinde işbirliğiyle üretilen enformasyon ya da geri bildirim sürecinde diğer oyuncular da kendi bilgi, bakış açısı, yorum ve herhangi bir konuyla ilgili linkleri ekleyebilme fırsatına sahiptirler (Bruns, 2009: 23). Bu türlü bir katılımcı topluluk içerisindeki grup dinamiklerinde bilgi, eşik bekçileri ya da kanaat önderleri olarak liderlerin süzgecinden geçerek toplandığı için çoğunluğun yerleşik bakış açısı anlamına gelebilmektedir ve karşıt görüşler konuyla ilgisi yokmuşçasına görmezden gelinebilmekte ya da katılımcıların kendi otosansürleri aracılığıyla bastırılabilir (Bruns, 2009: 27).

Yine de çevrimiçi oyunlardaki grup liderlerini hiyerarşik bir yapı içerisinde ele almak çok katı sınırlar çizmek anlamına gelmektedir. Burada hiyerarşiden ziyade heterarşi kavramından bahsetmek gerekmektedir. Heterarşi kavramı ilk olarak 1945 yılında McCulloch tarafından kullanılmıştır. McCulloch (1945) çalışmasında alternatif bilişsel yapıları ve heterarşi olarak adlandırdığı kolektif organizasyonları analiz etmiştir. İnsan beyninin belli bir mantığa dayalı olmakla birlikte, hiçbir şekilde hiyerarşik olarak organize olmadığını göstermiştir. Bu yaklaşım beyinle ilgili nöronal (sinir gözesel) çalışmaları ve akabinde yapay zeka ve bilgisayar tasarımlarını devrim niteliğinde etkilemiştir. Heterarşi, düzensiz elementler arasındaki düzensiz ilişkileri ve bunlar arasında kurulması muhtemel düzenli ilişkilerin yollarını tanımlamak için kullanılmaktadır. Örneğin güç, düzenli olmaktan ziyade denkleştirilebilir. Bundan dolayı üç farklı şehir aynı büyüklükte olsalar bile, dünya üzerindeki

önemlerini farklı alanlarda gösterebilirler ya da ruhani bir liderin herhangi bir şirket ile ilişkisi olmamasına rağmen, uluslararası itibarı olabilir. Biyolojik literatüre dayalı heterarşi terimi kaos olarak görülen kendi kendine örgütlenen sistemlerdeki düzeni nitelendirmek için kullanılmaktadır (Crumley, 1995: 3). Nitekim daha çok hiyerarşik bir bağlamda ele alınabilecek liderlik olgusu çevrimiçi oyunlarda; oyun içerisinde görevin başarıyla tamamlanması, yani grubun ortak başarısı ve takımın bekası açısından ele alınmalıdır.⁵⁰

Grup/guild/klan liderleri oyun dışında blog, genel sohbet ya da oyunla ilgili sohbet ederken hiyeraşiden ziyade “heterarşi”nin daha baskın olarak kendini gösterdiği söylenebilir, çünkü heterarşi kendi kendini organize eden bireylerarası ağları, sadece bir tek insanın ya da grubun tüm kontrolü ele almasını önlemek amacıyla bir grup tarafından konulan kuralların işlediği bir yapıyı ifade etmektedir (Bruns, 2009: 62). Böyle bir durumda grup/klan liderleri, toplum içerisinde baskın olan grupların ya da kişilerin talep ettiği biçimde bir iktidarı ya da liderliği değil, grubun çıkarlarını bireysel çıkarların önünde tutan ve grup üyelerine kılavuzluk eden bir rolü üstlenmektedir. Bu rolü anlatan bir başka kavramsallaştırma Hauden ve Hauden (1996’dan aktaran Bruns, 2009: 282) tarafından ortaya konan “netizens”tir. İngilizce “net (ağ)” ve “citizen (vatandaş)” kelimelerinden türetilen netizens, herhangi bir çevrimiçi topluluk içerisindeki konumları nedeniyle topluluğun kanaatlerini önemli ölçüde etkileyebilen merkezi durumda olan katılımcıları ifade etmektedir. Bununla birlikte çevrimiçi oyun topluluklarında grup/klan liderleri “güç sahibi” nitelemesine indirgenemez. Burada sorulması gereken soru topluluk üyelerinin kendi çıkarlarını ne kadar ifade edebilme yetisine sahip olduklarıdır. Eğer liderler kendi isteklerinin bir kısmını topluluk içerisinde çatışmacı bir yaklaşımla empoze etmeye çalışırlarsa, topluluğun bir anda yok olabileceğini tahmin edebilmelidirler. Hesapverebilirlik oluşturmaya yönelik temel bir mekanizma olarak bu durum çevrimiçi ortamlarda gerçekten de çok iyi işlemekle birlikte aynı şey çevrimdışı durumlar için geçerli değildir (Bruns, 2009: 290).

WOW örneği ele alınacak olursa, bir oyuncu bir grup yaratmakta ve otomatikman o grubun lideri olmaktadır. Lider olmak bünyesinde büyük miktarda gücü, oyuncuları gruba dahil etme ya da onları gruptan çıkarma olanağını barındırmaktadır ve böyle bir gücü elinde tutma hakkını elde etmek için sadece grubu kuran kişi olmak yeterlidir. Oyunun genel yapısı bu şekilde ayarlandığı halde, oyuncular farklı stratejiler kullanarak oyunu oynayabilir ve modifiye edebilirler. Örneğin takım içerisinde gücü paylaşan bir grup varsa ve de gönüllü

⁵⁰ Çevrimiçi oyunlarda liderlik olgusuna örnek oluşturması bakımından Counter Strike Global Offensive oyununda takım liderinin 16 Haziran 2016 tarihli mücadele öncesi yaptığı motivasyon konuşması (<https://www.youtube.com/watch?v=rGNCLH7LJcA> erişim tarihi: 22.06.2016).

olarak kullanılmayan bir karaktere lider pozisyonu dayatılmış durumdaysa; bazı oyuncular oyundaki güç yapılanmasını değiştirmek isteyebilirler. Tüm bunlar oyunun kurallarında değişiklik yapmaya yönelik demokratik yaklaşımlardır. Bütün bu argümanların sonucunda sanal oyun topluluğu modelinde yapılan kasıtlı bir değişiklik potansiyel olarak farklı ve daha anlamlı sosyal etkileşimlere yol açabilmektedir (Grande, 2013: 9). Esasen burada görülen de oyun içerisindeki güç yapılanmaları için verilen mücadele ve talepler dolayısıyla hegemonya için verilen mücadeleye bir örnek teşkil etmektedir.

Çevrimiçi oyunlarda özdeşleşme, kimliklenme, liderlik gibi oyun ve oyun grubu içerisindeki süreçler ele alındıktan sonra, çalışmanın bundan sonraki kısmında oyun ve gerçek dünya arasındaki etkileşime değinilecektir, çünkü oyun ve oyun dışı dünya arasındaki etkileşim tam da gerçek dünyadaki karşı hegemonya hareketlerini yaratmaya yönelik dinamiklerde köprü görevi görmektedir.

3.3.4. Çevrimiçi Oyun Dünyası ve Gerçek Dünya Arasındaki Etkileşim

Yeni iletişim teknolojileri aracılığıyla kurulan iletişimin izole ve gerçek dünyadan soyutlanmış olduğuna yönelik görüşlerin aksine, bu ikisi arasında son derece güçlü ve iç içe geçmiş bir etkileşim bulunmaktadır (Copier, 2003; Taylor, 2006; Hemminger, 2009: 126). Bu noktada çevrimiçi oyunlar, oyuncular ve gerçek dünya arasındaki etkileşimin de dikkate alınması önemli olmaktadır, çünkü Hemminger (2009: 126)'e göre oyun ortamı ve gerçeklik ortamının birbirinden ayrıştırılması anlayışından ziyade bu ortamların birleşmesinden bahsetmek daha doğru bir yaklaşımdır.

Sanal ortamlar gerçek hayattan soyutlanamaz; çünkü toplumsal yapı ifadeleri bir ölçüde sanal ortamlara transfer edilmektedir. Aynı şey tam tersi durum için de geçerlidir. Dünya genelindeki bir toplantı, miting ya da organizasyon, sanal dünyada yapılan bir topluluğun çıktıları olabilir; fakat gerçek ortamlara taşınmış ve küresel anlamda dikkatleri toplamışlardır. Yine de gerçek ortamlardaki toplumsal şablonların, siberalan toplulukları üzerinde etkisi olduğu için bir dereceye kadar gerçek dünyanın temsili durumundadırlar.

Sanal dünya ile gerçek dünya arasındaki iletim seviyesi nedeniyle dijital oyunlar, olgusal bilgi, yan yana olup sorunları aşmak ve enformasyon gibi konularda bilgi alışverişi yapmaya olanak sağlamaktadır. Dijital oyunlardaki bilginin %80'i gerçek dünyadan türetilmektedir (Fröhlich vd., 2012: 12-13). Sanal ortamın küresel karakteri gerçek dünyanın toplumsal yapılarından bağımsız olarak var olamaz. Gerçek dünyada var olan toplumsal

kalıplar, davranış modelleri ve toplumsal eşitsizliklerin de siberalan toplulukları üzerinde etkisi bulunmaktadır.

Bu ortamlar arasındaki etkileşimi, belli bir ortamda (örneğin oyun ortamı) tespit edilen duyguların ve eylemlerin etkilerinin bir diğer ortamda (örneğin gündelik hayat) duyguları ve eylemleri tetikleyen bir oluşum olarak tanımlamak, oyun ortamının kullanımının, gerçeklikten ayırmanın keskin sınırlarını kültürel değişim ile aşmaktadır. Dolayısıyla bu durum oyun ortamı ve gerçek hayatın birleşmesiyle sonuçlanmaktadır ve bu durum MMORPG’larda sıklıkla görülmektedir (Hemminger, 2009: 126).

Dijital oyunlarla ilgili yapılan tartışmaların çoğunda sanal dünyada gerçekleşen bir eylemin orada kalmayacağı ve gerçek dünyadaki eylemlerde de o yönde bir eğilim olacağı görüşü hâkimdir (Kaminski ve Witting, 2007: 48). Hemminger (2009: 113) de buna paralel olarak çevrimiçi oyun grupları üyelerinin oyun içi deneyimlerini özellikle de oyun gruplarının ahlaki değerlerini gerçek hayat ile karşılaştırdıklarını savunmaktadır. Hemminger (2009: 131)’e göre ahlaki bakış açısının tüm oyuncular için önemi büyüktür. Özellikle oyun topluluğunu bir arada tutan değerlerin çok büyük önemi vardır. Oyuncular bir karar almak durumunda kaldıklarında oyundaki ahlaki değerler ile gerçek hayattaki değerlerin karşılaştırmalarını yaparlar ve sıklıkla oyundaki ahlaki değerlerin gerçek hayatta da görülebilmesini sesli olarak dile getirirler.

Özellikle Hemminger (2009: 116)’in araştırmasına katılan bir oyuncunun şu sözleri gerçek dünyanın oyun topluluğu ve oyun içi davranışlara yansımaya bir örnek teşkil etmesi açısından önemlidir:

“Neyin doğru, neyin yanlış olduğuna dair kesin yargıları var ve o yargıları kendimle beraber oyun içerisine götürüyorum. Hatta bazen bilinçsiz olarak. Diğer taraftan daha sonra da kendimle birlikte tekrar dışarı götürdüğüm şeyler var”.

Oyun ortamı ile gerçekliğin birleşmesinin sağladığı olanaklara ek olarak, oyun ile ilişkili olaylar gerçek hayattaki çeşitli eylem, davranış, olaylara ister istemez etki edebilir. “Oyun grubundaki arkadaşlar yüz yüze buluşmaya karar verdiklerinde ya da kapı çalınıp da, o esnada devam eden önemli bir mücadele yarıda kesilince 25 oyuncu aynı anda kapıyı açmaya giden oyuncuyu beklemek zorunda kalıyorlarsa, oyun ortamı ve gerçekliğin tam anlamıyla birbirinden ayrılmasından söz etmek imkansızlaşmaktadır” (Hemminger, 2009: 129).

Oyunların oyunculara ahlaki değerlerini yansıtırma şansı sunması ve anlaşmazlıkları “oyun” yoluyla ele almaları aynı zamanda oyunculara oyundaki karakterleri/avatarları aracılığıyla kimliklenmeyi de sağlamaktadır. Özellikle eğer oyunun hikâyesi problemleri,

gerçek hayattaki sorunlar gibi ele almayı gerektiriyorsa, karakter/avatarların hareketleri daha bir anlam kazanmakta ve gerçek hayat için ciddi sonuçlar doğurabilmektedir. Oyunda herhangi bir ahlaki değere dayalı bir durum varsa, pek çok oyuncu gerçek hayatla benzer şekilde ve hatta çok daha fazla ahlaki değerlere dayalı davranışları talep edip, kendileri de aynı şekilde davranmayı tercih edebilmektedir. Bilhassa oyun topluluğunun onlar için taşıdığı önem, konuşmalar, karşılıklı güven, destek ve tüm bunların belli bir güvenlik duygusuyla sonuçlanması, hemen her MMORPG'nin hikâyesi için olmazsa olmazdır ve oyuncular bu durum için müteşekkir olup, aynı durumun gerçek hayat için de geçerli olmasını dilemektedirler.

Oyunların oyuncuların gerçek dünyadaki hayatlarına olumsuz etkilerini vurgulayan araştırmacılardan farklı olarak Kaminski ve Witting (2007: 25), oyunların oyunculara gerçek dünyaya transfer ettikleri planlama yeterliği, işbirliği yeteneği, problem çözme yeterliği, stres direnci gibi birtakım kilit yeterlilikler kattığını öne sürmüşlerdir. Örneğin herhangi bir çevrimiçi oyunda bir oyuncu bir savaşçı rolünü üstlendiğinde, bir göreve guild/takım üyesi bir “yoldaşıyla” gidebilmektedir. Oyuncunun göreve birlikte gittiği kişi gerçek hayatta sevgilisi, arkadaşı ya da iş arkadaşı olabileceği gibi, gerçek hayatta hiç karşılaşmadığı birisi de olabilmektedir. Eğer oyuncu gerçek hayatta hiç tanışmadığı bir guild/takım üyesiyle göreve gidiyorsa, o kişi hakkında avatarının adı ve oyun karakteristikleri dışında hiçbir bilgisi olmayabilir. Oyun esnasında oyuncular tekrar ve tekrar kimlerle iletişim kuracaklarına dair karar almak durumundadırlar, çünkü kendi avatarlarına, üstlendikleri role uygun olarak birlikte savaşabilecekleri ya da herhangi bir görevi gerçekleştirecekleri uygun oyuncuyu bulmak zorundadırlar. Geçici olarak mı oyuna katılan yoksa sürekli ve tecrübeli bir oyuncu olup olmadığına dair ipuçlarına başvurarak karar almalıdırlar. Avatarın arka planındaki bireyin gerçek hayata dair nasıl bir referans verdiğini göz önünde bulundurmalıdırlar. Hemminger (2009: 42, 53)'e göre bu tür kararlara varma yetisi yüksek düzeyde sosyal zeka gerektirmektedir, çünkü yanlış bir karar sonucu seçilen oyuncular yalnızca oyun deneyimini bozmakla kalmamakta, aynı zamanda oyun içerisinde farklı düzeydeki ilişkileri de bozmaktadır.

Diğer yandan gündelik yaşantısında utangaç, çekingen, başka insanlarla etkileşim kurmakta zorluk çeken bireyler, çevrimiçi oyun ortamının sağladığı özel alan ve uzaklık hissi gibi unsurlarla daha rahat hareket edebilmektedir (Hemminger, 229: 122-123). Gerçek dünyanın aksine hata yapma korkusunun olmaması bu durumu desteklemektedir. Dolayısıyla oyuncuların uzman oldukları bir alanda deneyimledikleri oyun kuralları ve oyun dünyasına

yönelik yeterlilik duygusu oyunculara, hayatının bir bölümünde kontrolün elinde olduğu duygusunu, kendine güvenmeyi ve hareket kabiliyetini hissettirmektedir. Oyuncu gerçek hayatına da bu özgüven duygusunu taşımaktadır. Dolayısıyla MMORPG oynamak oyuncunun sosyal etkileşimi, duyguları ve kişisel gelişiminde önemli rol oynamaktadır. Bu da oyunlar aracılığıyla topluluk oluşturma ve dayanışma içinde olmanın MMORPG oynamadaki önemini inkâr eden perspektiflerin göz ardı ettiği bir gerçekliktir.

Dijital oyunlar oyuncuların gerçeklik algısını dönüştürmektedir. Oyunların sanal dünyadaki deneyimleri gerçek dünyayı algılamakta adeta bir “folyo” işlevi görmekte, oyuncuların değerlerinde ve standartlarında değişikliğe yol açmaktadır (Kaminski ve Witting, 2007: 47, 54). Gerçek dünyanın sanal odalardaki uzantıları haline gelmiş çevrimiçi oyun ortamı adeta gerçek dünyanın alıştırma (training) ve test odaları haline gelmektedir. Sanal dünyada oynarken ortaya çeşitli alışkanlık kalıpları çıkmakta ve bunlar gerçek hayattaki ilişkilerde de yardımcı olmaktadır. Gerçek dünyada yaşananlara ek olarak sanal dünyalar genellikle daha tamamlayıcıdır. Oyuncu sanal oyun kültürünün bir parçası haline gelmekte, diğer oyuncularla sürekli iletişim halinde olmakta, adeta “sanal bir yuva/vatan/” elde etmektedir. En iyi durumda sanal oyun dünyası ve gerçek dünya birbirlerini tamamlamaktadır. Oyuncuların yeterlikleri ve sosyal ağları çevrimiçi dünyada “konaklarken” genişlemektedir. Oyuncular “göçmen gemisinin muhacirleri/göçmeni” konumundadırlar. Özellikle daha çok 30 yaş altı bireylerden oluşan oyuncular gerçek dünyada “daha henüz” hayatlarını tam anlamıyla oturtamadıklarından dolayı, sanal oyun dünyasında bir “yuva/vatan” bulmak için kolonize olmaktadır (Kaminski ve Witting, 2007: 66).

Ducheneaut ve Moore (2005: 99)’a göre MMORPG’lerin sosyal ve kompleks dünyasında tek amaç oyunun hedeflerini yerine getirmekle kalmaz; bu süreç aynı zamanda oyun topluluğunda gerçekleşen sosyalizasyon sürecidir. Bu süreçte oyuncular yeni insanlarla tanışmak, küçük grupları nasıl yöneteceğini öğrenmek, diğer insanları koordine etmek ya da onlarla işbirliği yapmak, arkadaşça etkileşimlere katılmak gibi çeşitli sosyal yetenekler edinmektedirler. Böyle bir sanal çevrede edinilen sosyal tecrübeler oyuncuların gerçek dünyada da aynı aktiviteleri daha kendinden emin bir şekilde gerçekleştirmelerini, hatta gündelik yaşantısında içine kapanık olan oyuncuların bile daha dışa dönük olmalarını sağlamaktadır. Benzer şekilde Kerr (2002: 81)’e göre sanal ve gerçek dünyanın bazı ortak özelliklerin uygulanabilmesine yönelik becerilerin geliştirilmesi önce sanal dünyada olup daha sonra gerçek dünyada görülmektedir.

3.4. Çevrimiçi Oyunlarda Soruna Yönelik Örgütlenme

Yeni medyanın “görece” özgür bir iletişim olanağı sağladığı siber uzamda yetersiz kalan geleneksel medya, sosyal medya aracılığıyla adeta baş döndürücü bir hızla yayılan enformasyon akışına yetişememektedir (Binark ve Bayraktutan, 2013). Tıpkı sosyal medya platformları (Twitter, Facebook vd.) gibi dijital oyunlar da, 7/24 aktif olan bir enformasyon ağı durumundadır. Geleneksel medya temsili iken, yeni medyanın içerisinde tanımlanan dijital oyunlar simülasyona dayalıdır. Bu durum esasen toplum genelinde yaygın olan kültür için muazzam bir paradigma kayması anlamına gelmektedir, çünkü dijital oyunlar ilk simülasyona dayalı kitle medyasıdır. Simülasyona dayalı bir kitle medyasının bilişsel sonuçlarından en önemlisi merkezileşmemiş düşünce yapısını desteklemesidir. Çevrimiçi oyunların ağ aracılığıyla birbirine bağlı pek çok farklı merkeze sahip olması bu durumun göstergesi şeklinde değerlendirilebilir (Frasca, 2003). Bu nedenle Consalvo (2006)’ya göre çevrimiçi oyun topluluklarının ağ etkileşimi, dünya geneline yayılan bir ölçekte olduğu için, bu tür oyunlarda tek bir kültürel yapılaşmanın olması düşünülemez. Bireycilik kültürü ağ toplumunda bireysel özerklik isteğini teşvik etmekle birlikte, aynı zamanda ağ üzerinden bireyciliğe dayalı yeni bir sosyalleşme örüntüsü de kendini göstermektedir (Castells, 2012: 15). Kaçınılmaz olarak bu durum beraberinde farklı ülkelerden oyuncuların ya da aynı ülke içerisinde farklı bölgelerden olan oyuncuların topluluğa kendi kültürlerini taşıyarak ve oyun içerisinde tüm oyuncuların kültürünün üstünde bir kültür, “melez” bir kültür oluşturmalarının yolunu açmaktadır, çünkü dijital oyunlar “kurgusal bir dünyada gerçek kuralların geçerliği olduğu bir yarı gerçekliktir” (Juul, 2005).

MMORPG’ler tıpkı internet temelli ağ toplumları gibi kendi mantığı ve bileşenleri yardımıyla kendi kendine örgütlenen (self-organization) bir sistemdir. Kendi mantığı ve amaçları vardır; basit öğelere indirgenemez, çünkü sistemin öğeleri arasındaki etkileşimlerden ortaya çıkar. Bundan dolayı kendini oluşturan öğelerden daha fazlasıdır (Fuchs, 2008: 11). Kendi kendine örgütlenen sistemlerin karakteristikleri çevrimiçi oyunlarda da görülmektedir. Bunlar;

1. **Sistemlilik:** Çevrimiçi oyunlar tutarlı bir bütün olarak, parçaları, etkileşimleri, yapısal ilişkileri, davranışları, yönetimi ve onları içinde bulunduğu çevreden ayıran sınırları olan belli bir sistem içerisinde yer almaktadır.
2. **Karmaşıklık:** Kendi kendine örgütlenen sistemler olarak çevrimiçi oyun toplulukları da karmaşık sistemlerdir. Merkezi olarak değil, dağınık bir şekilde örgütlenme görülmekte; sistemin öğeleri arasında çok sayıda bağlantı bulunmaktadır.

Bununla birlikte sistem ve onun ögeleri arasındaki bağlantılar hakkında bilgi sahibi olunsa bile, herhangi bir faaliyetin ya da kolektif davranışın gerçekleşeceğine yönelik öngöründe bulunmak zor olmaktadır.

3. Kontrol Değişkenleri: Belli başlı bazı parametre yani veri grupları, topluluğun yönetimi ve kolektif davranışlarını etkileyebilmektedir.

4. Kritik Değerler: Belli başlı kritik noktalarda yapısal değişim gerçekleşmektedir. Bu durumda değişkenlik/istikrarsızlık evresine girilebilmektedir.

5. Dalgalanma ve Kuvvetlenme: Çevrimiçi oyun topluluğunun kendi içerisinde oluşan birtakım bozukluklar yoğunlaştığı takdirde yeni bir düzenin oluşumu başlamaktadır.

6. Geribesleme Döngüsü ve Dairesel Nedensellik: Kendi kendine örgütlenen sistemler olarak çevrimiçi oyun topluluklarının da geri besleme döngüsü bulunmaktadır ve dairesel nedensellik birtakım süreçleri içermektedir.

7. Çizgisel Olmama: Kendi kendine örgütlenen sistemlerin kritik bir evresinde her şeyin daha önceden olduğu gibi olması beklenemez; nedenler ve etkiler çizgisel olarak eşleştirilemez, çünkü benzer nedenlerin farklı etkileri; farklı nedenlerin benzer etkileri olabilmektedir.

8. Çatallaşma Noktaları: Topluluk içerisinde takım uyumu vs. herhangi bir uyumsuzluk durumu yoğunlaştığında sistem kritik bir evreye girmektedir. Bu durumda yenilik, değişim ve gelişime yönelik bazı yollar ortaya çıkabilmektedir. Sistemin gelecekteki durumu için bu tür oluşumların dikkate alınması gerekmektedir.

9. Doğal Seleksiyon: Herhangi bir yol ayrımında değişim ve gelişimin alternatif yolları arasında bir seçim yapma durumu söz konusu olmaktadır.

10. Düzen Oluşumu: Kritik evrelerde, kendi kendine örgütlenen sistemlerin yeni özellikleri ortaya çıkmaktadır; bu durum kaostan içinden belli bir düzenin ortaya çıkması olarak görülmektedir. Ögeleri arasındaki etkileşimler, öngörülemeyen ve ögelerin özelliklerinden farklı bir şekilde sonuçlanabilmektedir. Ögelerin faaliyetleri ve yapılarından çıkarsansa da, asla onların düzeyine indirgenemez (Checkland, 1999).

11. Enformasyon Üretimi: Enformasyon, kendi kendine örgütlenen sistemlerin birimleri ve çevresi arasındaki yaratıcı/aktif yansımalar ilişkisidir. Uyarıcı ve uyumsuzluklar içsel sistemde yapısal değişikliklere neden olmaktadır. Tüm uyumsuzluklar sistem içerisine aktif olarak yansımaktadır. Enformasyon önceden verili bir yapı değildir; maddi ilişkilerle oluşmaktadır.

12. **Hata Toleransı:** Kritik evreler dışında, içsel karışıklıklar ve topluluğun işleyiş koşullarındaki değişiklikler dikkate alındığında sistemin yapısı nispeten istikrarlıdır.
13. **Açıklık:** Kendi kendine örgütlenen sistemler dönüştürülmüş bilgi yitimini/entropiyi yani düzensizliğe olan eğilimini bünyesine kabul ettiğinde var olabilirler.
14. **Simetrinin Kırılması:** Çevrimiçi toplulukta yeni oluşmakta olan yapılar, oyun sisteminin kurucu nitelikteki kurallarından daha az simetriktir.
15. **İç Koşulluluk:** Kendi kendine örgütlenen sistemler olarak çevrimiçi oyun toplulukları kendi içsel koşullarından ve içinde bulundukları çevrenin sınır koşullarından etkilenmektedirler.
16. **Göreceli Şans:** Kendi kendine örgütlenen sistemlerde şans ve zorunluluklar arasında diyalektik bir ilişki bulunmaktadır. Bazı şeyler nispeten açık ve şansa bağlıyken, bazı yönleri ise önceden belirlenmiştir.
17. **Bağlılık:** Bağlılık, çevrimiçi oyun ve oyun topluluğu arasındaki bazı dinamik noktaların (örneğin başka bir takım ile yapılan karşılaşmalar, grup içi ya da genel chat) bütünlüğünün aksamasına yol açan dışsal ve içsel uyumsuzluklara yönelik direncini saptayan nedensel ilişkilerin ortadan kaldırılması anlamına gelmektedir. Bu dinamik varlıkların “bölücü yapıştırıcısıdır”.
18. **Hiyerarşi:** Kendi kendine örgütlenen kompleks sistemler, hiyerarşi üretmektedir. Benzer durum oyun grupları içerisinde de kendini göstermektedir.
19. **Küreselleşme ve Yerelleşme:** Aşağıdan yukarıya oluşumlar, yerel kuruluşların küreselleşmeyi reddetmesi ve küresel bazı özelliklerin yerelleşmesi anlamına gelmektedir.
20. **Çoğulluk İçinde Teklik (Genellik ve Özgünlük):** Kendi kendine örgütlenen bir sistem, onu diğer kendi kendine örgütlenen sistemlerden ayırt eden bazı özelliklerle karakterize edilmektedir. Fakat aynı zamanda diğer bütün sistemlerle aynı ilkeler ve özellikleri de paylaşabilmektedir.

Yukarıdaki maddelerin dışında kendi kendine örgütlenen bir sistem olarak çevrimiçi oyun toplulukları bünyesinde sinerji, yenilik, kendisini oluşturan parçalara indirgenemezlik, öngörülemezlik, uyum ve korelasyonu barındırmaktadır (Fuchs, 2008: 14-15). MMORPG’ların yapısı oyuncuları çoğullukla oyundaki görevleri tamamlamak için işbirliği yapmaya (bundan dolayı sosyalle olmaya) zorlar. Buna ek olarak internet, çevrimiçi oyun topluluklarına düşüncelerini, değerlerini ve bilgileri paylaşabilmeleri için muazzam bir altyapı

sunmakta ve dolayısıyla uluslararası dijital oyuncu hareketliliklerine olanak tanımaktadır (Hemminger, 2009: 19). Oyunların hangi özelliklerinin, hangi sosyal ve sivil sonuçlara yol açtığını bulmak için sosyalleşmeye yol açan çevrimiçi oyunlarla sivil aktivizm arasındaki ilişkiye bakmak gerekmektedir (Grande, 2013: 9).

Gil de Zúñiga vd. (2009a: 37)'e göre, geleneksel medya çevrimiçi aktivizmin büyüyen gücünü yeterince dikkate almamıştır. Esasen çevrimiçi kanallar, konvensiyonel formdaki politik duruşun tamamlayıcısı ve bireylerin politik katılımını yeniden harekete geçiren bir unsur durumundadır; çünkü “halkın ruhunu yansıtan” ifadelerin kullanıldığı bir alan sağlamaktadır (Shah vd., 2007: 677). Son yıllarda yapılan çalışmalar (Gil de Zúñiga vd., 2009a: 37; Gil de Zúñiga vd., 2009b; Castells, 2007) da çevrimiçi olarak gerçekleşen siyasal, toplumsal ya da kültürel tartışmaların, yüz yüze yapılan görüşmelerden etkileşim ve etkinlik anlamında çok da farklılaşmadığına işaret etmektedir. İnternet aracılığıyla kurulan iletişim çeşitli çevrimiçi topluluklar, bloglar, forumlar vb. siyasal perspektifler anlamında karşılıklı fikir alışverişi ve hareketliliklerin eyleme dökülmesi için bireylere fırsatlar yaratırken, aynı zamanda geleneksel siyasal katılım faaliyetlerinin bir parçası olabilmeleri, toplum içerisinde görülen çeşitli sorunlara yönelik olarak örgütlenebilmeleri için onlara yollar sunmaktadır.

3.4.1. Çevrimiçi Oyunlarda Politik Duruş ve Aktivistlik

Bireyler çevrimiçi ortamlarda resmi kurumlar, medya kuruluşları vb. ile daha aktif ve etkin ilişkiler kurabilmektedirler; çünkü kendi düşüncelerini daha açıkça ve özgürce ifade etme gücünü kendilerinde hissetmektedirler. Bunun nedeni geleneksel medyadan ayrı olarak, internetin bireyler ve gruplar arası iletişimin farklı çeşitlerini kullanmaya olanak tanımasıdır (Castells, 2012: 22). Çevrimiçi ortamlarda internet aracılığıyla kurulan iletişim bireysel bir çaba olarak görülse de, kolektif bir sinerjiyi barındırmakta ve herhangi bir toplumsal olayda çevrimdışı ortamlarda kurulan iletişim süreçleriyle simultane bir şekilde ilerlemektedir (Shah vd., 2007). Nitekim çevrimiçi faaliyetler çeşitli toplumsal eylemlerde, bireyler arasında işbirliği ve örgütlenmenin koordine edilmesinde çok büyük rol oynamaktadır.

Toplum genelinde yaygın olan inanış bilgisayar başında çok zaman geçiren bireylerin asosyal ve ‘apolitik’ olduğu yönündedir. Fakat yukarıda belirtildiği üzere pek çok araştırma durumun böyle olmadığını ortaya koymuştur. Eğer MMORPG oynamak gündelik bir aktivite ve öğrenme eylemi ise bu durum gündelik tüm eylemlere de yansımaktadır. Dolayısıyla MMORPG topluluklarında üretilen sosyal sermaye göz ardı edilemez bir gerçekliktir ve Hemminger (2009: 53)'e göre oyunların “sihirli dünyasına” kendini kaptıran oyuncuların

gerçeklikten kaçtıkları ve oyunların gündelik hayatta hiçbir işe yaramadığı varsayımları yeniden gözden geçirilmelidir. Burada altı çizilmesi gereken nokta, çevrimiçi ortamlarda çok fazla zaman geçiren bireylerin, gündelik yaşamlarında bu kadar ‘apolitik’, pasif ve asosyal görülürken, herhangi bir toplumsal harekette nasıl bu kadar aktif; politik, toplumsal ve ekonomik olaylar konusunda bilgilenmiş oldukları ve herhangi bir olay karşısında çevrimiçi ortamlarda nasıl olup da bu kadar hızlı bir şekilde ortak duyu geliştirdikleri gerçeğidir. Michael Schudson (1998)’un “The Good Citizen” adlı kitabında ortaya koyduğu üç vatandaş türünden “Monitorial Citizen” (Monitöryal Vatandaş)⁵¹ tam da bu noktayı açıklamakta ve anlamakta oldukça yardımcı bir kavramsallaştırmadır. Schudson (1998: 311)’a göre monitöryal vatandaşlar okumaktan ziyade tararlar (scan); bilginin dolanımında olduğu çevreyi gözlemlerler. Bu sayede çeşitli sorunlara karşı tetikte olmakta ve çok farklı yollarla o sorunlar etrafında “seferber olmaktadırlar”. Monitöryal vatandaşlar proaktiften ziyade “savunmacı”dırlar. Politik, ekonomik ve sosyal olayları “taramakta”, gözden geçirmektedirler. Dışardan bakıldığında “pasif” görülen bu bireyler gerektiği takdirde eylem için harekete geçmektedirler. Monitöryal davranışı, medya tarafından sunulan “bilgi bombardımanını” yönetme ve vatandaşlık görevlerini az da olsa yerine getirme ihtiyacı harekete geçirmektedir. Geleneksel medya, siyasal çevreyi tarayan ve gerektiğinde mobilize olabilen çağdaş monitöryal vatandaşa bilgiye ve iletişime erişimde sınırlı ve yapılandırılmış fırsatlar ve hareket tarzı sunarken, internet aracılığıyla kurulan iletişim bireylere forumlar aracılığıyla düşüncelerini açıkça ifade etme olanağı sunmaktadır (Papacharissi, 2009: 37-38). Monitöryal davranış oyuncuların gündelik hayatta pasif, apolitik bireyler gibi bir duruş sergilerken, herhangi bir toplumsal olay karşısında örgütlenip, faaliyete geçtiklerini açıklayan türden bir yaklaşımdır.

MMORPG’ler oyunculara farklı rolleri oyun yoluyla ve güvenli bir şekilde deneme imkanı verirken, oyuncular kendi toplumsal rollerinden kaçıp, farklı toplumsal rollere karşı kendi tutumlarını, ilgili yeteneklerini, kararlarını ve karşılaştıkları meydan okumalarda nasıl davranacaklarını test edebilmektedirler. Böyle yaparak MMORPG oyuncuları oyunları, Beck (2009)’in tanımladığı “Risk Toplumu”ndaki problemlerle başa çıkmada bir araç olarak kullanılmaktadırlar. Dolayısıyla MMORPG oynamak onların farklı toplumsal rolleri anlayabilme yetilerini arttırmakla kalmamakta; aynı zamanda anlam üretme ve harekete geçme süreçlerinde de yardımcı olmaktadır. Son yıllarda dünyada ve Türkiye’de bu duruma örnek olarak gösterilebilecek pek çok olay yaşanmıştır ve yaşanmaya devam etmektedir.

⁵¹ “Monitorial” kelimesi ile burada televizyon, bilgisayar ekranı düşünülmelidir.

3.5. Dünyadan ve Türkiye’den Çevrimiçi Oyunlar ve Dijital Aktivizm Örnekleri

MMORPG oyuncularını ve karşı hegemonya süreci arasındaki bağlantıyı oyun ve oyun grubuyla kurulan özdeşleşme süreçleriyle açıklamaya çalışan bu çalışmanın çıkış noktasını oluşturan bazı toplumsal hareketler, örnek olay teşkil etmeleri bakımından bu bölümde ele alınmaktadır. Bu tür olaylardan Türkiye örneğinde en akılda kalanı şüphesiz Gezi Parkı olaylarında dijital oyun oynayan bireyler tarafından ortaya konulan bazı eylemlerdir. O dönemde Gezi Parkı içinde eylemini sürdürenlerin büyük bir bölümü kendilerini herhangi bir ideolojiden bağımsız ve özgürlükçü olarak tanımlamış ve hiçbir siyasi partiye ait hissetmediklerini vurgulamışlardır. Neyi protesto ettikleri sorulduğunda ise iktidarın otoriter tavrı, hayat tarzına müdahale ve polis şiddeti cevabını vermişlerdir (Cömert, 2013, <http://everywheretaksim.net/tr/sabit-fikir-bir-direnisin-anatomisi-kim-bu-deniz-gozluktuler-hasan-comert/> erişim tarihi: 18.12.2015):

“Biz bu ülkenin, tüm dünyada apolitikliğiyle ün salmış, küçümsenmiş, dalga geçilmiş nesliyiz. Apolitikliğimiz yüzünden sanat, spor, doğduğumuz şehir ve hatta takıldığımız mekanlar üzerine gruplaşıp birbirimize kıl olmuş, birbirimizi yemiş ve hatta öldürmüş nesiliz. Okudukça insanlardan soğumuş, uzaklaşmış, kendi çekirdek arkadaş gruplarımıza çekilmiş nesiliz. % 90’ı hayatında asla ideolojik bir mücadele vermemiş, yolda rastladığı eylemi beyhude ya da ‘gereksiz yol tıkama şovu’ diye nitelendirmiş gençlerden oluşan bir nesiliz.”

Kendilerini yukarıdaki cümlelerde olduğu gibi sert biçimde eleştirebilen ve Goffman (1968)’in “damga⁵²” kavramsallaştırmasındaki üç temel damga tipi insan grubu arasında değerlendirilebilecek bu bireyler Gezi Parkı eylemlerinde adeta içinde saklandıkları kabuklarından çıkmış, sanılanın aksine apolitik olmadıklarını, bilakis toplumsal olaylara karşı çok duyarlı olduklarını göstermişlerdir. En başta bu bireyler interneti ve sosyal medyayı sadece bir kanal olarak kullanmakla kalmamış, bizzat içeriğe müdahale eden katılımcı yurttaşlar olarak eylemlere yalnızca dışardan değil, doğrudan içinden de katılmış ve an be an kendi eylemleri ve çevrelerindeki hareketleri belgelemişlerdir.

⁵² “Damga” kavramı, Goffman tarafından toplum içerisinde “normal” sayılan bireylerin nasıl sunulduğu; “normal dışı” olarak kabul edilenler bireylerin ise toplumsal hayata girmek için kullandıkları stratejilerle ilgilidir. Doğuştan getirilen fiziksel özellikler, doğuştan olmayan çeşitli fiziksel deformasyonlar, sabıka ya da işsizlik gibi bir geçmiş ve son olarak bireyin ırkı, etnik kimliği ya da ait olduğu arkadaş çevresi/grup nedeniyle bireye atfedilen üç temel damgadan söz edilir. Toplum içinde “damga yemiş” bireylerin, bu duruma karşı çıkmak ya da direnmek için birtakım yaratıcı stratejileri vardır (Slattey, 2012: 189-191).



Resim 3.2 Gezi Parkı Eylemlerinden Bir Pankart

Kaynak: <https://dijitaloyun.wordpress.com/2013/06/02/gta/> (erişim tarihi: 22.09.2015)

Bu noktada Hasan Cömert (2013, <http://everywheretaksim.net/tr/sabit-fikir-bir-direnisin-anatomisi-kim-bu-deniz-gozlukluler-hasan-comert/> erişim tarihi: 18.12.2015) şunları söylemektedir:

“Commodore 64 geyikleri yapan, Nintendo, Play Station ile büyüyen, sokağı bilmeyen, akıllı telefonlarla yaşayan, 1000 mesajlık kampanyaları anlamlı hale getiren, mesaj yazma parmakları aşırı gelişen bir 90 kuşağı söz konusu. Robotların dünyayı ele geçirmesinden daha imkansız görünse de, Türkiye tarihinin en önemli sivil direnişinde bu “çocuklar” başroldeydi” (<http://everywheretaksim.net> erişim tarihi: 18.12.2015).

Bilgisayar, konsol ya da cep telefonlarında oyunlar oynayan, fantastik filmleri, animeleri büyük bir keyifle izleyen bu bireyler belki de hayatlarında ilk ve tek kez oyunlar ya da filmlerde yaptıkları hareketleri, izledikleri filmleri gerçek hayatta bir yere yerleştirebilecekleri bir toplumsal harekete dahil olmuşlardır. Doğal olarak bu durum meydanlardaki söylemlerine ve verdikleri mesajlara da yansımıştır. Örneğin en çok ses getiren duvar yazılarından biri “Beşinci günün şafağında doğuya bak!” olmuştur (<http://www.buzzfeed.com/lemoustache/25-examples-of-the-best-street-humour-from-istanbu-b7x9> erişim tarihi: 07.11.2015). Bu söz aslında “Yüzüklerin Efendisi” adlı filmde büyücü Gandalf’ın yardım getirmek üzere giderken söylediği bir repliktir. Benzer şekilde Game of Thrones dizisi ile popüler olan “Winter is coming⁵³” sloganı ve hem anime hem dijital oyun kahramanı olan Pokemon’lara gönderme yapan “90 nesli Pokemon yasaklandığından beri hiç bu kadar sinirlenmemişti” o dönemde direnişçilerin kullandığı sloganlardan yalnızca birkaçı olmuştur. Direnişteki genç nesil oyunlar ve fantastik film ve

⁵³ **Winter is Coming:** “Kış Kapıda”, Game of Thrones adlı dizinin sezon tanıtım sloganıdır.

kitaplar aracılığıyla ezberlediği replikleri, sloganları kullanarak sosyal medya ve sokaklarda kendi dillerini yaratmışlardır. Evlerinde bilgisayar başında ya da internet kafede “boş boş oturup” oyun oynarken aslında kötülerle, canavarlarla, yaratıklarla savaştıkları anları gerçekten deneyimleyebilecekleri bir harekete dâhil olmuşlardır.



Resim 3.3 Gezi Parkı Eylemlerinden Bir Pankart

Kaynak: http://galeri2.uludagsozluk.com/341/besinci-gunun-safaginda-doguya-bakin_510588.jpg (erişim tarihi: 07.11.2015)

Bir diğer örnekte “6 yıldız oldu, tanklar gelecek” sloganı dikkat çekmektedir (Kürkçü, 2013, <http://bianet.org/biamag/toplum/147347-direnisin-6-yildizi-ve-sis-atan-uyumsuzlari> erişim tarihi: 30.08.2015). Burada atıf yapılan GTA (Grand Theft Auto) adlı oyundur. Bu oyunda oyuncu herhangi bir şekilde bir şiddet eylemine karıştığı takdirde bir yıldız almakta ve polisler müdahale etmektedir. Her bir eylemle birlikte alınan yıldız sayısı artmakta, buna paralel olarak polisin kullandığı şiddet de artmaktadır. Oyuncu altı yıldıza ulaştığı takdirde ise tanklar gelmektedir. Dijital oyunlar “direnişin içine kök salmış; oyunlarla büyüyen neslin mizah anlayışı sokaktaki direnişe yansımıştır”.



Resim 3.4 Gezi Parkı Eylemlerinden Bir Pankart

Kaynak: <http://www.denemeyedeger.com/wp-content/uploads/2016/09/6-yildiz-oldu-tanklar-gelecek.jpg>

(erişim tarihi: 30.08.2015)

“Sis atma o.ç” aynı kitlenin Gezi Parkı eylemlerinde kullandığı en dikkat çeken sloganlardan biri olmuştur. Counter Strike adlı, birinci şahıs nişanlı (First Person Shooter-FPS) aksiyon oyununda kullanılan sis bombasının gaz bombası ile olan benzerliği nedeniyle, oyuncuların aralarında koyduğu sözlü olmayan kurallara uymayıp bu bombayı kullanana edilen bu laf, direniş esnasında polisin gaz bombası atmasına gönderme yapılmasına yol açmıştır. Legendary Mask, Mask of Gezi Assassin (WOW adlı oyunda darbelerin etkisini azaltan maske), “+%12 yürüme hızı ile kaçıışı kolaylaştırıyor”, “+99 zehire karşı dayanıklılık” gibi oyunlara ait item ve özellikler aracılığıyla sosyal medyadan birbirlerine destek mesajları atmışlardır. Kürkçü (2013, <http://bianet.org/biamag/toplum/147347-direnisin-6-yildizi-ve-sis-atan-uyumsuzlari> erişim tarihi: 30.08.2015)’e göre oyunlarda kullanılan bu örnekler oyuncuların gördükleri ağır müdahalelere daha rahat ve gerilimsiz bakmalarına yardımcı olmuştur.



Resim 3.5 Gezi Parkı Eylemlerinden Bir Pankart

Kaynak: <http://bianet.org/biamag/toplum/147347-direnisin-6-yildizi-ve-sis-atan-uyumsuzlari> (30.08.2015)

“GTA’da polis döven nesile sataştın!”, “AEZAKMI yazın beyler, polis gidiyor!” ve “Tank şifresi neydi lan?” şeklinde duvara yazılan sloganlar, özellikle 90’lı yıllarda doğan nesil arasında popüler olan GTA adlı oyun ile ilgili sloganlardır. GTA (Grand Theft Auto), “büyük otomobil soygunu” anlamına gelmektedir. Oyunda suç dünyası içerisinde yükselmeye çalışmak hedeflenmektedir. Bunu yaparken yan karakterler olan polisler şiddet uygulamak, AEZAKMI gibi polis tarafından aranma seviyesini kaldırma ve tank şifresi girerek gökyüzünden panzer düşmesine ve ani ölümlere neden olma gibi çeşitli hileli kodlar söz konusudur. Tüm bu oyun içi etkileşimler, oyun dışında polisin müdahalesiyle karşılaşan bir toplumsal harekette oyuncuların direniş hareketinin bir parçası haline gelmiştir. Bu durum Kağıtçıbaşı (2003: 80)’na göre “sözbirliği halindeki bir grubun kişide uyma davranışı yaratmadaki gücünü göstermektedir. Çoğunluk baskısı ya da zorlayıcı yetkeye karşı direnebilen bir tek kişi bile, diğerlerinin de cesaret bularak direnebilmesine yol açabilmektedir”.



Resim 3.6 Gezi Parkı Eylemlerinden Bir Pankart

Kaynak: <http://bianet.org/biamag/toplum/147347-direnisin-6-yildizi-ve-sis-atan-uyumsuzlari> (erişim tarihi: 30.08.2015)



Resim 3.7 Gezi Parkı Eylemlerinden Bir Pankart

Kaynak:

http://68.media.tumblr.com/9abcf640607b19cd9324bdc95bfb274e/tumblr_mo2knxlHhZ1supt6oo1_250.jpg

(erişim tarihi: 30.08.2015)

“Faşizme karşı aduket” (orijinali Hadoken’dir) ise Street Fighter adlı oyunda Ken ve Ryu isimli dövüşçülerin çevrelerindeki enerjiyi bir noktada toplayıp rakiplerinin üstüne bu ölümcül enerjiyi gönderirken attıkları bir çeşit naradan esinlenen bir slogandır ve iktidarın uygulamalarını “faşizm” ile ilişkilendiren oyuncu kitle tarafından Gezi Parkı olaylarında kullanılmıştır.



Resim 3.8 Gezi Parkı Eylemlerinden Bir Pankart

Kaynak:

<https://geziarchive.wikispaces.com/file/view/fa%C5%9Fizme%20kar%C5%9F%C4%B1%20aduket.jpg/613900305/452x522/fa%C5%9Fizme%20kar%C5%9F%C4%B1%20aduket.jpg> (erişim tarihi: 21.09.2015)

Son yıllarda yaşanan bir diğer örnek olay 13 Kasım 2015’te Paris’te yaşanan ve 127 kişinin ölümüyle sonuçlanan terör eyleminde görülmüştür. Yaşanılan bu trajik olayın

ardından World of Warcraft Outland Realmında⁵⁴ bir Türk guildi (WOW oyununda bir takım) oyun esnasında aşağıdaki resimlerde görüldüğü şekilde oynadıkları karakterler ve takım aracılığıyla bu türlü bir terör olayına ne kadar duyarlı olduklarını göstermişlerdir. Oyuncular oyun haritasında barış sembolü oluşturacak şekilde dizilmişlerdir. Bu hareketleri ile hem terör olayında hayatını kaybedenler ve yaralananlar için saygı duruşunda bulunmuş, hem de dünya genelinde barış istediklerini oluşturdukları sembol aracılığıyla vurgulamışlardır.



Resim 3.9 World of Warcraft Outland Realmında Türk Guildi

Kaynak: Görsel, olaydan araştırmacıyı haberdar eden Yodainstein adlı katılımcı tarafından mesaj aracılığıyla gönderilmiştir.

Son dönemde terör olayları sonucu medyada gelen patlamalar sonucu ülke genelinde yaşanan korku ve panik hali oyun gruplarına da yansımıştır. 17 Şubat 2016 tarihinde Ankara’da meydana gelen patlama sonucu ODTÜ E-Spor topluluğunun sayfasında aşağıda görülen gönderi paylaşılmıştır.

⁵⁴ Türkiye dışında olan bir WOW oyun evreni



Resim 3.10 ODTÜ E-Spor Topluluğu 18 Şubat 2016 Tarihli Gönderi

Ülke genelinde çeşitli bomba ihbarlarının sosyal medya aracılığıyla yayılması sonucu, oyun gruplarının birbirlerini uyarmaları dikkati çekmektedir. Üyelerden birinin paylaştığı “Kocaeli’nde üç canlı bomba etkisiz hale getirildi. Biri çocuk. Dikkat arkadaşlar.” şeklindeki bildirim, grup üyelerinin birbirlerine olan bağlılık ve sahip çıkma adına bir örnek teşkil etmektedir. Bununla birlikte grup üyelerinden bildirinin altına yapılan yorumlarda siyaset ile ilgili olanların hemen diğer üyeler tarafından tepki aldığı görülmektedir (Kocaeli Üniversitesi E-Spor Kulübü Facebook Sayfası-19 Mart 2016):

-“Hepsi göz boyama... Kendi adamlarını canlı bomba diye gösterip kendi adamlarını yakalatıyorlar.... S..tir lan bir şey yakaladığın yok. Savunma Bakanlığı’nın göz boyamaktan başka bir şey yaptığı yok ülkede...”

-“Siyasete girmemeye çalışalım arkadaşlar. Kulüpçülükte siyaset yasak bildiğiniz gibi....”

Yine aynı dönemde milliyetçilik duygusunun yükselmesi sonucu bazı oyun gruplarında ırkçı birtakım gönderiler paylaşılmıştır. Örneğin Kürt kökenli oyuncuların kurduğu bir klanın, oyun sonuçlarını gösteren bir tablo screenshot (ekran resmi) yapılarak “Bir klan dolusu o.ç. görmek isteyen buraya baksın” mesajıyla grupta paylaşılmıştır (Wot-World of Tanks Blitz-Turkey, 5 Mart 2016).

ASKERİ PERSONEL					
Oyuncu Adı	Gör. başına başarı	Taahhüt başarı	Zafırlar	Ortalama Hissat	Ortalama Sürüş
Sarok_KURD Klan Önderi	1	1	100.00%	228	2.0
ARASOV Yardımcı Önder	47	12 857	52.05%	1 573	8.1
Faisal_51_24 Yardımcı Önder	9	2 705	47.10%	683	5.7
KURDSTAN_2015 Yardımcı Önder	13	4 567	49.40%	1 216	7.5
MDK84x Yardımcı Önder	27	16 144	59.42%	1 738	7.6
hmmode_1 Yardımcı Önder	12	7 455	52.22%	1 600	7.9
ipher Yardımcı Önder	34	20 043	46.00%	1 137	7.5
sarkWt Yardımcı Önder	13	7 464	52.45%	1 274	7.2
trainingday Yardımcı Önder	15	8 756	53.45%	1 279	6.4
Bashir_Sadi Yardımcı Önder	15	8 614	50.39%	1 028	6.7

Resim 3.11 World of Tanks Grubunda Bir Paylaşım

Bir diğer örnek olayda Avrupa sunucusunun yayınladığı bir listede Türkiye’den bir oyuncu gördüklerinde grup üyelerinden birinin bu durumu paylaşımı “Beyler Türk var lan, asım bayrakları mk!!!” sözleriyle olmuştur (28 Ocak 2016, Dota 2 Türkiye Facebook Grubu):

14	100	1000	1000
15	1000	1000	1000
16	1000	1000	1000
17	1000	1000	1000
18	1000	1000	1000
19	1000	1000	1000
20	1000	1000	1000
21	1000	1000	1000
22	1000	1000	1000
23	1000	1000	1000
24	1000	1000	1000
25	1000	1000	1000
26	1000	1000	1000
27	1000	1000	1000
28	1000	1000	1000
29	1000	1000	1000
30	1000	1000	1000
31	1000	1000	1000
32	1000	1000	1000
33	1000	1000	1000
34	1000	1000	1000
35	1000	1000	1000
36	1000	1000	1000
37	1000	1000	1000
38	1000	1000	1000
39	1000	1000	1000
40	1000	1000	1000
41	1000	1000	1000
42	1000	1000	1000
43	1000	1000	1000
44	1000	1000	1000
45	1000	1000	1000
46	1000	1000	1000
47	1000	1000	1000
48	1000	1000	1000
49	1000	1000	1000
50	1000	1000	1000

Resim 3.12 Dota 2 Türkiye Grubunda Bir Paylaşım



Resim 3.13 Elder Gamers Adlı Grubun Facebook Kapalı Grup Kapak Sayfası ve Bandırma Belediyesi'ne Bildirim Aracılığıyla Yapılan Gönderme



Resim 3.14 Battlefield 4 Adlı Herkese Açık Grupta Paylaşılan Resim

Resim 3.14'de 25 Nisan 2016 tarihinde paylaşılan bir resmin altına, “eleştiriye ve fitne yorumlara kapalıdır” uyarısı yapılmıştır. Resme yapılan yorumlar milliyetçilik duygusu ve oynanan oyun arasındaki etkileşime dair bir örnek oluşturmaktadır. Yapılan paylaşıma herhangi bir tebrik benzeri yorum gelmeyince “helal” diye yapılan ilk yoruma yanıt şu şekilde

olmuştur: “Kardeşim senden başka tebrik eden yok; ya sen fesat değilsin ya da diğerleri Türk değil”.

Son dönemlerde gerçekleşen bir başka olay ise çevrimiçi ödeme sistemlerinden olan PayPal’ın Türkiye’deki faaliyetlerini durdurma kararı alması ile ilgili olarak gerçekleşmiştir. Yurt dışı ile ilgili ödeme işlemlerini çoğunlukla PayPal üzerinden yapan oyuncular, bu karar üzerine Paypal’deki hesaplarında kalan bakiyelerini Lösev gibi sivil toplum kuruluşlarına bağışlama yönünde Facebook oyun toplulukları aracılığıyla çağrı yapmışlardır.

Oyuncuları en çok rahatsız eden konu hiç şüphesiz internet kısıtlamaları, yasakları, sansür gibi konular olmaktadır, çünkü internet üzerine getirilen bu tür engeller oyuncuların oyun oynamaları ya da paylaşım yapmalarının önüne geçmektedir. Bu durumu protesto etmek için yapılan çalışmaların birinde, fenomen haline gelmiş oyunlardan olan Pac-Man’dan esinlenilmiştir.



Resim 3.15 İnternet Sansürüne Karşı Hazırlanan Görsel

Kaynak: Akdeniz Üniversitesi e-spor Topluluğu

Çevrimiçi oyun topluluklarının yardım faaliyetlerine bir örnek de 13 Mayıs 2014 tarihinde yaşanan Soma’daki maden faciası üzerine LOL oyunu kapsamında düzenlenen bağış kampanyası olmuştur. “Freljord’un Yüreği Braum⁵⁵” Şampiyonu, “Ejder Katili Braum⁵⁶”

⁵⁵ Freljord’un Yüreği, LOL’de Braum adlı şampiyon karaktere verilmiş unvan

⁵⁶ Ejder katili Braum adlı karaktere parayla alınabilen kostüm

kostümü ve “Braum Paketi”⁵⁷ içeriklerinden 16-22 Mayıs 2014 tarihleri arasında elde edilen gelir Soma’da hayatını kaybedenlerin yakınlarına ulaştırılmak üzere bir bağış kampanyası düzenlenmiştir. Riot Games’in bu yardım faaliyeti çağrısına oyuncuların tepkisine bakmak genel anlamda hem oyuncuların aidiyet hissi hem de oynadıkları oyunun onların dilini ne derece etkilediğini göstermesi açısından dikkate değer paylaşımlardır:

“LOL sadece bir oyun değil, bir yardım aracı ☹ Adamsın RİOT”⁵⁸ (Nickname: Rebel Tornado).

“Challenger”⁵⁹’ından Unranked⁶⁰’ine kadar herkes yardımcı oldu. Ne mutlu yardım edene” (Nickname: S4j Ate).

“Kesinlikle Riot’un bu davranışı örnek gösterilebilir; her karakter çıkışında paket yapılınsın, yuvalara ya da ihtiyacı olan yerlere desteğimiz olsun. Bence güzel bir planlama olur” (Nickname: Rochee) (<http://tr.leagueoflegends.com/tr/news/riot-games/announcements/soma-icin-destek> erişim tarihi: 28.12.2015).



Resim 3.16 LOL Soma’ya Destek Kampanyası İnternet Duyurusu

Kaynak:

http://tr.leagueoflegends.com/sites/default/files/styles/scale_xlarge/public/upload/braum_gelir.jpg?itok=yLGjQzFn (erişim tarihi: 22.09.2015)

Yukarıdaki örneklerde görüldüğü gibi çevrimiçi oyun oynayan topluluklar toplumsal olaylarda duyarlılıklarını göstermekte, bu duyarlılık bazen direniş, bazen protesto, bazen de

⁵⁷ Braum paketi hem kostümü hem de Barum adlı şampiyonun alınabildiği paket

⁵⁸ Oyun yapım-dağıtım şirketi

⁵⁹ LOL’de rekabetçi modun şampiyonluk kümesi

⁶⁰ LOL’de dereceli sırada hiç oynamamış oyuncuların olduğu küme

yardım kampanyası şeklinde olabilmektedir. Literatürde oyunların oyuncularını apolitik ve pasif bireyler haline getirdiğine yönelik yapılan çalışmaların aksine bu tür hareketler çevrimiçi oyun oynayan bireylerin toplumsal duyarlılıklarının ve farkındalıklarının yüksek olduğunu göstermektedir. Literatürde bu bakış açısından hareketle yola çıkan akademik çalışmalar mevcuttur ve bu çalışmaları incelemek dijital oyunlar, oyunların gündelik hayat ile etkileşimi ve aktivizm ya da toplumsal hareketlerle bağlantısını daha iyi görebilmek açısından önemlidir.

3.6. Literatürde Dijital Oyunlar ve Aktivizm Üzerine Yapılan Çalışmalar

Dijital oyunlar üzerine yapılan akademik çalışmalara ilişkin daha önceki bölümde gerçekleştirilen literatür incelemesinin yanında, dijital oyunlar ve aktivizm ilişkisini, oyun dünyası ve gerçek dünya arasındaki etkileşimi ortaya koyan çalışmalara yönelik ayrıca bir literatür incelemesi, bu çalışmanın ortaya koymayı denediği bulguları karşılaştırmak ve yine çalışmanın literatür açısından önemini ve alana yapacağı katkıyı daha iyi görebilmek açısından önemlidir.

Dijital oyunların gerçek hayattaki davranışlarla ilişkisini ortaya koyan deneysel bir çalışma yapan Greitemeyer ve Osswald (2010), dijital oyunların oyuncuların toplum yanlısı davranışlarını olumlu yönde arttırdığını öne sürmekle beraber, Tear ve Nielson (2013)'ün çalışması bu sonucu destekler nitelikte değildir. Bununla birlikte bazı araştırmacılar bu tür çalışmaların dijital oyunları yanlış bir biçimde toplum yanlısı oyunlar ve şiddete sevk eden oyunlar olarak iki kutupta toplama eğilimine yol açtığını ileri sürmektedirler. Örneğin Ferguson ve Garza (2011) şiddet içeren dijital oyunlara maruz kalmanın hem çevrimiçi hem de gerçek hayatta toplum yanlısı davranışlarda artışa yol açtığını bulmuşlardır. Yazarlar bunun sebebinin pek çok şiddet uyaran oyunun toplum yanlısı davranışları konu almasını ve yine pek çok oyunda takım oryantasyonuna bağlı görevler olmasına bağlamışlardır.

Kathy Sanford ve Leanna Madill (2006) tarafından yapılan "Resistance Through Video Game Play: It's a Boy Thing" başlıklı çalışmalarında çocuklara özellikle okul aracılığıyla verilmeye çalışılan toplumsal cinsiyet temelli kalıpların, oyunlar yardımıyla nasıl filtrelenebileceğini ortaya koymuşlardır. Çalışmalarına katılan tümü erkek olan oyuncular, kurumsal otorite, hegemonik erkeklik ve kadınlığa karşı direniş göstermek için video oyunlarını kullanmışlardır. Video oyunu oynamak onlara gelecekte de düşünceli, anlayışlı ve eleştirel bir insan olmalarını kısıtlayan ergenlik çağı bunalımlarının yol açtığı hareketlere direniş için güvenli bir alan sunmuştur. Bu direniş onların kimliklenme sürecini

şekillendirmekte ve güçlendirmektedir; böylece geleneksel cinsiyetçi uygulamalara karşı direnişlerini desteklemektedir.

“Toplumsal Hareketleri ve Değişimi Dijital Oyunlar Üzerinden Düşünmek” başlıklı çalışmada, dijital oyunların, medya kültürünün diğer bileşenleri gibi nasıl ve hangi koşullarda bireyi ve toplumu şekillendirdiği sorusundan yola çıkan Bayraktutan (2016), oyunların toplumsal değişme yaratma potansiyelinde oyuncuların rolünün göz ardı edilmemesi gerektiğinin altını çizmektedir, çünkü “katılımcı kültürü öğrenmenin en önemli araçlarından birisi de dijital oyunlar olabilir”.

Grande (2013) sosyal çevrimiçi oyunların sanal dünyalar ile sivil aktivizm arasındaki ilişkiyi ortaya koymak üzere yazdığı “ColLabWoW: Development of a Decision Support add-on for World of Warcraft” başlıklı çalışmada oyunların hangi niteliklerinin, hangi toplumsal ve sivil çıktılara yön verdiğini World of Warcraft oyunu üzerinden ortaya koymuştur. Çalışma sonucunda toplumsal etkileşim ve iktidar yapılarının sanal dünyanın yaratıcıları tarafından sınırlandırıldığını ortaya koymuştur.

Lu vd. (2014)’nin MMORPG oyunlarındaki davranışların, çevrimdışı liderliğe etkisini ölçmek için yürüttükleri “Friending Your Way Up The Ladder: Connecting Massive Multiplayer Çevrimiçi Game Behaviors with Offline Leadership” adlı çalışmalarında, katılımcıların çevrimdışı-liderlik pozisyonlarıyla, oyun içindeki ilişki-odaklı ve göreve ilişkin davranışları arasındaki ilişkiyi ortaya koymuşlardır. Araştırmanın sonuçları, bireylerin sanal dünyadaki ilişki-odaklı davranışlarının, oyuncuların özellikle gönüllülüğe dayalı organizasyonlardaki liderlik pozisyonlarıyla ilişkili olduğunu bulmuşlardır. Bununla birlikte göreve ilişkin davranışlar, gönüllü olarak katıldıkları organizasyonlardaki çevrimdışı liderlik pozisyonlarıyla çok düşük seviyede bağlantılıdır.

MMOG ve MMORPG’lerdeki lider olgusunu ele alan bir diğer çalışma olan Mysirlaki ve Paraskeva (2012)’nin “Leadership in MMOGs: A Field of Research on Virtual Teams”de, çevrimiçi oyun grupları kendi kendine örgütlenen ve guild esnasında işbirliği yapan gruplar olarak değerlendirilmişlerdir. Çalışmada temel olarak sanal topluluklarda liderlerin rolünü ele almış ve bir grubun sosyal yapısının ve liderlik yeteneklerinin MMOG’lerde geliştirilebileceğini; dolayısıyla bu durumun sanal takımlar için daha etkili işbirlikçi bir çevre yaratmaya neden olacağını bulmuşlardır.

Flanagan (2007) yerel medya projelerini, oyunları dahil ederek keşfetme amacıyla yaptığı çalışmada oyunların oyuncuları motive etme, topluluk kurma ve kültürel değişim aracı olarak kullanılmaları noktasında nasıl ve ne şekilde etkili olduğunu ortaya koymayı

amaçlamıştır. Bu doğrultuda oyunları sokaklara taşımının toplumsal ve siyasal fırsatları nasıl destekleyebileceğine yönelik olarak, şehir ile bağlantılı olan yaratıcı yerel medya projelerinin tarihine dikkat çekilmiştir.

MMORPG'ler üzerine yapılan çalışmaların çoğunlukla oyuncuların demografik özellikleri temelinde yapıldığını öne süren Cole ve Griffiths (2007), "Social Interactions in Massively Multiplayer Çevrimiçi Role-Playing Gamers" başlıklı çalışmalarında, MMORPG'lerin içinde ve dışında gerçekleşen sosyal etkileşimi ortaya çıkarmayı hedeflemişlerdir. Araştırma kapsamında 45 ülkeden 912 oyuncu ile görüşmüşlerdir. Sonuç olarak MMORPG'lerin, oyun oynamanın eğlenceli yönünün yanı sıra yüksek düzeyde sosyal etkileşime imkân veren çevreler olduğunu bulgulamışlardır. Çok yüksek oranda sosyalleşme sağlayan bir tür olarak MMORPG'leri uzun dönemli arkadaşlıklar; hatta hayat arkadaşlıkları kurmada bir araç olarak tanımlamışlardır.

Kolektif olarak nitelendirdiği MMORPG oyunlarının, oyuncuların sanal ve gerçek dünyadaki sosyal sermayelerine etkisini analiz ettiği çalışmasında Zhong (2011), kolektif MMORPG oynama aktivitesini "müşterek oyun eylemleri" ve "deneyimin değerlendirilmesi" olarak kavramsallaştırmıştır. Bireysel düzeyde sosyal sermaye, sosyal ağlar aracılığıyla kurulan destek anlamına geldiği kadar, bireylerin sivil katılımı anlamına da gelmektedir. 232 Çinli MMORPG oyuncusuyla yürütülen çevrimiçi anket ile veriler toplanmış; kolektif oyun oynamanın çevrimdışı sosyal sermayeyi ne kadar etkilediğini ve çevrimiçi sosyal sermayenin nasıl aracılık ettiğini test etmek için iki adet yapısal denklem modeli geliştirilmiştir. Çalışmanın sonuçları herhangi bir aracılık durumunu göstermemiştir. Bununla birlikte kolektif oyun oynama, oyuncuların çevrimiçi olarak sosyal sermaye ile bir köprü oluşturmalarını ve çevrimiçi sivil katılımlarını etkilemektedir. Fakat aynı etki çevrimdışı sosyal sermaye ve sivil katılım için geçerli değildir.

YÖK tez veri tabanında bu çalışmanın konusu ve amacıyla bağlantılı tek çalışma Ferahim Yeşilyurt'un 2014 tarihli "Ergenlerin Çevrimiçi Oyunlardaki Deneyimleri ve Oyuna İlişkin Tutumlarının İncelenmesi" başlıklı doktora tezidir. Çalışma, ortaöğretim kurumlarında eğitim gören 426 öğrenci ile anket, 16 öğrenci ile derinlemesine görüşme yapılarak yürütülmüştür. Araştırmada "Çevrimiçi Oyun Deneyimi Anketi", Çevrimiçi Oyun Motivasyon Ölçeği", "Rosenberg Benlik Saygısı Ölçeği" ve "Rotter İç-Dış Kontrol Odağı Ölçeği" kullanılmıştır. Araştırma sonucunda cinsiyetler arasında oyun türü seçiminde görülen farklılaşmaya dair bulgular elde edilmiştir. Bunun yanında en yüksek düzeyde görülen oyun oynama motivasyonu olarak kaçış boyutu, en düşük düzeyde ise sosyal ilişki boyutu

bulunmuştur. “Benlik saygısı ile simülasyon türü oyunları oynama arasında pozitif yönde, kontrol odağı ile sosyal medya oyunları oynama arasında negatif yönde ilişki” olduğu ortaya konulmuş; çevrimiçi oyunları oynamanın hem sanal ortamda hem de gerçek dünyada yetişme çağındaki çocukların sosyalleşmesine katkı sağladığı doğrulanmıştır.

“Anaakım Medyanın İnternet Haber Sitelerinde Çevrimiçi Oyunlara Yönelik Bağımlılık Temsili”, başlıklı çalışmada Pelin Koç (2017), “anaakım medyada yer alan temsillerin çevrimiçi oyun bağımlılığına dayalı ahlaki paniğin üretimindeki rolünü” anlamayı amaçlamıştır. Bu doğrultuda MMORPG’ler ve onların oyunculara kazandırdığı etkin roller incelenmiştir. Çalışmanın yöntem bölümünde ise internet sitelerinden seçilen haber metinleri değerlendirilmiş ve bu haberlerin “oyun bağımlılığı temsilini doğrudan veya dolaylı” olarak yeniden ürettiği bulgulanmıştır.

Dijital oyunlar ve gerçek dünya arasındaki farklı etkileşim türlerini inceleyen tüm bu çalışmalar, oyunların toplumsal hayattaki doğrudan ve dolaylı etkilerini göstermeleri bakımından önemlidir. Bu çalışmada da yukarıdaki çalışmalarla aynı doğrultuda bir araştırma yürütülmüş; oyun oynamanın, “oyun oynama süreci” ile sınırlı kalmayıp, oyun dünyası dışına taşan etkileri araştırılmıştır. Çalışmanın bundan sonraki kısmında araştırmanın yöntemi aracılığıyla elde edilen bulgulara ve sonuçlara yer verilmiştir.

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

ARAŞTIRMANIN UYGULANMASI, BULGULAR VE TARTIŞMA

4.1. Araştırmanın Sorunsalı/Konusu

“Dijital oyunlar, oyuncuları gündelik hayattan kopartan ve pasifize eden gündelik hayatta bir boş zaman etkinliği olmaktan ziyade, gündelik hayatla baş edebilecek ve muhalif stratejileri gerçekleştirebildikleri bir mecra mıdır?” bu araştırmanın temel sorusudur. Bu bağlamda oyunların dijital oyun oynayan bireyleri kendi kültürel pratiklerini geliştirmeye, oyun grupları içinde kurallar temelinde bir arada var olmaya, kendi aralarında örgütlenmeye, eleştirel, düşünsel, stratejik tutum ve davranış gösterebilme yetilerini ortaya koymaya, kendi sosyal, kültürel ve siyasal duruşlarını göstermeye teşvik edip etmediği sorusu önemlidir. Bir diğer ifade ile oyunlarda kurulan sanal topluluklar aracılığıyla aktif öznel olarak yeni bir direniş ve karşı hegemonya yaratmaya yönelik hareketlere dâhil olup olmadıkları konusu bu çalışmanın çıkış noktasını oluşturmaktadır.

4.2. Araştırmanın Amacı

Dijital oyunların, oyuncuları pasifize etmekten ziyade, onları kendi kültürel pratiklerini geliştirmeye, kendi aralarında örgütlenme ve direniş alanlarını oluşturmaya ve sosyal, siyasal, ekonomik, güncel vs. olaylarda kendi duruşlarını göstermeye teşvik edip etmediğinin ve oyunlarda kurulan sanal topluluklar aracılığıyla muhalif hareketlere dâhil olup, karşı hegemonya yaratmaya yönelik hareketlerde aktif bireyler olup olmadıklarının ortaya konulması bu çalışmanın temel amacıdır. Dijital aktivizm kavramının oyun grupları etkileşimi ve dinamikleri aracılığıyla nasıl öne çıktığının analiz edildiği çalışmada, internet ağı ile birbirine bağlı olan MMORPG oyuncularının ideolojik ve kültürel söylemleri ve toplumsal olaylara olan ilgilerinin çevrimiçi ortamla ilişkisi irdelenecek; bu bağlamda oyunların, oyuncuların gündelik yaşam pratikleriyle ilişkisi tartışılacaktır. Bu doğrultuda;

- Dijital oyunların oyuncuları pasif bireyler haline getirip getirmediğinin (örn, Blackburn, 2010; Halter, 2009; Anderson and Bushman, 2001; Hayes, 2008; Aarseth, 2005; Kuechenmeister, 2011; Wilkie, 2003) ya da kendi kültürel pratiklerini oluşturan aktif öznel haline gelmesine (Binark vd, 2008; Coleman ve Dyer-Witheford, 2007) neden olup olmadığının analiz edilmesi,

- Dijital oyuncuların, çevrimiçi oyunlar aracılığıyla toplumsal olaylara yönelik muhalif hareketlere katılımlarının artıp artmadığının, ideolojik görüşlerini daha rahat gösterme fırsatı bulup bulmadıklarının, bu oyunların onları apolitik bireyler hale getirip getirmediğinin ortaya konulması,
- Dijital oyunların, oyuncuları örgütlenmeye, kendi kültürel pratiklerini geliştirmeye ve kendi direniş ve karşı hegemonya alanları oluşturmaya yönelik hareketlere teşvik edip etmediğinin ortaya konulması,
- Çevrimiçi oyunlardaki sanal toplulukların, oyuncular arasındaki hiyerarşik yapılanmanın ve toplumsal olaylara tepki göstermek üzere organize olma süreçlerinin nasıl olduğunun analiz edilmesi,
- Dijital oyunların, oyuncuları sosyal yaşamdan soyutladığı mı yoksa gündelik yaşam stratejilerine katkı mı sağladığının belirlenmesi ve bu katkının olumlu ya da olumsuz yönlerinin ortaya konulması hedeflenmektedir.

4.3. Araştırmanın Önemi

Yükseköğretim Kurulu'nun tez veri tabanında yapılan aramada “oyun” anahtar kelimesi kullanılarak yapılan aramada bulunan yüksek lisans ve doktora tezlerinin çoğu eğitim fakültesi ve güzel sanatlar fakültesi bünyesinde yapılan ve konvesiyonel oyunlarla ilgili tezlerdir. Bir diğer ağırlıklı konu “Oyun Teorisi” olup iktisat ya da işletme ana bilim dalı bünyesinde yürütülmüş çalışmalardır. Bu çalışmanın ele aldığı tarzda dijital oyunlar üzerine yapılan toplamda altı adet çalışma bulunmaktadır. Salih Akkemik tarafından yürütülen “Sayısal Oyunlarda Etkileşim Tasarımının Rolü” başlıklı çalışma 2009 yılında; Emre Kırtunç'un 2014 yılında yürüttüğü “Maddesellik ve Tasarım: Yeni Kültürün Anahtarı Olarak Bilgisayar Oyunları” başlıklı çalışma; Ecmel Kayahan'ın yine 2014 yılında yürüttüğü “Türkiye’de Oyun Konsollarındaki Ürün Yerleştirmenin Tüketici Üzerindeki Etkisi ve Dijital Pazarlamadaki Rolü” başlıklı çalışması; 2015 yılında yürütülen Tuğçe Gürçay'ın “Motivasyonel Tasarım Modellerinde Bilgi Alışverişi Aracı Olarak Oyunlaştırma” ve Hacer Can Bilgin'in “Ortaokul Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılık Düzeyleri ile İletişim Becerileri Arasındaki İlişki” başlıklı çalışmaları dijital oyunlar üzerine yürütülen fakat iletişim tasarımı, oyun bağımlılığı ve oyunların ekonomik işlevi temelinde ele alınan çalışmalardır. Bu çalışma ile bağlantılı olan Türkiye’de yapılmış tek çalışma Ferahim Yeşilyurt'un 2014 tarihli “Ergenlerin Çevrimiçi Oyunlardaki Deneyimleri ve Oyuna İlişkin Tutumlarının İncelenmesi” başlıklı doktora tezidir. Son olarak Pelin Koç'un 2017 yılında

yürüttüğü, “Anaakım Medyanın İnternet Haber Sitelerinde Çevrimiçi Oyunlara Yönelik Bağımlılık Temsili” başlıklı bir çalışması bulunmaktadır.

Dijital oyunlar ve çevrimiçi oyuncular üzerine yapılan çalışmalar çoğunlukla oyunların içeriği ve oyuncular üzerindeki etkisi, çevrimiçi oyun oynayanların kültürel pratikleri ve oyunların kimliklenme sürecine etkisi gibi konular üzerinde yoğunlaşmaktadır. Bu çalışma gerek genel anlamda dijital oyunlar ve oyuncuları betimlemesi; gerek çevrimiçi oyunların oyun içi ve oyun dışındaki hayatla ilişkisini ele alma ve tüm bunların oyuncuların toplumsal sorunlara karşı örgütlenme potansiyelini ve karşı hegemonya hareketleriyle ne ölçüde ilişkili olduğunu farklı araştırma teknikleri aracılığıyla ortaya koyma amacıyla yola çıkması bakımından literatüre katkı sağlayacaktır. Bunun yanında oyun gruplarıyla özdeşleşme ve çevrimdışı aktivizm arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki olup olmadığının belirlenmesi amacıyla yapılan saha çalışması sonucunda geliştirilen ölçeğin, gelecekteki çalışmalarla sınanması durumunda, söz konusu ilişkiyi farklı örneklemelerde de ölçmek üzere kullanılabilecek yeni bir ölçek literatüre kazandırılmış olacaktır.

4.4. Araştırmanın Kapsamı ve Sınırlılıkları

Bu çalışma Türkiye genelindeki MMORPG oyuncuları ile anket tekniği yürütülmüştür. Katılımcıların gönüllülük esasına göre soruları yanıtlamaları adına demografik açıdan yaş, eğitim ya da cinsiyete yönelik tabakalı ya da amaçsal örnekleme uygulanmamıştır. Dolayısıyla katılımcıların demografik verilerinde eşit bir dağılımdan söz etmek mümkün değildir. Esasında bununla amaçlanan tesadüfi örneklem yöntemi ile ulaşılabilecek demografik verileri görebilmek ve nedenlerini literatür kapsamında değerlendirmektir. Özellikle 14-17 yaşları arasındaki birçok katılımcının anketi hevesle yanıtlamaya başlamakla birlikte, anketin soru sayısının fazla olması nedeniyle yarıda bıraktıkları görülmüştür. Anketin sonuçlarını değerlendirmede yapılacak istatistiksel analizlerin sağlıklı sonuçlar vermesi açısından yarıda bırakılmış anketler değerlendirmeye alınmamıştır. Buna ilaveten farklı oyun gruplarının oyuncu profillerinin ideolojik ve kültürel olarak araştırmacı için rahatsız edici tutum ve davranışlarından kaynaklı birtakım sıkıntılar yaşanmıştır. Grup içerisinde yapılan paylaşımların şiddet ve cinsel içeriklerinin rahatsız edici olması ve oyundan ziyade bu tür içeriklere yoğunlaşmaları nedeniyle bu grupların üyeliği bırakılmıştır. Dolayısıyla grup üyelerinden ankete katılım noktasında geri bildirim alınamamıştır. Çalışmanın konusunu siyaset ile ilgili bulan bazı oyun grupları ve e-spor kulüpleri, çalışmaya katılmayı reddetmişlerdir.

Son olarak ekonomik kısıtlılıklar nedeniyle Türkiye'nin farklı illerinde ikamet eden MMORPG takım liderleriyle yürütülen derinlemesine görüşmelerin yalnızca İstanbul ve Antalya'da olanlarıyla yüz yüze görüşme gerçekleştirilebilmiştir. Diğer katılımcıların görüşleri, ses kaydı ya da mail aracılığıyla alınabilmiştir.

4.5. Araştırmanın Temel Varsayım ve Soruları

Bu çalışmanın temel varsayımı “dijital oyunlar, dijital oyuncu topluluklarına yeni bir direniş ve karşı-hegemonya alanı sağlamaktadır” şeklindedir ve çalışma bu varsayımdan yola çıkarak yürütülmüş; araştırma soruları ve hipotezleri yine bu varsayım doğrultusunda oluşturulmuştur.

4.5.1. Araştırma Sorusu ve Hipotezler

Hipotezler bir dizi ardışık adımdan oluşmakta ve iki değişken arasında olumlu ya da olumsuz ilişki olup olmadığı varsayıldığında kurulmaktadır. Bununla birlikte araştırma sorusu ise iki değişken arasında olumlu ya da olumsuz bir ilişkinin olup olmadığı hakkında araştırmacının bir varsayımının olmadığı durumlarda, yani aralarındaki ilişkinin olumlu ya da olumsuz olup olmadığının ve nasıl bir ilişki olduğunun ortaya konulması istendiğinde sorulmaktadır (Hayes, 2010: 160). Bu nedenle hipotezler çevrimiçi oyun ve oyuncu, oyuncu ve sosyal ilişkiler, sosyal ilişkiler ve çevrimiçi topluluk oluşturma, çevrimiçi topluluk ve gerçek dünyada görüşme adımlarını takip ederek kurulmuştur. Çalışmanın esas sorunsalı çevrimiçi oyun aracılığıyla kurulan sanal topluluğun karşı hegemonya hareketlerinde ne denli etkili olduğunu ortaya koymaktır. Bu nedenle aradaki ilişkinin olumlu ya da olumsuz olup olmadığını ortaya koymaya yönelik bir araştırma sorusu formüle edilmiştir. Çalışmada hipotezlerin adımları doğrultusunda dört adet boyut belirlenmiş ve hipotezler bu boyutlar bağlamında oluşturulmuştur.

1. Boyut - Kimliklenme Süreci: John Huizinga (1980: 11) oyunların etkilerinin yalnızca oynanılan fiziksel ortamda kalmadığını, aynı zamanda oyuna katılanların güzellik, iyilik, adalet, dürüstlük gibi çeşitli fikirleri ve değerleri deneyimleyebildiği bilişsel bir yapılanma süreci olduğunu vurgulamaktadır. Türü ve amacı ne olursa olsun oyunlarda, “sıradan hayat”tan farklılaşan çeşitli eylemlerin çok iyi tanımlanmış niteliklerini görmek mümkündür. Bauman (2005: 30)’ın modern hayatın kimlik anlayışını yansıtan ve bireysellik ile kolektivite arasında gidip gelen melez kimlik tanımlamasını bu noktada vurgulamak önemlidir. Zira Bauman “akışkan kimlikler”i post-hiyerarşik yapıların bir unsuru olarak

görmektedir. Bu durum çevrimiçi oyun topluluklarının heterarşik yapısıyla uyumlu bir anlayışı ortaya koymaktadır.

MMORPG'ler çevrimiçi olarak oynanmakta, oyuncuların kendi yarattıkları dijital karakter ya da avatarlarla oyun ortamında bulunmalarına ve sadece oyunun yazılımıyla (oyun için tasarlanmış çevre ve oyun içerisinde bilgisayar aracılığıyla kontrol edilen karakterler) değil, diğer oyuncuların avaturlarıyla da etkileşmelerini sağlamaktadır. Bundan dolayı yalnızca oyunun ötesinde değil (guild sohbetleri, genel sohbetler, oyun bilgisi veritabanları vb.), oyunun kendisi içinde de tamamıyla ortak çalışmaya dayalı, işbirlikçi bir ortamdır (Grande, 2013: 8). MMORPG'ler iki uçlu bir oyun deneyimi sunmaktadır; çoğunlukla oyuncular oyunları, tanıdıkları yerler ve durumlarda sıklıkla meydana gelen şeylerde olduğu gibi, en azından sıradan hayatın bir parçası gibi deneyimlemektedirler.

MMORPG oynamanın bu sivil karakteristikleri, oyuncuların oyun oynarken de sivil deneyimlere sahip olmalarını sağlamaktadır. Örneğin “simülesivil” aktiviteler içeren oyunlar oynamak, diğer oyunculara yardım ya da kılavuzluk etmek, guild ya da takım yönetmek ya da organize etmek bunlardan bazılarıdır. Bir oyuna katılmak, diğer oyuncuların kendi hareketlerine ne tepki vereceğini öngörmeyi gerektirmektedir. Nihayetinde oyuncular, oyun grubu içerisinde genel ve yaygın perspektifleri içselleştirmelerini sağlayan, bir şekilde diğer oyuncuların bakış açılarını anlama yeteneğine sahip olmaktadır. Yani bir grup ya da toplulukla özdeşleşmektedirler. Bir oyun grubu ya da topluluğu ile özdeşleşme, oyuncunun kendi kimliğinin biçimlendirilmesi ve korunması noktasında da çok önemli olmaktadır, çünkü bir grupla özdeşleşme, bireyin kimlik duygusunu güçlendirmekte ve üstün olarak gördüğü bir gruba ait olduğu için kendinin de üstün olduğunu iddia etmenin meşrulaştırma yolunu bulmuş olmaktadır. Van Looy vd. (2010: 128) göre MMORPG'lerin oyuncuların kendi kimliklerini sosyal bir bağlamda tecrübe etmelerine izin vermesi, çevrimiçi oyunların özdeşleşme boyutuyla yakından ilgilidir. Böylece MMORPG'ler oyunculara grup (guild/takım) özdeşleşmesi ve oyun (topluluk) özdeşleşmesinin yolunu açmaktadır. MMORPG'lerdeki etkileşim resmi olarak birbirleriyle bağlantılı olmayan oyuncular arasında gerçekleşse bile, pek çok etkileşim resmi grup bağlamında gerçekleşmektedir. Örneğin ortak arkadaş etkileşimleri chat (sohbet) yapmanın yanında “buffing⁶¹”, “kill assisting” (gruptan başka bir oyuncuya, karşılık beklemeksizin bir canavarı öldürmesinde yardımcı olmak) ve daha zayıf bir karaktere tehlikeli bir bölgede eşlik etmek bunlar arasında sayılabilir.

⁶¹ **Buffing:** Karakteri çeşitli açılardan güçlendirmek maksadıyla verilen büyüler dışında aynı zamanda birini sözleriyle pohpohlama “gaza” getirme anlamında da kullanılmaktadır.

MMORPG’lerde “quest” gibi kısa dönemli hedefleri gerçekleştirmek üzere iki ve daha fazla sayıda olmak üzere geçici gruplar kurulabilmektedir. Oyun üyeleri arasındaki bir chat (sohbet) kanalı bu tür hareketlilikleri organize etme ve karşı takıma karşı mücadele etmede ve “quest”in sonunda ganimetin paylaşılması konusunda düzenleme yapmakta kullanılmaktadır. Çok daha fazla sayıda oyuncu içeren daha büyük mücadeleler ve raidlerde ise oyuncuların eşit bir biçimde bağlantıda oldukları “raid sohbet (chat) kanalları” oluşturulmaktadır.

Tüm bu yukarıda sayılan oyun etkileşimleri oyunun yalnızca oyuncuların avaturları arasında gerçekleşip bitmesinin önüne geçmekte, oyunun yapısı oyuncuların “oyunla özdeşleşme” sürecini etkileyip, oyunun dışına taşmasına izin vermektedir. Buna göre;

Hipotez 1: MMORPG’lerin oyun yapısı ve oyun esnasındaki buffing, kill assisting, eşlik etme gibi etkileşimler “oyunla özdeşleşme”yi pozitif yönde etkilemektedir.

2. Boyut – Sosyal Etkileşim

MMORPG’lerin yapısı, oyundaki pek çok görevi tamamlamak için oyuncuları işbirliği yapmaya (bu sayede de sosyalleşmeye) zorlamaktadır. Dolayısıyla MMORPG’ler oyuncuların kişisel profillerini oluşturup, diğer oyuncularla da etkileşime girdikleri bir nevi sosyalleşme ağı platformudur. MMORPG’ler oyuncuları arkadaşlık sistemi, tartışma forumu, ortak ilgi grupları vb. gibi ağ aracılığı ile kurulan iletişimle birbirlerine bağlamaktadır. Farklı alt sistemlerden oluşması, toplulukların tartışma forumları ya da ortak ilgi grupları formunda örgütlenmelerine olanak sağlamaktadır. Bununla birlikte MMORPG’ler anlam ve sosyal ilişkiler üreten eylemlerde bulunan ve etkileşime giren oyuncular tarafından aktif bir şekilde kullanıldığı sürece bir sistemdir. Birbirinden fiziksel olarak uzak olan oyuncuların siber alanda konumlandırarak oluşturduğu ve akabinde sanal topluluklar haline dönüştüğü, bu nedenle kendi uzamını yaratan bir sistemdir. Yeni aktörlere ve yeni ilişkilere açıktır. MMORPG oyuncuları oynadıkları oyun içerisinde farklı topluluklar oluşturmaktadırlar. Oyun sisteminin sağladığı bu fonksiyon beraberinde, mail sistemleri, bülten gönderim sistemleri ve hatta çevrimiçi olan insanların listesi aracılığıyla gerçek dünyada da topluluğa dahil olmayı getirmektedir.

Hipotez 2: MMORPG oynamak ile oyuncular arasındaki sosyal etkileşim arasında pozitif bir ilişki vardır.

3. Boyut – Oyun Topluluğu ve Gerçek Dünyadaki Topluluk Arasındaki İlişki

Oyuncuların sosyal ve topluluğa dair etkileşimleri, guild ve takımlar içerisinde bulunabilen sosyal ağlar gibi yapısal birtakım özellikleri inşa etmektedir ve oyuncuların uzun dönemli arkadaşlıklar ve takım-grup içi ilişkileri muhafaza etmelerini sağlamaktadır (Küklich,

2007: 14). Oyunların etrafında ortaya çıkan çevrimiçi oyun toplulukları teşvik edici bir topluluk olarak işlev görmektedir, üyeleri kimlikler, değerler ve pratiklere bağlamaktadır. Tüm bunlar sonucunda bir MMORPG, potansiyel olarak farklı ve daha anlamlı sosyal etkileşimlere yol açmakta ve böylece bir “oyun topluluğu-game community” oluşumu için fırsat yaratmaktadır.

Hipotez 3a: Guild/takım ve genel chat vs. aracılığıyla kurulan sosyal etkileşim ile oyun topluluğu oluşumu arasında pozitif bir ilişki vardır.

Hipotez 3b: Oyun topluluğuyla güçlü bir şekilde özdeşleşen oyuncuların diğer oyuncularla uzun dönemli anlamlı ilişkiler kurmak, sohbet etmek ve onlara yardım etmek için daha güçlü arzuları ve ilgileri vardır.

Farklı insanlar MMORPG ve oyun topluluğu aracılığıyla bir araya geldikleri zaman, avantaj sağlamak adına (bu avantaj, ilgi çekmek, grup içinde popüler olmak, belli bir düşüncüyü dile getirmek, tartışma konusu açmak vs. olabilir) çeşitli anlatılar, hikayeler kullanılmaya başlamaktadır. Artık anlatılar ya da hikayeler basit bir şekilde yalnızca doğal olaylar ve doğal olayların öngörülmesi ile ilgili değil, aynı zamanda siyaset, ekonomi ve iktidarda izlenen yolları tanımlamak ve etkilemekle de ilgilidir. Böyle bir dünyada hikâyeler yalnızca destekçi kazanma ve “gerçeği” anlatan taraf olabilme temeline dayanarak rekabet etmektedir. Burada sanal topluluğun gelişiminde görülen içeriğin yapıbozumu, teknolojinin demistifikasyonu ve son olarak “kendin yap” (do-it-yourself) ya da katılımcı yazar/içerik oluşturucu, programlanan bir kitlenin özerk düşünme, eyleme geçme ve kolektif özerkliğinin üç adımıdır. İnsanlar içerik haline gelmekte ve yol açtıkları değişim yalnızca çevrimiçi topluluğu değil, bir bütün olarak toplumu da etkilemektedir (Grande, 2013: 9).

Tüm bunlar neticesinde çevrimiçi kanallar (bu çalışma örneğinde de MMORPG’ler) aracılığıyla kurulan iletişim bireylere, MMORPG toplulukları, blogları, forumları vb. aracılığıyla yürüttükleri etkileşimleri, karşılıklı bilgi alışverişi, siyasal ve ekonomik tartışmaları hakkında gerçek dünyada da mobilize olma fırsatı yaratmaktadır. Burada rahatlıkla görülebilen nokta sosyal etkileşime yol açan çevrimiçi oyunlar ve sivil aktivizm arasında bir ilişki olduğu ve bu ilişkinin oyunların hangi özelliklerinin hangi sosyal ve sivil çıktılara öncülük ettiğinin ortaya konulabilmesi için araştırılması gerektiğidir. Sanal oyun toplulukları uzamsal olarak sabit olmayan ve teknoloji aracılığıyla devamlı iletişimin sosyal ortamları, alanlarıdır. Bu ortam ve alanda gerçekleşen buluşmalar/toplanmalarda, anlamlar ve yorumlar, belli bir ölçüde ortak anlam ya da yorumlar ortaya çıkana kadar tartışılmaktadır. Oyunlar oynanırken başlayan kimlik inşaa süreci – ki bu kimlikler çevrimdışı hayat üzerine

temellenmekte ve onunla bağlantılı olmaktadır- sürekli değişen çevrimiçi eylemlerle devam etmekte ve geri bildirimleri çevrimdışı dünyaya olmaktadır.

Oyunun senaryosu ve karakterleri/avatarları oyuncuların oyun topluluğunun bir üyesi olması ve gerçek dünyada da birlikte mücadele etmeleri yönünde onları cesaretlendirmektedir. Karakter/avatarla özdeşleşmekte ve bir grubun parçası olmaktadır. Bundan dolayı birlikte herhangi bir şeye karşı bir araya gelme yeteneğine sahip olmaktadır. Özdeşleşme sürecinin oyuncular üzerinde çok büyük bir etkisi olmaktadır, çünkü oyuncular, oyunda kolektif olarak nasıl davranıyorlarsa, gerçek dünyada da aynı şekilde davranmaya, hareket etmeye çalışmaktadırlar. MMORPG oynamak oyunla özdeşleşme süreci yaratmakta ve oyuncular aynı duyguyu gerçek dünyada da hissetme ihtiyacı duymakta, aynı ambiyansı, tatmini ve topluluk olma hissini aramaktadırlar. MMORPG’lerin yapısı, oyunla özdeşleşme, takım çalışması ve görevleri tamamlamanın oyuncuların gerçek dünyadaki davranışları, sosyal etkileşimleri ve ilişkilerinde büyük bir etkisi olmaktadır. Oyun, bir anlamlandırma süreci olarak sıradan hayatın ötesine geçmekte ve oyuncuların bazı konuları/sorunları izole edilmiş olmaktan çıkarmalarını sağlamaktadır.

Özetle sanal, kalıcı ve devamlı gelişen bu tür ortamlarda insanlar tek başlarına ya da klan, takım, guild vs. denilen gruplarda gezinmekte, görevleri tamamlamakta, ortak malları ve hizmetleri takas etmekte ya da onların alışverişini yapmakta ya da sadece “takılmakta” ya da gözlemlemekle yetinmektedirler. Bu türlü kişisel enformasyon ortamlarının gelişimi yalnızca çevrimiçi ortamla sınırlı kalmamakta, sanal ortamlarda bir araya gelen bireyler düzenli olarak “gerçek dünya buluşmaları” da düzenlemekte, avatarların arkasındaki oyuncular bireysel olarak da tanışmaktadırlar (Deuze, 2007).

Hipotez 3c: MMORPG topluluğu üyesi olan oyuncular büyük olasılıkla oyun dışında gerçek dünyada da buluşmaktadır.

4. Boyut – Çevrimdışı Aktivizm

Oyunların öz-yeterlik deneyimine yaptığı katkı oyuncuları gerçek dünya simülatörünü deneyimlemeye teşvik etmektedir. Oyundaki simultane deneyimler gerçek hayattaki becerilerin kazanılmasında etkilidir. Oyun esnasında çeşitli politikalarla hayatta kalma, savaşma vs. yapan oyuncunun gerçek hayattaki politika ile ilgili öz-yeterliği de gelişmiş olmaktadır (Bevc, 2007b: 33).

Çevrimiçi kanallar konvensiyonel formlardaki politik duruşun tamamlayıcısıdır ve bundan başka bireylerin sivil aktivizmini teşvik eden faktörler durumundadır; çünkü bireylere “halkın ruhunu yansıtan” ifadeleri kullanabilecekleri bir ortam sağlamaktadır (Shah vd., 2007:

677). Bu nedenle oyuncuların oyun toplulukları aracılığıyla toplumsal gerçekliğe yönelik farkındalıkları artmaktadır. MMORPG’ler oyuncuların, çevrimiçi ortamda elde ettikleri görüşleri, değerleri, bakış açılarını gerçek dünya yapılarına yansıtma ve toplum içinde güç ve iktidar yapılarının nasıl paylaşılması gerektiğini dikkate almalarını sağlamaktadır. Böylece oyuncular gerçek dünyada olan olaylar hakkında çevrimiçi oyun topluluğu aracılığıyla bilgilenebilir ve organize olmaktadır. Oyun, oyuncuların hızlandırılmış ağ etkisini, yani sadece soyut bir fikirden ziyade iletişimin somutlaşmasına ve herhangi bir görüşü destekleyen oyuncunun herhangi bir kampanyada fark yaratabilmesini deneyimlemesine izin vermektedir. Bundan dolayı oyun esnasında tek bir insanın bile bir şeyleri değiştirebileceğinin farkına varan oyuncu, kendi bireysel eylemlerinin gerçek dünyada da bir fark yaratacağına inanmaktadır. Ayrıca oyun oynarken simülesivil (simulatecivic) eylemlerin, diğer oyunculara yardım ya da kılavuzluk etmenin, guild/takım yönetme ya da organize etmenin (sosyal ağ geliştirmek için bir fırsat), toplumsal sorunları öğrenmenin ve etik sorunlarla “boğuşmanın”, sivil ve politik aktivitelere karşı, sivil oyun deneyimlerine sınırlı olarak maruz kalmaktan daha büyük bir bağlılık ve katılım göstermeye etkisi bulunmaktadır. Oyun oynamanın sosyal bağlamı, oyunla özdeşleşme süreci ve oyuncular arasındaki sosyal etkileşimin sivil ve politik katılımı doğrudan ilişkisi bulunmaktadır.

Hipotez 4a: Bir oyun topluluğu üyesi olmak oyunculara gerçek dünyada organize olma ve protestolara katılma, yardım toplama vb. gibi birlikte hareket etme yeteneği sağlamaktadır.

Çevrimiçi iletişim bireysel bir uğraş muamelesi görse bile, kolektif bir sinerjiyi de içermekte ve herhangi bir toplumsal olayda, çevrimdışı iletişim süreçleriyle eşzamanlı ilerlemektedir. Bundan dolayı çevrimiçi aktivitelerin çeşitli toplumsal eylemlerde, kişilerarası işbirliği ve örgütlenmeyi koordine etmede çok önemli rolü bulunmaktadır. Prax ve Laaksoharju (2012: 19)’nın da önerdiği gibi MMORPG’lerin yapısı, oyuncuların güç ve hiyerarşik yapılanmaya yönelik bakış açılarını etkilemektedir. Bu nedenle iktidarın herhangi bir siyasasına muhalif olup iletişim kurduklarında, çevrimiçi ortamda olduğu gibi gerçek dünyada da direniş gösterebilir ve iktidarı protesto edebilirler. Buradaki esas nokta MMORPG’lerde zamanlarının çoğunu harcayan bireylerin, nasıl olup da aktif ve siyasal, ekonomik ve toplumsal olaylar hakkında yeterince bilgilendirilmiş olabilecekleri ve gündem hakkında nasıl hızlı bir şekilde ortak duyu yarattıkları sorusudur. Schudson (1998: 311) bu gerçekliği “monitöryal davranışla” açıklamaktadır. Monitöryal davranışa göre sanal bir topluluğa üye olan bireylerin pasif ve apolitik bir duruşu vardır. Bununla birlikte herhangi bir

toplumsal olay ya da harekete karşı organize olabilmektedirler, çünkü onlar okumamakta; bunun yerine taramakta (scan), gözlemlemekte ve tartışmaktadırlar ve gerekirse iktidarın siyasalarına karşı mobilize ve organize olmaktadır. İnternetin heterarşik ve merkezi olmayan yapısı sanal topluluklar ve dolayısıyla katılım, yeni toplumsal hareketler ve siber protestoların oluşumu için gerekli ön koşulları sağlamaktadır.

Hipotez 4b: MMORPG toplulukları muhalif oldukları durumlarda büyük olasılıkla iktidar siyasalarına karşı direniş gösterirler ve protesto ederler.

Gramsci (2009)'a göre ideolojik hegemonya çok nadir oluşabilir ve oluştuğu takdirde kelimenin tam manasıyla asla “tam” olamaz; çünkü hegemonya stabil ve değiştirilemez değildir. Hegemonya iktidar sahipleri ve toplum içerisindeki grupların bazıları arasındaki bir mücadele alanıdır ve bu gruplar hegemonyaya direniş göstermekte ve bazı karşı-hegemonya hareketlerinde bulunmaktadır. Bu bağlamda bu çalışma çevrimiçi oyun topluluklarının karşı hegemonya hareketleri yaratma potansiyelini sorgulamaktadır. Bu tür oyunlar ve toplulukların birtakım politik etkileri olabilmektedir, çünkü oyuncuların pek çoğunun daha önce hiç deneyimlemediği biçimde politik duruşlarını somutlaştırmalarını ve politik hareketlere katılımlarını mümkün kılmakta; oyuncuların egemen güçlerle ilgili anlayışlarını derinleştirmelerini sağlamaktadır.

İnternet temelli çevrimiçi kanallar aracılığıyla oluşan çevrimiçi topluluklar, heterarşik karşıt kültürleriyle siyasaları, ekonomiyi, toplumu ve dini –kısaca toplumsal gerçekliği- gibi konularda hakim durumda olduğundan kendi hegemonik ideolojisini sürdüren iktidar sahiplerinin hegemonyasını yok etme olmasa bile, sarsma, ona meydan okuma fırsatı elde eder; “onların hikayeleriyle kendi hikayelerini yer değiştirirler”. Benzer şekilde yine çevrimiçi kanallar, karşıt kültürlerin birlik olarak “mevcut gerçekliği” teknoloji aracılığıyla değiştirmeye adanmış “grassroot”, “kendi işini kendin yap”, “cyberpunk” hareketlerini ateşlemektedir. Bununla birlikte farklı topluluklarda gelişen bu tür sosyal ağlar aracılığıyla geliştirilen aktivist hareketlerin etkili olabilmesi, hoşnutsuzluklarını, kendi taleplerini ifade edebilmeleri ve görmezden gelinmemeleri için daha büyük ölçekli hareketlere ihtiyaç duymaktadırlar. Dolayısıyla bu tür hareketler için farklı topluluklardan çevreci, öğrenci, etnik ve yerli halktan aktivistler, dini gruplar ve hatta rap, rock, alternatif müzik dinleyenler, çevrimiçi oyun oyuncuları vb. insanlar bir araya gelmektedir. Amaçları iktidar sahiplerinin sahip olduğu hegemonyaya meydan okumak, karşı hegemonya hareketleri yaratmaktır. Bu tür gruplardan biri olan çevrimiçi oyun topluluklarının karşı hegemonya hareketlerin oluşmasıyla ilişkisi ve MMORPG’lerin oyunculara karşı hegemonya alanı yapılandırma sunduğu fırsat

gözden kaçırılmaması ve incelenmesi gereken bir husus olmaktadır. Bu doğrultuda kurgulanan araştırma sorusu aşağıdaki gibidir:

Araştırma Sorusu: MMORPG’ler karşı hegemonya alanı yapılandırmada ve oyun topluluklarının aktivizmi karşı hegemonya hareketlerinde etkili midir?

4.6. Araştırmanın Yöntemi

Akademik bir çalışmanın temelini oluşturan kuramsal çerçeve olmakla birlikte, o çalışmanın özgün ve literatüre katkı sağlayacak olan bölümü yöntemdir, çünkü yöntem kısmı, araştırılan konunun sonuçlarına ulaşmadaki temel araçtır. Bu bakımdan yöntem kısmında kullanılacak tekniklerin nicel verilerle var olan durumu ortaya koyması, nitel verilerin ise nicel verilerin arka planını anlamaya yardımcı olacak şekilde kullanılması, tez çalışmasının literatüre yapacağı katkı ve diğer araştırmacılara yol gösterici olması bakımından önem taşımaktadır. Nitekim bu araştırmanın yöntem kısmında da nitel ve nicel teknikler bir arada kullanılmaktadır.

4.6.1. Araştırma Yönteminde Nicel Teknik Bölüm: Saha Çalışması (Anket)

Yöntem kısmında ilk teknik olarak Prof. Dr. Homero Gil de Zúñiga’nın çalışmalarında kullandığı politik katılım ölçeği ve modelleme (Gil de Zúñiga vd, 2007; Gil de Zúñiga ve Valenzuela, 2010) ve Bekhtina (2002)’nin “Psychological Research of MUD Gamers” adlı çalışmalarının yanında Utz (2000, <http://www.behavior.net/JOB/v1n1/utz.html>, erişim tarihi: 07.05.2015)’un “Social Information Processing in MUDs: The Development of Friendships in Virtual Worlds” adlı çalışması temel alınarak bir anket hazırlanmıştır. Çevrimiçi anket hizmet alımı ile Temmuz 2015 ve Haziran 2016 tarihleri arasında, örneklem grubuna çevrimiçi bir anket uygulanmıştır. Örneklem Türkiye’de MMORPG oynayan bütün oyuncular gibi çok büyük bir evrenden oluşmaktadır. Türkiye’de 2015 Ocak ayı itibarıyla 7 bin 757 kayıtlı eSpor takımı, 42 bin 664 kayıtlı oyuncu bulunmaktadır. 3 bin 256 kişi ise Gençlik ve Spor Bakanlığı tarafından verilen lisansları almıştır (www.gsb.gov.tr erişim tarihi: 18.01.2016). Burada dikkat edilmesi gereken nokta bu rakamların sadece kayıtlı oyuncuları kapsamakta olduğudur. Kayıtlı olmayan binlerce MMORPG oyuncusu da göz önünde bulundurulduğunda, Yazıcıoğlu ve Erdoğan (2004)’a göre 100.000 ve üstü sayıda evren büyüklüğünde, ± 0.05 örnekleme hatası ve $p=0.5$ ile $q=0.5$ olmak üzere ulaşılması gereken örneklem sayısı asgari 383 kişi olmalıdır. Belirlenen asgari örneklem sayısına ulaşabilmek için çevrimiçi anketin linki çeşitli

oyun toplulukları, üniversitelerin e-spor topluluklarıyla paylaşılmıştır. Aşağıda çevrimiçi anketin paylaşıldığı gruplar ve üye sayıları verilmiştir:

Tablo 4.1 Anketin Linkinin Paylaşıldığı Gruplar ve Grupların Üye Sayıları

1	World of Warcraft Türkiye	1402
2	Heartstone Turkey	8532
3	Metin 2 PvP Serverler	9866
4	World of Warcraft Turkey	2184
5	League of Legends Türkiye Topluluğu	1930
6	League of Legends Türkiye	16498
7	League of Legends Türkiye	5372
9	İstanbul Kıyamet Vakti Tüm Sunucular	2369
10	Oyun Manyakları	11073
11	Skyrim Türkiye	2763
12	Counter Strike Türkiye	1724
13	Akdeniz Üniversitesi E-Spor Topluluğu	693
14	Starcraft-Turkey	250
15	Diablo 3 Türkiye	987
16	Battlefield Turkey	2097
17	Dota 2 Türkiye	6466
18	Dota 2 Türkiye	4476
19	Hayatımız Oyun	1842
20	World of Tanks Blitz Turkey	1554
21	World of Tanks Türk Oyuncular Yardımlaşma Platformu	1317
22	World of Tanks Türkiye Dayanışma ve Yardımlaşma Platformu	1594
23	Lineage II	371
24	World of Tanks Türkiye Satılık Hesaplar Grubu	1246
25	Elder Gamers	554
26	Ko-Lay Games	6929
27	Knight Çevrimiçi Platformu	7698
28	Dark Souls Türkiye	216

29	Dark Souls Türkiye	167
30	Knight Çevrimiçi Al Takas Yap	10.944
31	Caen Game Oyuncu Platformu	2887
32	Guild Wars 2 Türkiye	2390
33	Fallout 4 Türkiye	541
34	MineCraft Türkiye	6917
35	Multiplayer	10.619
36	Dota 2 Türkiye Yardımlaşma Platformu	3899
37	League of Legends Yardımlaşma Platformu	2816
38	World of Warcraft Türkiye	231
39	Battlefield 4 Türkiye	2163
40	Knight Çevrimiçi World Oyuncu Platformu	4971
41	Team Fortress 2 Türkiye	954
42	Knight Çevrimiçi Platformu	4904
43	World of Warcraft Türkiye	231
44	KOÜ E-Spor Kulübü	1742
45	ODTÜ E-Spor Topluluğu	2217
46	Bilkent eSports Society	3340
47	League of Legends Antalya	1024
48	LeagueOfLegends Antalya	584
49	Anime Türkiye	14.770
Toplam		180.269

Tablo 4.2 Anketin Paylaşıldığı E-Spor Takımları

Takım Adı	Kuruluş Yılı	Grup Üye Sayısı
Team Turquality eSports Club	2005	149.950
Dark Passage eSports Club	2003	152.679
Beşiktaş E-Spor Kulübü	2015	75.895
Atlas Espor Takımı	2013	20.465

4.6.1.1. Araştırma Verilerinin Analizi

Araştırma kapsamında yürütülen anket tekniği kapsamında sorulan demografik sorular dışındaki anket soruları parametrik oldukları için Skewness Testi yapılarak dağılımın normalliği test edilmiştir. Likert ölçeğinde ne kadar çok fazla seçenek olursa güvenilirlik oranı o kadar arttığı için Likert seçenekleri 1 ile 10 arasında verilmiştir. Skewness ve Kurtosis değerleri -2 ve 2 aralığındaysa dağılımın normal olduğu kabul edilmektedir (Antonius, 2003: 67-68). Analiz esnasında yalnızca “Guild üyeleri bana güvenebilir” değişkeninin dağılımının normal olmadığı görülmüştür. Bu nedenle bu soru analiz dışında tutulmuştur.

Anket analizleri öncesinde ankete katılanların cevapları genel bir taramadan geçirilmiştir. Ankette çok sayıda soru olduğu için katılımcıların bir kısmı anketi tamamlamadan yarıda bırakmışlardır. Yarım bırakılan anketlerin verilerin analizi açısından sağlıklı sonuçlar almaya olumsuz etkisi olabileceğinden dolayı, tüm bu anketler analiz dışında bırakılmıştır. Ankete katılan 495 kişi olmakla birlikte yarıda bırakılan 60 anket analize tabi tutulmamıştır. Değerlendirmeler 435 anket üzerinden yapılmıştır.

Ankete katılan oyuncuların grupla özdeşleşme, sosyal etkileşim ve çevrimdışı aktivizm arasındaki ilişkiyi hangi değişkenler üzerinden değerlendirdiğini ve bu değişkenlerin kaç faktör altında toplandığını belirlemek amacıyla açımlayıcı faktör analizi yapılmıştır. Faktör analizi öncesi ve hipotezler çerçevesinde belirlenen soruların dört boyut altında toplanması beklenmiştir. Faktör analizinin yapılabilmesi için her ifadeye uygun sayıda yanıt alınıp alınmadığını görmek, ayrıca yanlış kodlama, normal altı ya da normal üstü ifadelerin belirlenebilmesi için frekans analizi yapılmıştır. Analiz sonuçlarına göre herhangi bir veri kaybı olmadığı görülmüştür. Ankette sorulan ilk sorular demografik verilere ilişkindir. Aşağıdaki tablolarda katılımcıların demografik verilerine yer verilmiştir:

Tablo 4.3 Katılımcıların Cinsiyet Dağılımı

		Frekans	Oran	Geçerli Oran
Geçerli Veri	Kadın	26	6,0	6,0
	Erkek	404	94,0	94,0
	Total	430	100,0	100,0

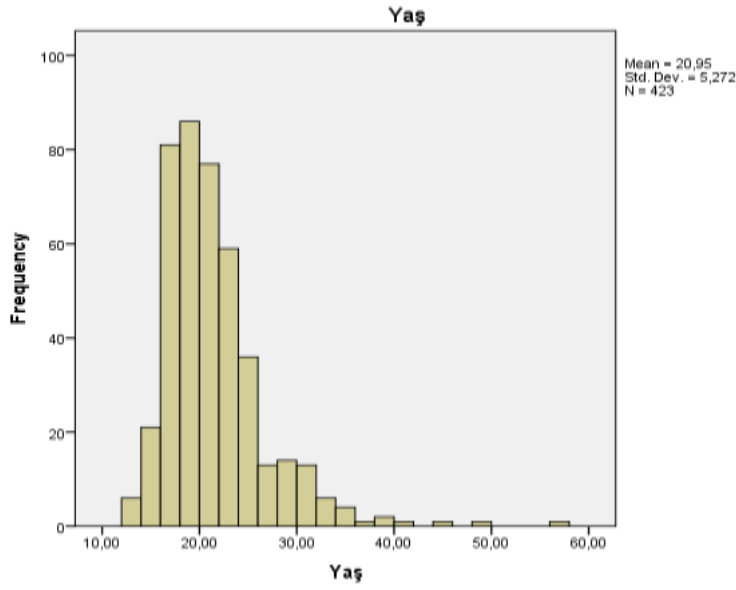
Ankete katılan oyuncuların %94’ü erkek, %6’sı kadındır. Dijital oyun oynayanların büyük çoğunluğunun erkek olması Cassell ve Jenkins (1998: 8)’e göre çocukların büyüme çağında teknoloji ile olan bağlantılarının yoğunluğuna dayanmaktadır. Buna göre kız çocuklar

erkek çocuklarına göre toplumsal cinsiyet bağlamında bilgisayar teknolojileri ile çok daha az ilgili olmaktadır. Bu nedenle küçük yaşlardan itibaren dijital oyunlarla tanışan erkek çocuklarının, bebek ile oynayan kız çocuklarından çok daha fazla oranda dijital oyun oynamaları anlaşılabilir bir durumdur. Bununla birlikte son yıllarda kadın oyuncu sayısında büyük bir artış gözlemlenmektedir. 2015 yılı istatistiklerine göre ABD’deki oyuncuların %48’i, İngiltere’dekilerin ise %52’si kadındır (Lofgren, 2015, <http://www.bigfishgames.com/blog/2015-global-video-game-stats-whos-playing-what-and-why/> erişim tarihi: 30.09.2016). Yine de bu çalışmaya katılan oyuncuların büyük oranda erkek olmasının, kadın oyuncuların çevrimiçi oyunlar yerine daha çok bireysel oyunları tercih etmesinden ve bu çalışma kapsamında ele alınan oyun gruplarının oynadıkları oyunların kadın oyunculara hitap etmemesinden kaynaklanmakta olduğu söylenebilir.

Tablo 4.4 Yaş, Eğitim, Gelir Dağılımı

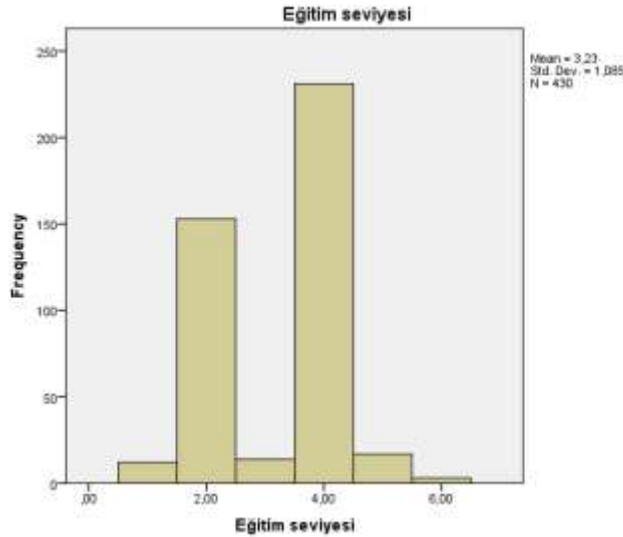
		Yaş	Eğitim seviyesi	Aylık ortalama hane geliri
N	Geçerli Oran	423	430	373
	Kayıp Veri	7	0	57
Mean		20,9480	3,2256	4518,6488
Median		20,0000	4,0000	3500,0000
Mode		18,00	4,00	5000,00
Std. Sapma		5,27195	1,08510	4301,59821
Minimum		13,00	1,00	,00
Maksimum		57,00	6,00	45000,00

Katılımcıların yaşları, eğitim durumları ve aylık ortalama hane gelirlerini gösteren tabloya göre ankete katılanlar arasında en fazla (mode) 18 yaş grubu, üniversite düzeyinde eğitim ve 5000 TL ortalama hane geliri görülmektedir. Ortalama yaş yaklaşık 21 iken, ortalama aylık hane geliri yaklaşık 4500 TL civarındadır. Katılımcılar arasında en küçük yaş 13, en büyük yaş ise 57’dir. Aylık ortalama hane gelirini boş bırakmak yerine 0 TL yazan katılımcı demografik verilerin minimumu iken, aylık ortalama hane gelirini 45.000 TL olarak belirten katılımcı ise maksimum düzeyi belirtmektedir. Bununla birlikte sağlıklı bir dağılım elde etmek için verilerin genel dağılımına bakarak ortalama hesaplanmalı ve genel dağılıma uymayan veriler ortalama hesaplamasından çıkarılmalıdır. Bu durum tamamıyla araştırmacının verilerine hâkim olması ile doğru orantılıdır. Dolayısıyla ortalama değerler, aykırı veriler hesaplamadan çıkarılarak alınmıştır.

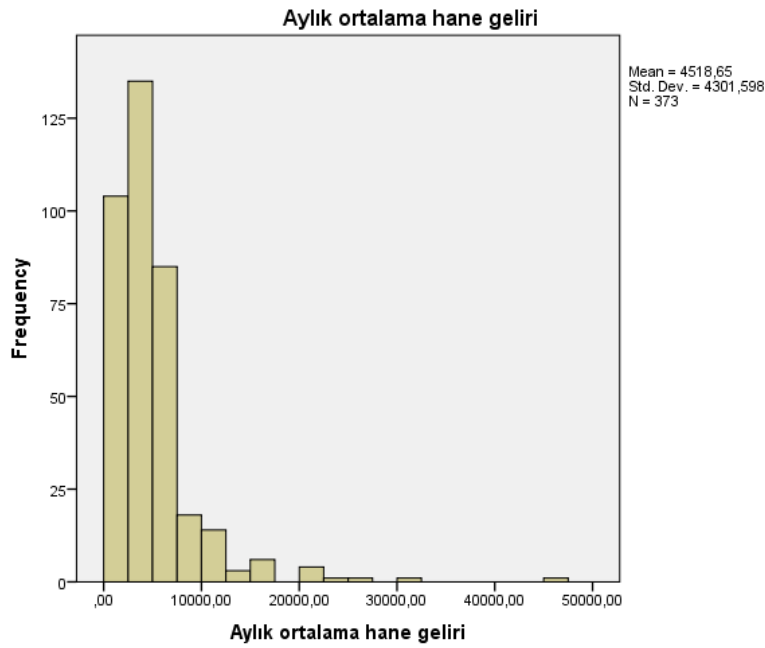


Şekil 4.1 Katılımcıların Yaş Dağılımı Histogram Tablosu

Katılımcıların yaş dağılımını gösteren histogram tablosuna bakıldığında genel dağılımı daha açık görmek mümkündür. Buna göre katılımcıların ağırlıklı olarak 18 ile 20’li yaşlarının sonunda oldukları görülmektedir. Ankete katılanların eğitim seviyesi ise ağırlıklı olarak lise ve üniversite düzeyindedir.



Şekil 4.2 Katılımcıların Eğitim Seviyesi Dağılımı Histogram Tablosu



Şekil 4.3 Katılımcıların Aylık Ortalama Hane Geliri Dağılımı Histogram Tablosu

Şekil 4.3’de görüldüğü gibi katılımcıların aylık ortalama hane geliri ağırlıklı olarak 10.000 TL’nin altındadır. Oyuncuların genel oyun oynama alışkanlıklarına yönelik analizler ise şöyledir:

Tablo 4.5 Katılımcıların An İtibariyle Oynamakta Oldukları Oyun

		Frekans	Oran	Geçerli Oran
Geçerli	Dota	85	19,8	19,8
Veri	LOL	122	28,4	28,4
	Call of Duty	4	,9	,9
	Heartstone	31	7,2	7,2
	WOW	70	16,3	16,3
	Counter Strike	54	12,6	12,6
	Battle Field	4	,9	,9
	Rust	1	,2	,2
	Smite	2	,5	,5
	The Elder Scrolls	6	1,4	1,4
	Starcraft	5	1,2	1,2
	GTA	3	,7	,7
	Skyforge	2	,5	,5
	İstanbul Kıyamet Vakti	2	,5	,5
	Team Fortress	1	,2	,2

	War Thunder	1	,2	,2
	Cabal Çevrimiçi	2	,5	,5
	ArcheAge	3	,7	,7
	Skyrim	2	,5	,5
	Duelyst	1	,2	,2
	Guild Wars	9	2,1	2,1
	Lord of the Rings	1	,2	,2
	Arma	1	,2	,2
	WOT	12	2,8	2,8
	Knight Çevrimiçi	3	,7	,7
	Silk Road	2	,5	,5
	Toplam	429	99,8	100,0
Kayıp	Sistem	1	,2	
Veri				
Toplam		430	100,0	

Ankete katılan çevrimiçi oyuncuların an itibariyle oynadıkları oyun sorulduğunda pek çok farklı yanıt alınmış olmakla birlikte, League of Legends, World of Warcraft, Battle Field, Counter Strike ve Dota en fazla oynanan oyunlar olarak öne çıkmışlardır. Oyunların popüler olma periyotları bağlamında anlamlı bir ilişki bulunmamaktadır. Nitekim oyunların çıkış tarihi sistematik bir düzen göstermez. Belli bir dönemde popüler olan oyunların kendi kemik kitle oyuncu grubu oluşmaktadır. Bu oyunları oynayanlar, popüler oyunları ilk çıktıkları zamanlarda takip etseler de, belli bir zaman sonra yine kendi alışkın oldukları ve grupça oynamaya alışkın oldukları oyuna dönmektedirler. Çalışmanın literatür kısmında katılımcıların en çok oynadıkları beş oyun hakkında genel bilgi verilmiştir.

Tablo 4.6 Katılımcıların Oyun Oynama Süreleri

		Frekans	Oran	Geçerli oran
Geçerli	1 yıldan az	92	21,4	21,5
Veri	1-5 yıl	253	58,8	59,3
	6-10 yıl	68	15,8	15,9
	10 yıldan fazla	14	3,3	3,3
	Toplam	427	99,3	100,0
Kayıp	Sistem	3	,7	
Veri				
Toplam		430	100,0	

Ankete katılanların büyük çoğunluğu oynamakta oldukları oyunu 1-5 yıl arası bir süredir oynamakta olduklarını belirtmişlerdir.

Tablo 4.7 Katılımcıların Oyun Oynama Sıklıkları

		Frekans	Oran	Geçerli oran
Geçerli	Canım sıkıldıkça	14	3,3	3,3
Veri	Günde 6 saate kadar	145	33,7	34,1
	Günde 6 saatten fazla	50	11,6	11,8
	Haftada 3 güne kadar	61	14,2	14,4
	Haftada 3 günden fazla	30	7,0	7,1
	Her gün	125	29,1	29,4
	Toplam	425	98,8	100,0
Kayıp	Sistem	5	1,2	
Veri				
Toplam		430	100,0	

Katılımcılar oyun oynama sıklıklarını öğrenmeye yönelik soruya en fazla “günde altı saate kadar” (%34,1) ve “her gün” (%29,4) yanıtını vermişlerdir.

Tablo 4.8 Katılımcıların Çevrimiçi Oyun Oynama Biçimi Tercihleri

		Çevrimiçi oyunda guild meet-upsları tercih ederim	Çevrimiçi oyunda LAN ⁶² buluşmaları tercih ederim	Çevrimiçi oyunlarda konvansiyonları tercih ederim	Çevrimiçi oyunlarda small (küçük) grupları tercih ederim	Çevrimiçi oyunda bir ya da iki oyuncuyla bir araya gelmeyi tercih ederim
N	Geçerli	425	426	420	424	420
	Veri					
	Kayıp	5	4	10	6	10
	Veri					
Mean		6,6776	5,6502	5,2595	6,0472	6,1548
Median		7,0000	5,0000	5,0000	6,0000	6,0000
Mode		10,00	10,00	5,00	10,00	10,00
Std. Sapma		2,91905	3,20326	2,97191	2,93550	3,18744
Minimum		1,00	1,00	1,00	1,00	1,00
Maksimum		10,00	10,00	10,00	10,00	10,00

⁶²LAN buluşmalar: Yerel ölçekli ağ dahilinde özellikle internet kafe ya da ev ortamındaki internet ortamında yapılan karşılaşmalar

Katılımcıların çevrimiçi oyun oynama biçimi tercihlerini öğrenmek, katılımcıların grup ile oynama tercihlerini belirlemek açısından önemlidir. Buna göre ortalamalara bakıldığında en fazla tercih edilen oynama biçimi “guild meet-ups⁶³”lardır. Guild meet-ups’lar, oyun içerisinde belli bir görevi yerine getirmek için, belli bir süreliğine bir araya gelen takımlardır. Herhangi bir oyuncu çevrimiçi olarak oyuna bağlandığında rasgele sunucuda (server) olan ve farklı görevlerdeki insanlarla bir araya gelip bir görevi yerine getirebileceği gibi, sürekli oynadığı takımı ile de bir mücadeleye girişebilir.

Tablo 4.9 Çevrimiçi Oyunda Guild Meet-Upsları Tercih Etme Oranları

		Frekans	Oran	Geçerli oran
Geçerli	Hiç katılmıyorum	34	7,9	8,0
Veri	2	13	3,0	3,1
	3	24	5,6	5,6
	4	29	6,7	6,8
	5	57	13,3	13,4
	6	26	6,0	6,1
	7	47	10,9	11,1
	8	52	12,1	12,2
	9	26	6,0	6,1
	Kesinlikle katılıyorum	117	27,2	27,5
	Toplam	425	98,8	100,0
Kayıp	Sistem	5	1,2	
Veri				
Toplam		430	100,0	

Guild-Meet-ups’ların tercih edilme oranına bakıldığında en fazla cevabın (%27,5) “kesinlikle katılıyorum” olduğu görülmektedir.

⁶³**Guild Meet-Ups:** Lonca buluşmaları/toplantıları

Tablo 4.10 Çevrimiçi Oyunda LAN Buluşmaları Tercih Etme Oranları

		Frekans	Oran	Geçerli oran
Geçerli	Hiç katılmıyorum	73	17,0	17,1
Veri	2	23	5,3	5,4
	3	36	8,4	8,5
	4	17	4,0	4,0
	5	70	16,3	16,4
	6	27	6,3	6,3
	7	32	7,4	7,5
	8	43	10,0	10,1
	9	18	4,2	4,2
	Kesinlikle katılıyorum	87	20,2	20,4
	Toplam	426	99,1	100,0
Kayıp	Sistem	4	,9	
Veri				
Toplam		430	100,0	

Küçük bir alanda yerel internet bağlantısı kapsamında özellikle internet kafelerde turnuva esnasında oynama şekli olan LAN buluşmalar için tercih edilme oranında belli bir kutuplaşma bulunmamaktadır. Nitekim internet kafe ya da benzer bir şekilde küçük bir alanda oyun oynamak yerine herkesin kendi evinin rahatlığı ve konforundan çevrimiçi olup bir araya gelmeyi tercih etmeleri bu durumun açıklaması olarak görülebilir.

Tablo 4.11 Çevrimiçi Oyunda Konvansiyonları Tercih Etme Oranları

		Frekans	Oran	Geçerli oran
Geçerli	Hiç katılmıyorum	67	15,6	16,0
Veri	2	30	7,0	7,1
	3	35	8,1	8,3
	4	26	6,0	6,2
	5	83	19,3	19,8
	6	39	9,1	9,3
	7	35	8,1	8,3
	8	28	6,5	6,7
	9	15	3,5	3,6
	Kesinlikle katılıyorum	62	14,4	14,8
	Toplam	420	97,7	100,0
Kayıp	Sistem	10	2,3	
Veri				
Toplam		430	100,0	

LAN buluşmaları tercih etme ile benzer bir durum konvansiyonları tercih etme oranlarında da görülmektedir. Konvansiyonlar çoğunlukla ödüllü ve ulusal ya da küresel çapta organizasyonlar olduğu için katılım oranının ağırlıklı olarak negatif eğilimli olduğu söylenebilir.

Tablo 4.12 Çevrimiçi Oyunda Küçük Grupları Tercih Etme Oranları

		Frekans	Oran	Geçerli oran
Geçerli Veri	Hiç katılmıyorum	49	11,4	11,6
	2	16	3,7	3,8
	3	24	5,6	5,7
	4	31	7,2	7,3
	5	70	16,3	16,5
	6	38	8,8	9,0
	7	52	12,1	12,3
	8	32	7,4	7,5
	9	31	7,2	7,3
	Kesinlikle katılıyorum	81	18,8	19,1
Kayıp Veri Toplam	Toplam	424	98,6	100,0
	Sistem	6	1,4	
		430	100,0	

İki uç değer arasında çok büyük bir farklılık olmamakla beraber belli bir görevi yerine getirmek için bir araya gelen küçük grupları tercih etme oranı pozitif eğilimli bir görüntü sergilemektedir.

Tablo 4.13 Çevrimiçi Oyunda Bir-İki Oyuncuyla Bir Araya Gelmeyi Tercih Etme Oranları

		Frekans	Oran	Geçerli oran
Geçerli Veri	Hiç katılmıyorum	45	10,5	10,7
	2	28	6,5	6,7
	3	41	9,5	9,8
	4	26	6,0	6,2
	5	50	11,6	11,9
	6	24	5,6	5,7
	7	31	7,2	7,4
	8	34	7,9	8,1
	9	36	8,4	8,6
	Kesinlikle katılıyorum	105	24,4	25,0
Kayıp Veri Toplam	Toplam	420	97,7	100,0
	Sistem	10	2,3	
		430	100,0	

Çevrimiçi oyun oynarken bir ya da iki oyuncu ile bir araya gelmeyi tercih etme ağırlıklı olarak pozitifdir. Bir ya da iki oyuncu ile bir araya gelme genellikle çok yakın arkadaşların, rasgele serverlarda zaman geçirmek için tercih ettikleri bir oynama biçimidir.

Tablo 4.14 Oyuncuların Kendilerini Hangi Oyuncu Türüne Göre Tanımladıklarını Gösteren Tablo

		Kendimi gamer ⁶⁴ olarak tanımlarım	Kendimi roleplayer ⁶⁵ olarak tanımlarım	Kendimi virtual gamer ⁶⁶ olarak tanımlarım	Kendimi skeptic gamer ⁶⁷ olarak tanımlarım
N	Geçerli	426	429	426	425
	Oran				
	Kayıp	4	1	4	5
	Veri				
Mean		6,6761	6,0280	4,6549	6,6635
Median		7,5000	6,0000	5,0000	8,0000
Mode		10,00	10,00	1,00	10,00
Std. Sapma		3,26093	3,23520	3,01926	3,18786
Minimum		1,00	1,00	1,00	1,00
Maksimum		10,00	10,00	10,00	10,00

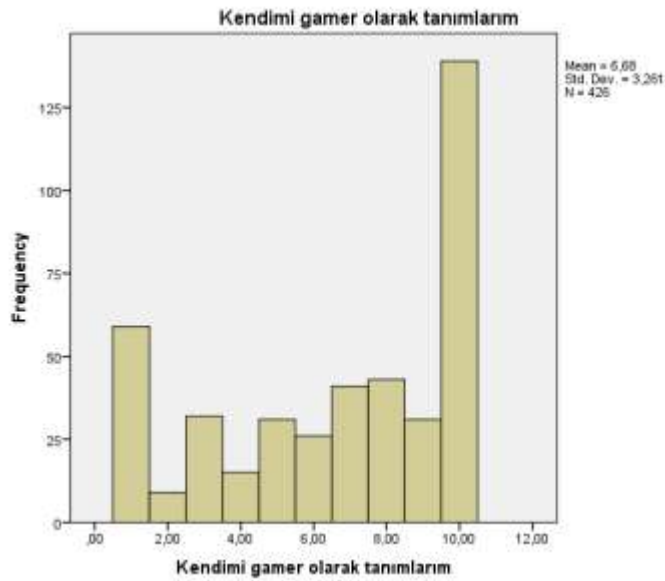
Yukarıdaki tabloda katılımcıların kendilerini hangi tür oyuncu kategorizasyonunda konumladıkları ile ilgili soruya verilen yanıtların ortalama, mod ve medyan değerleri verilmiştir. Buna göre en az ortalama ve medyan değerleri sanal gamer kategorizasyonunda görülmektedir. Ortalama ve medyan değerlerinin aynı ya da birbirine yakın olması dağılımın normal olduğunu, anket yanıtları arasında uç değerler olmadığını işaret etmektedir. Mod yani en fazla tekrar eden veri olarak yine sanal gamer kategorisinde ters orantılı bir yoğunlaşma vardır. Katılımcılar kendilerini diğer tüm kategorilerde en yüksek değeri işaretleyerek konumlandırırken, sanal gamer için aynı durum söz konusu değildir.

⁶⁴ Düzenli/müdavim oyuncu

⁶⁵ Roleplayer: Rol yapma oyunları oynayan oyuncu

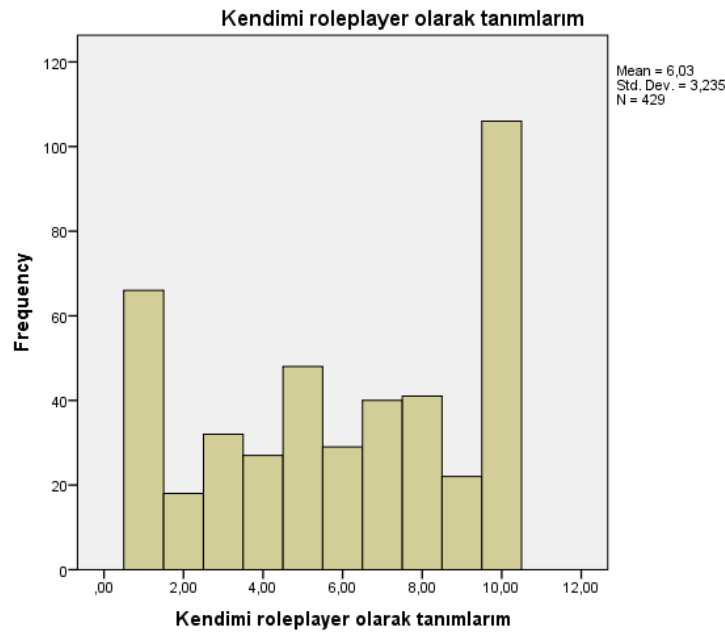
⁶⁶ Sanal oyuncu

⁶⁷ Oyundaki her detayı titizlikle araştıran oyuncu



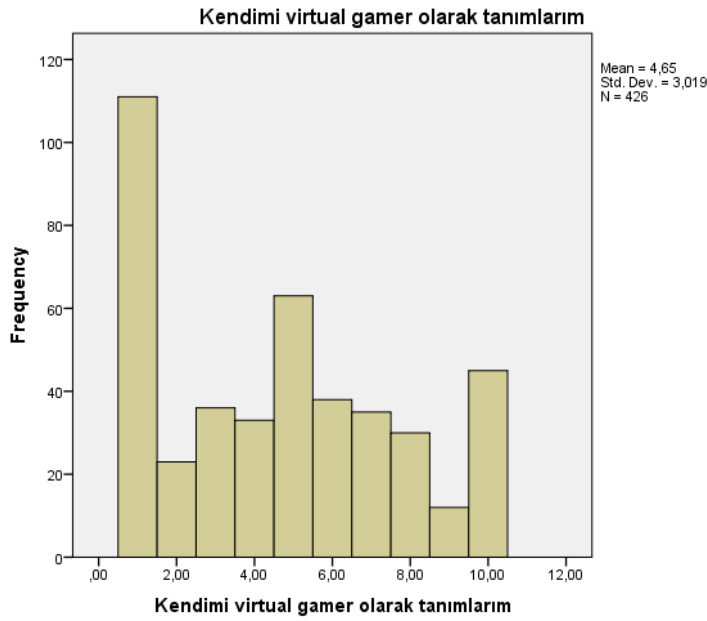
Şekil 4.4 Kendilerini Gamer Olarak Tanımlayan Katılımcılar

Kendini gamer olarak tanımlayanların ortalaması 6,68'dir ve en fazla “kesinlikle katılıyorum” cevabı işaretlenmiştir.



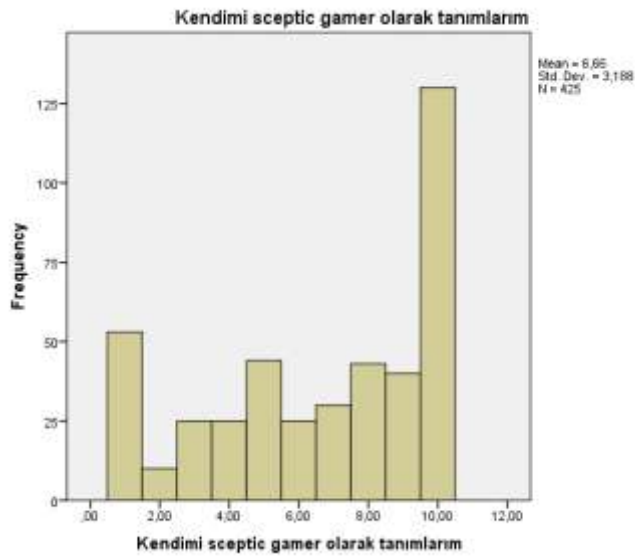
Şekil 4.5 Kendilerini Roleplayer Olarak Tanımlayanlar

Katılımcılardan kendini roleplayer olarak tanımlayanların ortalaması 6,03'tür ve en fazla “kesinlikle katılıyorum” cevabı işaretlenmiştir.



Şekil 4.6 Kendilerini Virtual Gamer Olarak Tanımlayan Katılımcılar

Kendini virtual gamer olarak tanımlayanların ortalaması 4,65 olmakla birlikte en fazla “hiç katılmıyorum” cevabı alınmıştır.



Şekil 4.7 Kendilerini Skeptic Gamer Olarak Tanımlayan Katılımcılar

Katılımcılar arasında kendini skeptic gamer olarak tanımlayanların ortalaması 6,66’dır ve en fazla “kesinlikle katılıyorum” cevabı işaretlenmiştir.

Demografik verilerin, katılımcıların oyun oynama süreleri/sıklığı ve kendilerini nasıl tanımladıklarına yönelik verilerin katılımcılar hakkında genel bir profil çizmesi amaçlı olarak ortaya konulmasının ardından, anketin Likert ölçeğine göre modellenmiş sorularının analizi için yapılan istatistik testlerine geçilmiştir. Öncelikle KMO Bartlett Testi verilerin faktör

analizi ile modellenip modellenemeyeceğine ilişkin bir ölçüt sunmaktadır. Kaiser-Meyer-Olkin değerinin yüksek olması, ölçekteki her bir değişkenin, diğer değişkenler tarafından mükemmel bir şekilde tahmin edilebileceği anlamına gelmektedir. Buna göre KMO değeri 1,00 ve 0,90 arasında ise örneklem büyüklüğü faktör analizi için “mükemmel”dir. Anket verileri SPSS programında analiz edilmiş ve KMO değeri .94 olarak tespit edilmiştir. Bu değer ile çalışmanın örneklem büyüklüğünün faktör analizi için “mükemmel” olduğu sonucuna ulaşılmıştır (Çokluk vd., 2009: 207). Bartlett küresellik testi sonuçları ise ki-kare ($X^2 = 17616,348$; $p < .00$) değerinin anlamlı olduğunu göstermektedir. Buna göre verilerin çok değişkenli normal dağılımdan geldiği ve faktör analizi için uygun olduğu görülmüştür. Genel olarak tüm soruların Cronbach’s Alpha değeri .976 olduğundan verilerin güvenilirliğinin oldukça yüksek olduğu söylenebilir (Kaya, 2013: 180; Çabuk, 2015: 128).

Tablo 4.15 KMO ve Bartlett Testi

Kaiser-Meyer-Olkin Measure of Sampling Adequacy.	,948
Bartlett's Test of Sphericity	Approx. Chi-Square
	17616,348
	Df
	2775
	Sig.
	,000

Tablo 4.16 Güvenirlik Sonuçları

Cronbach's	
Alpha	N of Items
,976	89

Analizin ikinci aşamasında Ortak Varyans (Communalities) tablosuna bakılmıştır. Bu tabloda maddelerin her birinin ortak bir faktördeki varyansı birlikte açıklama oranları yer almaktadır. Maddelerin çıkartma (extraction) değerlerinin 0.30’dan küçük olması gerekmektedir. Değerleri 0.30’dan küçük olan maddelerle ilgili bir problem olduğu varsayıldığı için bu maddeler analizden çıkarılmıştır. Analiz sonucuna göre maddelerin her birinin ortak varyansı açıklama oranının 0.30’un üzerinde olduğu görülmüştür.

Açımlayıcı faktör analizinde yapının kaç faktörden oluştuğunun belirlenmesinde yamaç birikinti grafiği, Kaiser-Guttman⁶⁸ ilkesi ve faktörlerin anlamsal bütünlüğüne bakılmıştır. Açıklanan Toplam Varyans (Total Variance Explained) Tablosu ve Yamaç

⁶⁸ Betimleyici faktör analizinde faktör sayılarını belirlemede kullanılan teknik

Birikinti Grafiği⁶⁹ (Scree Plot) birlikte incelenmiştir. Açıklanan Toplam Varyans tablosu incelendiğinde öz değeri 1'in üzerinde olan 11 madde'nin yer aldığı ve bu 11 maddenin toplam varyansın %67.2'sini açıkladığı görülmüştür. Bununla birlikte ilk faktör toplam varyansın %38'ini açıklamakta ve faktörlerin toplam varyansa olan katkıları giderek düşmektedir. Yamaç Birikinti Grafiği incelendiğinde ise beşinci faktörden itibaren eğim plato yapmaktadır ve diğer faktörlerin varyansa yaptıkları katkılar hemen hemen aynıdır.

Araştırmanın hipotezleri doğrultusunda faktör sayısı dört olarak belirlendiğinden faktör analizi özdeğer yerine faktör sayısı dört olarak hesaplama tekrar yapılmış, her bir maddenin nasıl faktörleştiğini daha net görebilmek için dik döndürme yöntemlerinden Varimax Rotasyonu seçilmiştir.

Analiz sonucunda Ortak Varyans (Communalities) tablosu yeniden incelendiğinde çıkartma değeri 0.30'un altında olan toplam beş madde elenmiştir. Elenen maddeler ve değerleri Ek 5'te gösterilmiştir. Bu maddelerin elenmesinin ardından döndürülmüş faktör matrisi tablosu incelendiğinde (rotated component matrix) faktör yük değerleri arasındaki fark 0.10'dan küçük olan maddelerin binişik olduğu görülmüş ve ilk aşamada bu maddeler elenerek analiz edilen maddelerin birden fazla faktörde aldığı yük değerleri ve bu değerlerin binişikliği açısından tekrar yapılmıştır. Sonuç olarak çıkarılan dokuz madde şunlardır:

- Oyun hakkında mesajlar yazarım.
- Oyun forumlarını takip ediyorum.
- Bilişsel uyarılma amaçlı oynuyorum.
- Grubumdan biri görevini yerine getirmezse onu işbirliği yapmayan olarak kategorize ederim.
- Raid tamamlarken başarısız hamleler beni tatmin etmez.
- Grup içerisinde benim rolüm önemli.
- Oyunda orta yolcu bir sosyalleşmeyi tercih ederim.
- Guild üyelerinin beni nasıl gördüğü önemli.
- Guild üyeleri bana güvenebilir.

Tüm elemelerin yapılmasının ardından faktör analizinde dört faktör altında toplanan 67 maddelik bir ölçek elde edilmiştir. Ölçeğin güvenilirlik analizi sonuçları Tablo 4.17'de yer almaktadır. 67 maddeden oluşan ölçeğin Cronbach Alfa Güvenilirlik katsayısının 0.976 olduğu; dolayısıyla ölçeğin iç tutarlılığının yüksek olduğu görülmektedir.

⁶⁹ Faktör sayısına karar vermede kullanılan teknik

Tablo 4.17 67 Maddeden Oluşan Ölçeğin Güvenirlik Sonuçları

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
,976	,976	67

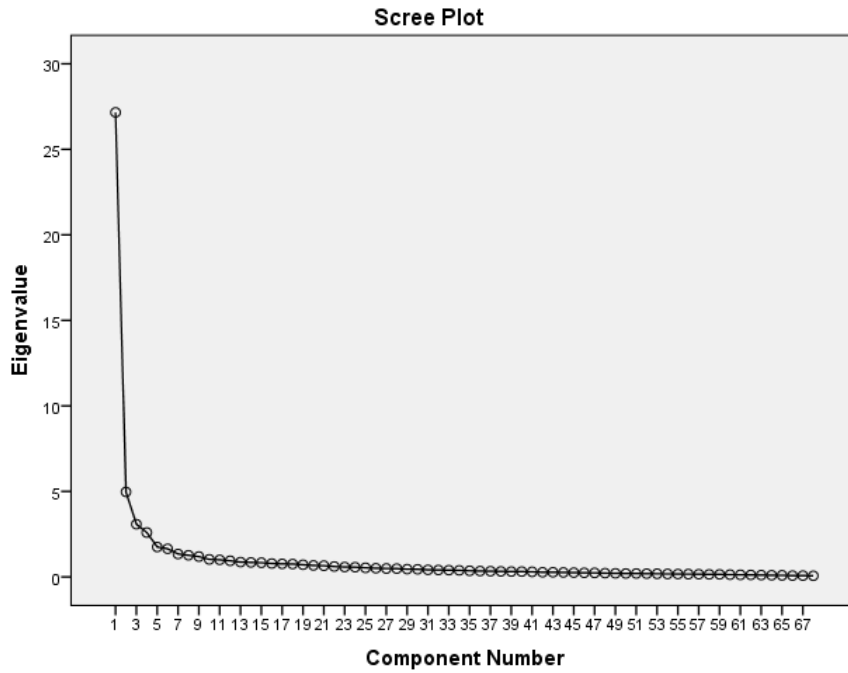
Çıkarılan maddelerin ardından tekrar yapılan ve ölçeğe ilişkin Kaiser-Meyer-Olkin ve Bartlett küresellik testi sonuçları Tablo 4.18’de gösterilmiştir.

Tablo 4.18 Elenen Maddeler Sonucuna İlişkin KMO ve Bartlett Testi

Kaiser-Meyer-Olkin Measure of Sampling Adequacy.	,953
Bartlett's Test of Sphericity	Approx. Chi-Square
	16646,362
	Df
	2211
	Sig.
	,000

Elenen maddeler sonucunda Kaiser-Meyer-Olkin değeri 0.953 ile ölçeğe ilişkin örneklem büyüklüğünün mükemmel düzeyde olduğunu göstermektedir. Bartlett küresellik testi sonucunda elde edilen ki-kare değeri .000 düzeyinde anlamlıdır. Ölçeğe ilişkin Ortak Varyans Tablosunda tüm maddeler 0.30’un üzerinde değer aldığı için bu açıdan ölçekte yer alan her bir maddenin ortak bir faktördeki varyansı birlikte açıklamaları açısından bir problem olmadığı görülmektedir.

Dört faktörün de toplam geliştirilen ölçeğin toplam varyansı açıklama oranı %57’dir. Tabloda döndürülmüş varyans açıklama oranları arasındaki farkın daha az olduğu; birinci faktörün toplam varyansın %22’sini, ikinci faktörün toplam varyansın %16’sını, üçüncü faktörün toplam varyansın %10’unu, dördüncü faktörün de yine toplam varyansın %9’unu açıkladığı görülmektedir. Birikinti Grafiği incelendiğinde yine eğimin beşinci noktadan itibaren plato yaptığı, bu nedenle ölçeğin dört faktörden oluştuğu tespit edilmiştir. Bu noktada elde edilen yamaç grafiği aşağıdaki gibidir:



Şekil 4.8 Faktör Analizi Yamaç Birikinti Grafiği

Döndürülmüş Faktör Matrisi (Varimax) analizine sonuçlarında, soruların aldıkları faktör yüklerine göre yer aldıkları boyutlar aşağıdaki gibidir:

Tablo 4.19 Döndürülmüş Faktör Matrisi

	Faktörler			
	1	2	3	4
Çevrimiçi oyun aracılığıyla kurulan iletişim gerçek hayatta daha hızlı organize olmamızı sağlıyor	,733			
Oyuncular gerçek hayatta da birbirlerini kollarlar	,728			
Oyun topluluğumdaki arkadaşlarımı gerçek hayattakilerle kıyaslayabilirim	,712			
Gerçek hayatta bir araya gelene oyundaki gibi takım olduğumuzu hissediyorum	,712			
Oyun arkadaşlarımla hassas konuları tartışabiliyorum	,708			
Oyun arkadaşlarımla herhangi bir şey yaptığımızda aynı takım ruhunu hissedirim	,701			
Oyundaki davranış kalıpları gerçek hayatımıza yansır	,690			
Oyun topluluğu gerçek dünyadaki kolektif kimliği etkiler	,683			

Oyun topluluğundakiler benim için aile gibi	,682			
Oyun sorunlarını oyun dışında da tartışabiliyoruz	,666			
Oyun topluluğundaki arkadaşlarım gerçek hayattakilerden daha güvenilir	,661			
Oyun arkadaşlarımla özel sorunlarımı konuşabilirim	,657			
Oyun oynadıklarımla gerçek hayatta da görüşmek önemli	,652			
Oyun arkadaşlarımla ülke sorunlarını tartışmak için toplanabiliriz	,624			
Oyun topluluğundaki üyelerin birbirine bağlı olduklarını düşünüyorum	,623			
Oyun topluluğundakilerle ortak değerleri paylaşıyoruz	,617			
Oyun oynadıklarımla gerçek hayatta da iyi ilişki kuracağıma inanıyorum	,608			
Oyun topluluğundaki üyenin özel sorunu varsa ona yardım için bir araya geliriz	,602			
Oyun arkadaşlarımla herhangi bir organizasyona katılabilirim	,598			
Oynarken gerçek hayattan daha çok kendim oluyorum	,595			
Guild üzerinden tartıştığımız bir konuyu gerçek dünyada da tartışmak için toplanabiliriz	,586			
Oyun topluluğum her türlü toplumsal soruna karşı sorumluluk hisseder	,576			
Guild üyeleriyle pek çok ortak noktamız var	,568			
Çevrimiçi oyun benim için oyundan fazlasını ifade ediyor	,558			
Oyun arkadaşlarımla ülke sorunları vs. konularında fikir alışverişi yapabilirim	,541			
Oyun oynadıklarımla dış dünyada da aktiviteler yapıyoruz	,531			
Birlikte oyun oynamanın diğer oyuncularla iletişime pozitif etkisi var	,514			
Oyun oynadıklarımla gerçek hayatta da görüşüyorum	,507			
Bir gilde katılmak beni mutlu ediyor		,674		
Diğer oyuncularla kurduğum iletişim önemlidir		,673		
Guild üyeleri benim için önemli		,671		
Tanıdığım oyuncularla raid vs. katılmak tatmin edici		,656		

Guild kurarken arkadaş listeleri yararlıdır	,644		
Guildim raidleri planlamada önemlidir	,613		
Guild üyeleriyle aramızda bağ var	,608		
Guild üyeleriyle düzenli olarak çevrimiçi ortamda bir araya geliriz	,591		
Oyunda chat vb. gibi az sosyalleşmeyi tercih ederim	,588		
Oynarken sosyalleşmek benim için önemli	,580		
Pugslardan ziyade kendi guild üyelerimle oynamayı tercih ederim	,574		
Oyun üyeleri problemlerde birbirlerine yardım ederler	,568		
Oyun üyeleri arasında iyi arkadaş olduklarım var	,555		
Oyun oynadığım insanları kendime yakın hissediyorum	,532		
Herhangi bir sorunda oyun üyelerinin fikir birliğinde olduklarını hissederim	,531		
Çevrimiçi oyun takım çalışması vb. ortam sunar	,526		
Oyunda tek yapılan eylemleri tercih ederim	-,518		
Oyunda yoğun sosyalleşme etkileşimlerinde bulunurum	,518		
Genel chat oyun üyelerini yakınlaştırıyor	,473		
Diğer gruplardan daha sık oynadığım bir grup var	,462		
Deneyimlerime göre kendimi işbirlikçi olarak nitelendiririm	,441		
Guildden ayrılmak zorunda kalırsam üzülürüm	,426		
Oyunda daha iyi itemler bulmak benim için önemli		,690	
Oyunda level atlamak benim için önemli		,684	
Oyunun hedeflerini tamamlamak benim için önemli		,680	
Sanal da olsa başarı kazanmak, keşifler yapmak beni motive ediyor		,668	
Sanal ortamda farklı bir hayat tarzı deneyiminden hoşlanıyorum		,637	
Oyun oynamak bana terapisel bir ferahlama veriyor		,600	
Oyunda quest/raid tamamlamak benim için önemli		,581	
Meraklandırması vs.oyunu oynamamda etkili oluyor		,579	
Oyunu en iyi ekipmanlarla oynamak tatmin edici		,560	

Çevrimiçi oyunların dikkat, mantık vs. olumlu etkisi var			,507	
İktidar politikalarını protesto edecek yeterlikteyim				,781
Benim gibi bireylerin de iktidarın yanlış kararlarına yönelik söyleyecek sözü var				,707
Oyun esnasında düşmana karşı birleşmemiz gibi gerçek hayatta da iktidara karşı haklarımızı savunabiliriz				,704
Benim gibi insanlar iktidarın kararlarını etkileyebilirler				,661
Oyun arkadaşlarımla iktidarın kararlarını protesto ettik				,641
Ülkenin siyasi sorunlarını kavrayabiliyorum				,637
Oyun topluluğu herhangi bir şeyi protesto ediyorlarsa bu durum profillere yansır				,546

Extraction Method: Principal Component Analysis.

Rotation Method: Varimax with Kaiser Normalization.

a. Rotation converged in 11 iterations.

Bunun yanında dört faktör altında toplanan sorulara boyutlarına göre ayrı ayrı güvenirlik testi uygulanmıştır. Buna göre her bir boyutun güvenirlik analizi sonuçları şöyledir:

Tablo 4.20 Birinci Boyut: Oyun Gerçek Dünya Etkileşimi Güvenirlik Analizi

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
,969	,970	28

Tablo 4.21 İkinci Boyut: Oyunda Sosyal Etkileşim Güvenirlik Analizi

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
,938	,941	22

Tablo 4.22 Üçüncü Boyut: Kimliklenme Süreci Güvenirlik Analizi

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
,876	,878	10

Tablo 4.23 Dördüncü Boyut: Çevrimdışı Aktivizm Güvenirlik Analizi

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
,884	,887	7

Yukarıdaki tablolarda görüldüğü üzere faktörlerin Cronbach alfa katsayıları 0,878 ile 0,970 arasında değişmektedir. Tüm katsayılar Nunnally (1978) tarafından genel kabul sınırı olarak önerilen 0,70'in üzerindedir. Bununla birlikte faktörler arasında en düşük Cronbach Alpha katsayısı birinci boyut olan “Kimliklenme Süreci” faktörüne, en yüksek Cronbach Alpha katsayısı ise üçüncü boyut olan “Oyun topluluğu ve gerçek dünya arasındaki etkileşim” faktörüne aittir. Boyutlara göre faktörleşme, analizler yapılmadan önce boyutlar için belirlenen sorular altında olmuştur.

İki değişken arasındaki doğrusal ilişkinin gücünü belirleyen Pearson Korelasyonu Analizi yapılmıştır. Analizde 0,70'den büyük değerler güçlü, 0,70-0,30 arası değerler orta, 0,30'dan küçük değerler ise korelasyonlar arasında zayıf bir ilişki olduğunu göstermektedir (Demir, 2012: 72). Araştırma sorusu ve hipotezleri doğrultusunda boyutlar arasındaki ilişkinin yönü ve büyüklüğünü ölçmek üzere Pearson Korelasyon Analizi yapılmıştır.

Tablo 4.24 Pearson Korelasyonu Tablosu

		Oyun gerçek dünya etkileşim	Sosyal etkileşim	Kimliklenme sureci	Çevrimdışı aktivizm
Oyun gerçek dünya etkileşim	Pearson Correlation	1	,788**	,504**	,617**
	Sig. (2-tailed)		,000	,000	,000
	N	363	318	342	351
Sosyal etkileşim	Pearson Correlation	,788**	1	,662**	,470**
	Sig. (2-tailed)	,000		,000	,000
	N	318	362	342	349
Kimliklenme süreci	Pearson Correlation	,504**	,662**	1	,334**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000		,000
	N	342	342	399	378
Çevrimdışı aktivizm	Pearson Correlation	,617**	,470**	,334**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	
	N	351	349	378	403

** . Korelasyon 0.01 düzeyinde anlamlıdır (2-tailed).

Faktörler arası korelasyon analizinin sonuçlarına göre tüm Sig. (2-tailed) değerleri 0.01 olarak hesaplanmıştır. Bu durum %99 güven aralığında ($p < 0.01$) faktörler arasında doğrusal ve pozitif bir ilişki olduğunu göstermektedir. Faktörler arası korelasyon katsayılarının tümü pozitif bir değere sahiptir. Buna göre faktörlerden birindeki artışın diğer faktörlerde de artışa neden olacağı söylenebilir. Bu artışın gücünü belirleyen ise korelasyon katsayılarının büyüklüğüdür. Pearson Korelasyonu Tablosu incelendiğinde;

- “Sosyal Etkileşim” ve “Oyun ve Gerçek Dünya Arasındaki Etkileşim” boyutları arasındaki ilişkinin pozitif ve oldukça yüksek düzeyde olduğu görülmektedir ($r=0.788$, $p < 0.01$).
- “Oyun ve Gerçek Dünya Arasındaki Etkileşim” ve “Çevrimdışı Aktivizm” boyutları arasındaki ilişkinin de yüksek düzeyde olduğu görülmektedir ($r=0.617$, $p < 0.01$).
- “Oyun ve Gerçek Dünya Arasındaki Etkileşim” ve “Kimliklenme Süreci” boyutları arasındaki ilişki de güçlü bir ilişkidir ($r=0.504$, $p < 0.01$).
- “Sosyal Etkileşim” ve “Kimliklenme Süreci” boyutları arasındaki ilişki de $r=0.662$, $p < 0.01$ düzeyinde anlamlıdır.

- Aralarında en düşük düzeyde ilişki bulunan boyutlar ise “Çevrimdışı Aktivizm” ve “Kimliklenme Süreci” arasında ($r=0.334$, $p<0.01$) ve “Çevrimdışı Aktivizm” ve “Sosyal Etkileşim” boyutları arasındadır ($r=0.470$, $p<0.01$). Bununla birlikte bu düzeyde bir ilişki bile boyutlar arasında zayıf değil, orta düzeyde bir ilişki olduğunu göstermektedir.

Analiz sonuçları ve çalışmanın varsayımlarına bakıldığında belirlenen boyutların tümünün arasında pozitif bir ilişki olduğu görülmektedir.

Eğitim seviyesi ile boyutlar arasında anlamlı bir ilişki olup olmadığına dair yapılan Tek Yönlü Anova ve Post-Hoc analizleri sonucunda eğitim seviyesi ile boyutlar arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki bulunamamıştır. Yani eğitim seviyesi değiştikçe oyuncuların grupla özdeşleşme, sosyal etkileşim, oyun ve gerçek dünya arasındaki etkileşim ve son olarak çevrimdışı aktivizm düzeylerinde istatistiksel olarak anlamlı bir değişim olmamaktadır. Bunun en temel nedeni katılımcılar arasında eğitim seviyesi açısından çok büyük farklılıklar olmamasıdır.

Oyuncuların kendilerini hangi oyuncu kategorisine koydukları ve bu öz-kategorizasyonun boyutlarla ilişkisine bakmak üzere yapılan Pearson Korelasyon Analizi’ne göre kendilerini “role-player” olarak tanımlayanlar ile en fazla doğrusal ve pozitif bir ilişki “Kimliklenme Süreci” boyutu ($r=0.338$, $p<0.01$) ve “Sosyal Etkileşim” boyutu ($r=0.317$, $p<0.01$) arasındadır.

Kendilerini “virtual gamer” ($r=0.303$, $p<0.01$) ve “skeptik gamer” ($r=0.304$, $p<0.01$) olarak tanımlayanlar ile anlamlı bir ilişki “Kimliklenme Süreci” boyutu arasında bulunmaktadır.

“Gamer” olarak kendilerini tanımlayan oyuncular için en yüksek düzeyde ilişkisel olduğu boyut ilk sırada “Kimliklenme Süreci” boyutu olmakla birlikte ($r=0.455$, $p<0.01$), sırasıyla “Sosyal Etkileşim” ($r=0.431$, $p<0.01$), “Oyun Gerçek Dünya Arasındaki Etkileşim” ($r=0.382$, $p<0.01$) boyutlarıdır.

4.6.1.2. Anket Sonuçlarının Değerlendirilmesi

Araştırma kapsamında yürütülen çevrimiçi anket toplamda 479.258 kişi ile paylaşılmıştır. 100.000 ve üstü sayıda evren büyüklüğünde, ± 0.05 örneklem hatası ve $p=0.5$ ile $q=0.5$ olmak üzere 495 kişi ankete katılmış; 60 anket araştırma dışında bırakılmıştır. Analizler SPSS 22 İstatistik Paket programı kullanılarak 435 kişi üzerinden yapılmıştır. Skewness Testi ve KMO Bartlett Testi sonuçlarında anket verileri istatistiksel analiz

yapılmaya uygun bulunmuş; anketin güvenilirlik ve geçerlilik düzeyi katılımcıların verdiği cevapların istatistiksel çıkarımlar yapmaya, bulgular ortaya koymaya ve hipotezler ve araştırma sorusunu doğrulama ya da doğrulamamaya uygun bulunmuştur.

Demografik sorular neticesinde elde edilen verilere göre çalışmaya katılan MMORPG oyuncularını ağırlıklı olarak erkektir. Eğitim düzeyleri en az lise olmakla birlikte, ağırlıklı olarak üniversitedir. Gelir düzeyi olarak katılımcılar orta gelir düzeyine mensup bireylerdir. Ortalama gelirin yaklaşık 4000-5000 TL civarında olduğu göz önünde bulundurulduğunda, katılımcıların genel olarak Türkiye koşullarında görece daha iyi gelir grubuna dâhil olduğu söylenebilir. Bu durum her ne kadar internetin daha ucuz, oynanan oyunların da çoğunlukla bedava (free-to-play) olmasına rağmen, çevrimiçi oyunlarda zaman geçirebilme “lüksüne” sahip olmanın kaçınılmaz olarak gelir durumunun “daha iyi” olmasıyla bağlantılı olduğunu gösterir niteliktedir. Dolayısıyla dijital uçurum bu tür oyunları oynama ve daha ileri seviyelere ulaşma gibi unsurlarda önemli bir noktadır.

Oyunu ne kadar süredir oynadıklarına yönelik sorulan soruda “1-5 yıl” arası en fazla verilen cevap olmuştur. Katılımcılar oyuna aşinadır, bu durum onların en az aynı oyun topluluğu ile en az 1-5 yıl arasında iletişim halinde olduklarını göstermektedir. Oyunun oynanma sıklığı “her gün” ve “günden altı saatten fazla” olduğu için oyuncular arasındaki iletişim daha da fazla olmaktadır. Dolayısıyla oyun grubu içerisindeki sosyal etkileşim ve devamında kurulan gerçek dünya arkadaşlıkları harcanan zamanının çokluğu ile desteklenmektedir.

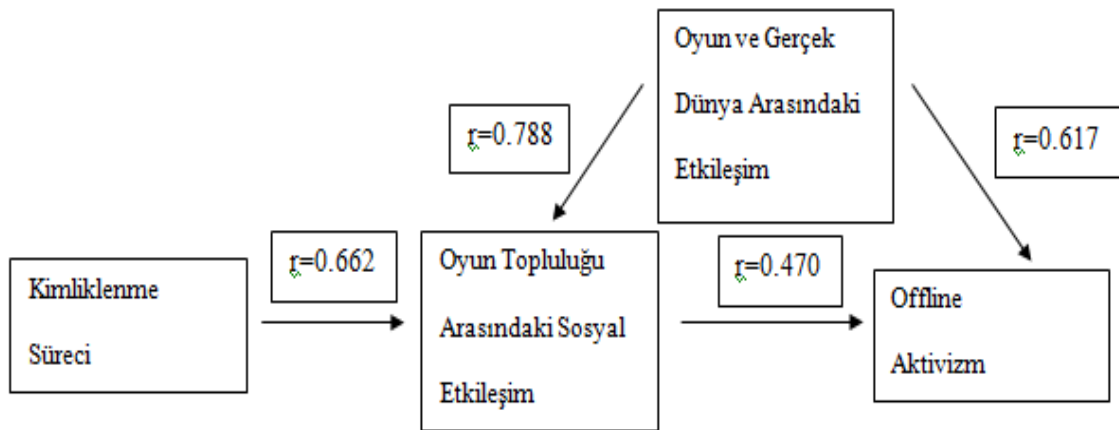
Oyuncuların kendilerini nasıl tanımladıklarına yönelik soruya gelen yanıtlar, oyuncuların en başta kendilerini “gamer”, oynadıkları oyun gereği “roleplayer”, araştırmayı seven, oyunu en ince ayrıntısına kadar bilmek isteyen “skeptik gamer” olarak tanımladıklarını göstermektedir. Bununla birlikte oyuncular kendilerini “virtual gamer” olarak tanımlamamaktadırlar, çünkü “virtual gamer” olarak adlandırılan oyuncular genellikle, oyun ile etkileşimi dış dünyadan çok daha fazla olan, “kendini kaptırma” kavramıyla bağlantılandırılacak, oyun dışında tüm dünyayla bağını kopartan oyuncular için kullanılmaktadır. Katılımcılar kendileri hakkında böyle bir algı içerisinde olmadıkları için, sanal oyuncu kavramını kendilerini tanımlamakta kullanmamışlardır.

Oyun esnasında konvensiyonel ve LAN buluşmaları tercih etme en az düzeyde görülmüştür, çünkü bu iki oyun oynama biçimi genellikle özel organizasyonlarda kullanılan oynama biçimleridir. Bunun dışında kalan guild meet ups, küçük gruplar ya da bir-iki oyuncuyla bir araya gelme tercih edilen oynama biçimleridir, çünkü bu tür oyun oynama

biçimlerinin sınırları daha esnektir. Oyuncu bazen canı sıkıldığında çevrimiçi olup, oyun topluluğundan arkadaşlarının orada olup olmadığına bakmakta ve orada olanlarla “bir maç” atmaktadır. Ortak karar alınarak bir araya gelinen “guild meet ups”lar dışında, farklı server tercih edip, hiç tanımadıkları insanlarla oynamayı da tercih edebilmektedirler.

Çalışmada geliştirilen ölçeğin betimleyici faktör analizi yapılmış ve yeni bir ölçek geliştirmesi denemesinde bulunulmuştur. Faktörleşme istenilen düzeydedir ve çok yüksek güvenirlik katsayısına sahiptir. Faktörleşme hipotezleri doğrulama amaçlı belirlenen dört boyut ve o boyutlar için belirlenen sorular altında gerçekleşmiştir. Dolayısıyla betimleyici faktör analizi ölçek geliştirmede başarılı olmuştur. Bununla birlikte ölçeğin güvenirliğinin test edilmesi için bir de doğrulayıcı faktör analizi yapılmak zorundadır. Hipotezlerin doğrulanıp doğrulanmadığını anlama amaçlı yapılan Pearson Korelasyon Analizi, boyutlar arasındaki ilişkilerin niteliğine dair sonuçları vermektedir. Buna göre “Hipotez 1” doğrulanmıştır. MMORPG’lerin oyun yapısı ve oyun esnasındaki buffing, kill assisting, eşlik etme gibi etkileşimler “oyunla özdeşleşme”yi pozitif yönde etkilemektedir. “Hipotez 2” doğrulanmıştır; MMORPG oynamak ile oyuncular arasındaki sosyal etkileşim arasında pozitif bir ilişki vardır. Guild/takım ve genel chat vs. aracılığıyla kurulan sosyal etkileşim ile oyun topluluğu oluşumu arasında pozitif bir ilişki vardır. Oyun topluluğuyla güçlü bir şekilde özdeşleşen oyuncuların diğer oyuncularla uzun dönemli anlamlı ilişkiler kurmak, sohbet etmek ve onlara yardım etmek için daha güçlü arzuları ve ilgileri vardır. MMORPG topluluğu üyesi olan oyuncular büyük olasılıkla oyun dışında gerçek dünyada da buluşmaktadır. Dolayısıyla “Hipotez 3a, 3b ve 3c” doğrulanmıştır. Son boyutu ortaya koymak üzere önerilen hipotezler 4a ve 4b doğrulanmıştır. Yani; bir oyun topluluğu üyesi olmak oyunculara gerçek dünyada organize olma ve protestolara katılma, yardım toplama vb. gibi birlikte hareket etme yeteneği sağlamaktadır ve MMORPG toplulukları muhalif oldukları durumlarda büyük olasılıkla iktidar siyasalarına karşı direniş göstermekte ve protesto etmektedirler.

Pearson Korelasyon Analizi boyutlar arasındaki ilişkileri ve araştırma hipotezlerinin doğrulanıp doğrulanmadığına dair sonuçları vermektedir. Araştırma başında hipotezler doğrultusunda tasarlanan ve araştırma sorusunu cevaplaması beklenen süreç şu şekilde kurgulanmıştır:



Şekil 4.9 Boyutlar Arasındaki Korelasyon Düzeyleri

Boyutlar arasındaki korelasyon düzeyleri ve hipotezlerin doğrulanması, çalışmanın temeli olan araştırma sorusunun da yanıtını vermektedir. Buna göre; MMORPG’ler karşı hegemonya alanı yapılandırmada ve oyun topluluklarının aktivizmi karşı hegemonya hareketlerinde etkilidir.

4.6.2. Araştırma Yönteminde Nitel Teknik Uygulamaları

Araştırma yönteminin nitel teknik bölümünde katılımcı gözlem ve derinlemesine görüşme tekniklerinden yararlanılmıştır. İlk olarak katılımcı gözlem tekniği ile Antalya ilinde bulunan bir internet kafede düzenlenen turnuvaya katılmış, tüm gün süren müsabakalar final müsabakası ve final kutlamaları dahil olmak üzere izlenmiştir.

İkinci teknik olarak ise pro-gamer olarak tabir edilen, profesyonel çevrimiçi oyuncularla (tercihen takım liderleri ya da grupta etkin olanlar), derinlemesine görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Derinlemesine görüşmeden önce yapılan anket tekniğinin bulguları, derinlemesine görüşme sorularının belirlenmesinde yol gösterici olmuştur.

4.6.2.1. Katılımcı Gözlem

Yöntem aşamasında diğer tekniklere ek olarak bir katılımcı gözlem planlanmıştır. Çevrimiçi oyun topluluğu üyelerinin, çevrimiçi olarak diğer oyuncularla oyun oynadıkları esnada durumlarını gözlemlemek, oyuncuların oyun sürecindeki davranışlarını, etkileşimlerini, diğer oyunculara nasıl hitap ettiklerini, söylemlerini ve tepkilerini eşzamanlı deneyimlemek, araştırmanın özgünlüğü ve literatüre katkısı açısından önemlidir.

Katılımcı gözlem kapsamında üye olunan oyun topluluğu gruplarının yaptıkları paylaşımlar gündelik olarak takip edilmiştir. Üye olunan oyun grupları büyük oranda kapalı ya da gizli gruplardır. Gruba katılabilmek için öncelikle yönetici onayı gerekmektedir. Başvurulan tüm gruplardan olumlu yanıt alınmakla birlikte, üniversitelerin e-spor toplulukları, eğitim gördükleri üniversitede öğrenci olunması koşulu aramaktadır. Bununla birlikte doğrudan mesaj atılıp, araştırma amacı aktarıldığında “bir istisna” yapılabileceği söylenmiş ve o gruplara da üye olunmuştur.

Genel olarak tüm gruplar aktif durumdadır ve ortalama olarak günde en az beş paylaşım yapılmaktadır. Araştırmanın nicel verilerine ulaşmak için yürütülen anketin linki, “admin/yönetici”den izin alınarak paylaşılmıştır. Ankete verilen tepkiler genellikle anketin uzunluğu ya da içeriğine dair olmuştur. Katılımcı gözlem esnasında en dikkati çeken nokta, ankete verilen sert, argo, küfür içeren tepkilerde diğer grup üyelerinin araştırmacıyı savunmaya geçmeleri olmuştur. Çevrimiçi iletişimin en büyük avantajlarından biri olan interaktiflik ve eşzamanlılık ankete verilen geribildirimlerin an be an alınmasında çokbüyük kolaylık sağlamıştır. Aşağıda anket içeriğine verilen tepkilerden ve diğer oyuncuların verilen tepkiye karşı çıkmalarına bir örnek bulunmaktadır. Diyalogların ekran görüntüleri ve tamamı çalışmanın “Ekler” kısmında verilmiştir:

“C. A. -Hepsini üşenmeyip tek tek cevapladım ama sonlara doğru 5-10 soru gayet gereksiz ve kimsenin yapmayacağı şeyler. Lütfen oyun dünyasına da siyaset falan karıştırmayın. Mal mal işler yapmayın.”

.....

“B. D. K. -Doldurdum, çalışmanız için teşekkürler ve ayrıca bir şeyler siyasete karışmaz, siyaset her şeye karışır. Bu durumda da her şeyin siyasete karışması gayet doğal”.

Katılımcı gözlem kapsamının bir diğer ayağında ise 27 Şubat 2016 tarihinde Antalya ilinde bulunan bir internet kafede düzenlenen LOL Turnuvası izlenmiştir. Takımlara orada bulunma sebebi açıklanmış, hiçbir şekilde kimlik bilgilerini ortaya çıkaracak bir kayıt vs. olmayacağı ve sadece gözlem yapılacağı bildirilmiştir. Fakat burada dikkati çeken nokta oyuncuların kendilerinin kameraya çekilmesinde hiçbir sakınca görmemeleri olmuştur. Günümüzde her yaptıkları eylemi sosyal medya ve paylaşım uygulamaları aracılığıyla duyurmaya istekli olan jenerasyon, turnuva esnasındaki mücadelelerinin kameraya alınıp, paylaşılması noktasında da oldukça rahat davranmışlardır.

Riot Games’in Akdeniz Bölge Temsilcisi aracılığıyla yapılan turnuvaya başvuran beş takım gün boyu birbirlerine karşı mücadele etmişlerdir. Oyuncular 13 ile 19 yaş

arasındadırlar. Takımlar beşer kişiliktir. Takım arkadaşlarının birbirlerine verdikleri taktikleri duymamaları için bir takım internet kafenin üst katında, diğer takım ise alt katta mücadeleye katılmışlardır.

Gözlem esnasında ilk dikkati çeken durum, takım arkadaşlarının gündelik hayatta da birbirleriyle görüşen arkadaşlar olmasıdır. Bu durum mücadele esnasında da birbirleriyle daha rahat etkileşim kurmalarını sağlamaktadır. Karşılaşma esnasında da takım arkadaşları sürekli olarak birbirleriyle şakalaşmakta ve konuşmaktadırlar. Mücadele esnasında kendi HP⁷⁰'leri hakkında sürekli birbirlerini bilgilendirmekte, zorda kaldıklarında takım arkadaşlarını yardıma çağırmaktadırlar:

“-Gel keselim abi şunu!”

“-Gel, gel, gel, gel!!!”

“-Geldim, geldim!”

Takım lideri mücadele süresince talimatlar vermektedir. Fakat bu talimatları diğer takım internet kafenin üst katında olmasına rağmen fısıldayarak vermeyi tercih etmektedir. Dışarıdan bir insanın anlamakta zorlanacağı kadar kendi terminolojileriyle konuşmaktadırlar:

“-Mana⁷¹ yok, geri çekil.”

“-Red⁷² var.”

“-Base yok⁷³.”

“-Pink⁷⁴ atın, basana dalcız!”.

Mücadele esnasında temel amaç, “inhibitör⁷⁵” ve “nexus⁷⁶”ları korumak ve karşı takıma ait olanları ele geçirmektir. Öldürmek hiçbir şekilde temel amaç değildir. Bu nedenle oyuncular tarafından “killer gamer (yok ediciler) gereksiz görülmektedir. Oyun genel anlamda stratejiye dayandığı için FPS oyunlardakinin aksine yok ediciler rağbet görmemektedir. Bu durum Bartle (1996, <http://mud.co.uk/richard/hcds.htm> erişim tarihi: 04.10.2015)’ın dijital oyuncu türevleri üzerine yaptığı kategorizasyonların nitelikleri ile paraleldir.

Turnuva sona erdiğinde yenilen takımın sessizce internet kafeyi terk etmesinin yanında dikkati çeken ilginç bir nokta da, şampiyon olan grubun herhangi bir sevinç gösterisi yapmaması, sessiz ve sakin bir şekilde internet kafeden ayrılmaları olmuştur. Burada elde

⁷⁰ **HP:** Hit Point-Oyunlarda can

⁷¹ **Mana:** Oyunlarda özel bir yeteneği etkinleştirebilmek için sahip olunması gereken büyü enerjisi.

⁷² **Red:** Ormanda bulunan efsanevi canavarı öldürünce sahip olunan güçlendirme

⁷³ **Base yok:** Başlangıç noktasında kimse yok.

⁷⁴ **Pink:** Görünmez birimleri ortaya çıkaran LOL’deki totemlerden biri

⁷⁵ **Inhibitör:** LOL’de yok edildiğinde yok eden tarafın minionlarının daha güçlü hale geldiği yapı

⁷⁶ **Nexus:** LOL’de mücadele esnasında karşı takımın yok edilmesi gereken ana yapısı. Nexus’u yok edilen taraf oyunu kaybeder.

edilen sonuç ve ödülün ziyade, turnuva esnasında alınan keyfin ve hissedilen doyumun çok daha yüksek olduğudur. Esasen sonuç yerine süreç odaklı bir turnuva geçirmektedirler. Oyun esnasında zaman zaman birbirlerine küfür, argo içeren sözler söyleseler de herhangi bir sinirlenme söz konusu olmamaktadır. Takımlarda lider ya da çok iyi oyuncu olmaktan kaynaklı bir sürtüşme de söz konusu değildir. Bu durumun sorulduğu oyunculardan biri şu sözleri söylemiştir: “LoL ego oyunu değil. Üçten fazla takımda iyi oynayan ama hırslı oyuncu varsa takım kaybediyor.”

İki aşamalı katılımcı gözlem süreci, MMORPG oyun topluluklarında temel alınan değerlerin “birbirini kollama”, “koşulsuz destek” ve “egolarından sıyrılma” olduğunu göstermektedir. LAN buluşmada mücadele esnasında ya da oyun topluluğunun Facebook grup sayfasında yeni gelenlere kucak açma, sonuç yerine mücadeleden, birlikte olmaktan keyif alma gözlemlenen ve dikkati çeken durumlardır.

4.6.2.2. Derinlemesine Görüşme

Derinlemesine görüşme soruları Hemminger (2009)’in “The Mergence of Spaces Experiences of Reality in Digital Role-Playing Games” adlı çalışmasında kullandığı soruların bir kısmından ve tez danışmanı Doç. Dr. Emine Uçar İlbuğa ve tez izleme jürisi üyesi Doç. Dr. Günseli Bayraktutan’ın yardımlarıyla oluşturulmuştur. Derinlemesine görüşme kapsamında çevrimiçi oyunlarda guild/takım liderliği yapmış ya da yapmakta olan 15 oyuncu ile görüşülmüştür. Bu oyunculara ulaşmada “kartopu örnekleme” tekniğinden yararlanılmıştır. Görüşmelerin bir kısmı yüz yüze yapılmış ve ses kaydı aracılığıyla kayıt altına alınmıştır. Bulundukları il nedeniyle yüz yüze görüşme imkânı bulunmayan oyunculara ise sorular mail ya da sosyal paylaşım sitesi Facebook aracılığıyla iletilmiştir. Yüz yüze yapılan görüşmelerde, soru formunda yer almayan spontane sorular da sorulmuştur. Çalışma Haziran 2014 ve Ekim 2016 tarihleri arasında yürütülmüştür. Katılımcıların verdiği cevaplar araştırma yönteminin nicel tekniğinin hipotezleri bağlamında oluşturulan boyutlar çerçevesinde sınıflandırılmıştır. Farklı olarak katılımcıların takım lideri olması, oyuna yönelik anket sorularından daha detaylı sorular sorulması, takım lideri-organik aydın ilişkisinin ortaya konulması bakımından Yee (2006)’nin oyuncuların motivasyon kaynakları kategorizasyonu da alt boyutlar olarak belirlenmiştir. Son olarak “Dijital Oyun Federasyonu” ile yapılan görüşmeyi, takım liderlerinin Federasyon hakkındaki düşüncelerini sorarak desteklemek, resmi kanallar ve oyun dünyası arasındaki etkileşimin olumlu ya da olumsuz olarak geldiği noktayı görme açısından önemlidir.

Katılımcıların cevapları boyutlar altında toplanırken, gerçek isimleri yerine yine kendilerinden izin alınarak avatar/karakterlerinin isimleri kullanılmıştır. Katılımcıların genel profili ve demografik özelliklerini öğrenmek üzere sorulan sorulara verilen cevaplar aşağıdaki tabloda görüldüğü gibidir:

Tablo 4.25 Derinlemesine Görüşme Yapılan Oyuncuların Demografik Verileri

Avatar/Karakter Adı	Cinsiyet	Meslek/Eğitim	Oynadığı Oyun (Görüşmenin yapıldığı esnada)	Medeni Durumu	Yaş
1. Yodanstein	Erkek	Tıp Fakültesi Öğr.	LOL	Bekar	25
2.Stuey Bomboeey	Erkek	Diş Hekimi	Mafia Wars	Evli	---
3. NynaeveSedai	Kadın	Tıp Fakültesi Öğr.	LOL	Bekar	25
4. M Zia	Kadın	----	Battle Pirates	Evli	---
5. Pzyclozone	Erkek	Lise mezunu üniversiteye hazırlanıyor	LOL	Bekar	18
6.Hydron Lightwill	Erkek	Resepsiyonist	ArcheAge Çevrimiçi	Evli	20
7. Flout of Femen	Erkek	Bilgisayar Teknisyeni	Mafia Wars/ Battle Pirates	Bekar	----
8. Suspiria	Erkek	İletişim Fakültesi Öğr.	Dota 2	Bekar	24
9. Hollydriver	Erkek	İletişim Fakültesi Öğr.	Total War	Bekar	24
10. FahhQ	Erkek	-----	Evony	-----	----
11. cLaymoreTR	Erkek	-----	Order & Chaos Çevrimiçi	Bekar	20
12. Dragon King	Erkek	Üniversite mezunu/Çalışmıyor	Heartstone	Bekar	23
13. Utku	Erkek	Uluslararası İlişkiler Öğr./Çalışmıyor	WOW	Bekar	19
14. Zinger	Erkek	Üniversite Öğr./Riot Games Temsilcisi	LOL	Bekar	22
15. R.I.P.	Erkek	Call Center Çalışanı	Battle Pirates	Evli	47

Derinlemesine görüşme yapılan 15 oyuncunun ikisi kadın 13'ü erkektir. Yaşları 18 ile 47 arasında değişmekte olup, dört katılımcı evlidir. Katılımcılara demografik sorular dışında çevrimiçi oyunda geçirdikleri süre ve oyunla nasıl tanıştıkları sorulmuştur. Farklı oyun süreleri, farklı oyunla tanışma hikayeleri katılımcıların çevrimiçi oyun topluluğuna dahil olmaları gibi değişkenler, devamında kimliklenme ve sosyal etkileşim gibi süreçlerine de köprü oluşturmaktadır. Örneğin oyunlarla tanışmasının ağabeyi sayesinde olduğunu aktaran **Hollydriver** şunları söylemiştir:

Hollydriver: “Oyunlarla tanışmam abim sayesinde oldu, abim oyun oynuyordu zaten ataride. Sonra birlikte çok affedersiniz sünnet paramızla Amiga⁷⁷ aldık -disketle çalışan bir konsoldur-; Commodor serisinin devamıdır kendisi. Ben sekiz yaşındayken de ilk bilgisayarımızı aldık, gazeteden almıştık, bir yıl boyunca birlikte kupon kesmiştik”.

Katılımcıların oyun oynayarak geçirdikleri süreye ilişkin verdikleri bilgi ise her birinin koşullarına göre farklılık göstermektedir. Örneğin **Hollydriver** oyunda geçirdiği sürenin vize ve final dönemlerine ya da çalışıp çalışmadığına göre günde 8-9 saati bulabildiğini belirtmiştir. Hollydriver'ın, “üniversiteye ilk geldiğim dönemlerde daha fazla vakit geçiriyordum oyunların başında; rekorum 23 saatir”, ifadesi oyun oynama süresinin iş, eğitim, sosyal ortam ve kişinin sorumluluklarına göre değişmekte olduğunu göstermektedir.

Benzer şekilde **Stuey Bombooe**y de oyunda belki binlerce saat harcadığını, **cLaymoreTR** ise tamamıyla müsait olup olmaması ya da oyunu oynamaya isteği olup olmamasına bağlı olarak minimum üç saat, bazı zamanlar ise günde 18-20 saat süre ile oynadığını belirtmiştir. Oyunda geçirilen sürenin uzunluğu oyuncuların gündelik hayatına belirli düzenlemeler yapmasını gerektirmektedir. Nitekim **Zinger** bu durumu, “Çoğu oynadığım oyunu ciddi ve rekabetçi bir havada oynadığım için Ultima, World of Warcraft ve Guildwars 1-2 oynarken çoğu zaman uyku düzenimi oyuna göre ayarlar, raid'lere zamanında gelir ve sadece belirli saatlerde yapabildiğim aktivitelere katılırdım”, şeklinde açıklamaktadır.

Katılımcıların genel kanısı akşam saatleri ve gecelerin, oyundan verim ve zevk alınan en uygun saatler olduğu yönündedir. Bazı oyunlarda yapımcıların belirlediği saatlerde gerçekleşen aktiviteler, oyuncuları o saatlerde oynamaya ya da oyuna bağımlılıklarını arttırmaya teşvik etmektedir. Yee (2006)'nin motivasyon kaynaklarından biri olan kendini kaptırmanın kaçış alt boyutunda değerlendirilebilecek bu durum hakkında **Stuey Bombooe**y şunları söylemektedir:

⁷⁷ **Amiga:** 1980'li yıllarda piyasaya sürülen ve özellikle yüksek çözünürlük, hızlı yanıt veren grafikler ve multi medya uygulamaları için tasarlanan kişisel bilgisayar (<http://whatis.techtarget.com/definition/Amiga> erişim tarihi: 18.06.2017)

“Belki çok zararlı bir şey söyleyeceğim ama ben oyuna bağımlıyım. Oyun benim günümün hatta her günümün bir parçası. Tamam gündelik hayatta yapmam gereken şeyler için zamanımdan alıyor olabilir, fakat kişisel olarak ben hiç pişman değilim ve zamanımı oynayarak harcamayı seviyorum”.

Derinlemesine görüşme yapılan oyuncuların verdikleri cevaplar araştırmanın nicel kısmında ele alınan hipotezler doğrultusunda sınıflandırılmıştır. Çalışmanın devamında bu sınıflandırma doğrultusunda katılımcıların cevaplarına yer verilmiş ve bu cevaplar yorumlanarak aktarılmıştır.

1. Kimliklenme Süreci:

Oyuncuların çoğu avatarlarının gerçek kişilikleri ya da ideal kişilikleri ilgili çeşitli yönleri içerdiğini işaret etmektedirler. Oyuncular sık sık kendi karakterlerini oyundaki karakterleriyle karşılaştırmakta ve oyundaki karakterlerine gerçek hayatta kendilerinde olmasını diledikleri fiziksel özellik ya da yetenekleri eklemektedirler (Hemminger, 2009: 131). Bunun yanında grup ve oyun ile özdeşleşme avatar ile özdeşleşmeden çok daha fazla öne çıkmaktadır. Yine de derinlemesine görüşme yapılan oyuncuların yorumlarında avatarla özdeşleşmenin etkilerini görmek mümkündür. Örneğin Lightwill, Hollydriver, Suspiria ve cLaymoreTR karakter adlı oyuncuların “kendini kaptırma/kişiselleştirme” alt boyutunda ele alınabilecek sözleri bu durumu desteklemektedir:

Lightwill: “Aslında kitaplaştırmayı düşündüğüm ve haritasından hikaye arkaplanına kadar tasarladığım kendime ait bir evrenim var... Karakter oluştururken genelde bu evren içerisinde bulunan ve kendimle kan bağı olarak özdeşleştirdiğim Lightwill soyundan karakterlerimi dikkate alıyorum ve birçok MMORPG’de ana karakterim Lightwill Kardeşliği’nin lideri olan Hydron oluyor. Savunma ağacı ve kullandığı tek elli asa/kalkan kombinasyonu da sırtı kolay kolay yere gelmeyecek bir dayanıklılığa sahip (.....) Açıkçası kendi evrenimi oluşturmadan önce çoğu MMORPG’de karakterimi kendimle özdeşleştirir ve siyah uzun saç, koyu kahverengi gözler, hafif esmer ten gibi tamamen kendi gerçekliğimi karakterime yansıtmayı tercih ederdim. Lightwill senaryosunu kullanmaya başladığımdan beri uzun beyaz saçlı, beyaz gözlü ve sağ gözü boyunca uzanan yara iziyle Hydron’u kullanıyorum. Karakterlerin psikolojik özellikleri de genellikle sınıflarıyla uyumlu bir şekilde tercih sebeplerimdir. Geçmişten büyük yaraları olan, aydınlık tarafta başlayıp karanlığa geçmek zorunda kalmış fakat asıl amacını kaybetmeyen, hem karanlık hem aydınlık taraftan güçleri olan ve kendi adalet anlayışları olan karakterleri tercih ediyorum”.

Bir diğer katılımcı **Hollydriver**, karakter oluşumunda fiziki özellikler olarak kendinden daha farklı özellikler olmasına dikkat ettiğini; örneğin asla erkek karakter yaratmadığını vurgulamıştır. Bunun nedenini de bu tarz oyunların aslında bir hayat simülasyonu olduğu; gerçek hayatta zaten bir kimliği ve cinsiyeti olduğu için oyun içi dünyada olabildiğince farklı olmaya çalışmakla açıklamıştır.

Oyunu kendisi için tamamen bir eğlence alanı olarak gören **Suspiria** ise karakter oluşum ekranında gözüne komik gelen her şeyi yapabileceğini belirtmiştir. Genelde spor oyunlarında kendine benzeyen karakterleri oluşturmayı sevmektedir. Özellikle NBA oyunlarında kendisi de önceden basketbol oynadığı için hem anısal olarak ona geçmiş hatırlattığını hem de iyi hissettirdiğini söylemiştir.

Oyunda seçtiği avatarın özelliklerini teknik anlamda dikkate alan **cLaymoreTR**, çevrimiçi ya da single player Role Playing Game tarzı oyunlarda yarattığı karakterlerin genelde erkek olduğunu, çünkü kadın ve erkek karakterlerin oyun içerisinde giydiği kıyafetlerin, kullanılan büyülerin ve vuruş tarzının farklılığının oyunların genelinde çok belirleyici olduğunu ifade etmiştir:

“Bana erkek karakterlerin görünüşü ve grafik açısından etki – tepkileri çok daha göze hoş geliyor. Karakterin senaryodaki rolüne gelirse; şu ana kadar oynadığım tüm çevrimiçi oyunlarda “squishy” yani kırılğan, canı az olan ama vurdugu zaman iyi vuran karakterleri seçmişimdir. Benim için uzaktan vurabilmesi çok büyük bir avantajdır ancak tabi ki bunun dezavantajları da oldukça fazladır”.

Oyunları gündelik hayattan kaçış amaçlı olarak oynadıkları takdirde katılımcılar kendini kaptırma noktasında oyunun hayatlarında nasıl bir etki yarattığının farkında olmaktadır. Örneğin **Flout of Femen** bekâr bir oyuncu olmasına karşın, özellikle üç haftada bir gerçekleşen ve dört gün süren turnuvalar yapıldığında evli olan oyuncuların eşleriyle bu süreçte sorun yaşadıklarına dikkat çekmektedir:

“Eğer haddinden fazla kendini kaptırırsan ne özelin, ne sosyalin kalmaz. Erkekler daha fazla oynuyor, gördüğüm kadarıyla. Dünyanın her yerinde karıları, kocalarının bu oyunu oynamasına karşı. Üç haftada bir dört günlük turnuvalar yapılır. Ben genelde bu turnuva zamanları çok yoğun zaman geçiririm ve ilişkiler biraz bozulur ☹”.

Aynı şekilde **cLaymoreTR** avatar adlı katılımcı da oyun oynamayı boş zamanlarında kafasını dağıtmak için kendine bulduğu bir meşgale olarak nitelendirmesine karşın, kendisini oyuna kaptırdığı zaman tamamıyla oyuna konsantre olması sebebiyle etrafındaki insanları bırakıp oyunla ilgilendiğine dikkat çekmektedir: “Zaman her türlü bir şeylerle meşgulken akıp gidiyor kısaca ve konstantrasyon isteyen günlük aktivite ve olaylar mutlaka bir şekilde herkesin özel hayatını etkiliyor”.

Oyun zamanlarını genelde işine göre ayarlayan, boş vakitlerinde veya “en dolu vakitlerimin nefes alma boşlukları” olarak nitelendirdiği zamanlarda kafasını dinlendirmek için oyun oynadığını belirten **Suspiria**, “Lise 1'e giderken Dota turnuвам yüzünden kız arkadaşımın ayrılmıştım mesela. Tabi çocukluk biraz da... Şimdi olsa zaten bunun benim için önemini anlayan bir insan benimle tartışmaz bile -ki tartışmıyorlar :) Sosyal hayatımın

önüne geçmesine pek fazla izin vermiyorum, onun haricinde bir sıkıntım yok”, diyerek özel hayat ve oyun oynama süresi arasındaki dengeyi bulma çabasını aktarmıştır.

Stuey Bombooey ise çocukları büyürken eğlenceli bir şeyler yapmak, oyalanmak için oyun oynamaya başlamıştır:

“Gerçek hayattan tanıdığım bir arkadaşım önermişti, hoşuma gitti. Şimdi neredeyse tam zamanlı yani günde altı saat oynuyorum. Bu arada işlerimi nasıl yapıyorum? Autoplayer (otomatik kullanıcı) kullanıyorum. Normal yaşantıma devam ediyorum. Arada statüsümü check (durumu kontrol etmek) ediyorum. Kendi işimi yapmaya başladığımdan beri daha rahatım”.

M Zia, oyunda yaşadıklarının normal hayatını etkilediğini; bazen oyunda bir oyuncuyla kavga edince ister istemez o siniri normal hayatındaki insanlara olan davranışlarına yansıttığını belirtmiş; **Lightwill** ise bu durumu RPG’de başarı kavramının, insanın gerçek hayatta yapamadığı, en azından tam olarak yapamadığı şeyleri yaparak tatmin olması anlamına geldiği için; bu başarıyı engelleyen durumlarda agresif davranışlar geliştirmenin normal karşılanması gerektiği ile açıklamıştır.

Oyun esnasında yeni bir karakter yaratmak iki yönlü bir süreçtir. Bir oyuncu, gerçek hayattan bağımsız olarak seçtiği avatarın rolüne uygun davranır. Sanal dünyada bu esnek kimlikler gerçek dünyadaki fiziksel özellikler ve normlardan özgürleşmeyi sağlar. Örneğin toplumsal cinsiyet stereotipleri gerçek dünyadaki aksine geçerli olmayabilir (Yee, vd., 2011). **Yodainstein**, farklı cinsiyetten bir karakter ile oynamak konusunda rahatsızlık duymadığını, hatta farklı bir kimliğe bürünmenin kendisi için bir deneyim olduğunu belirtmektedir:

“Ben erkeğim ama oyunda bir kadın karakteri oynamak beni rahatsız etmiyor. Kendi vücudun, benliğin dışındaki bir karakterle de açıp oynayabiliyorsun. Bilincin ve düşüncenin dışında bir kişilikle oynamaktan rahatsız olmuyorsun. Ailenin sana dayattığı şeyden uzak şeylere de açık olabiliyor beyin. Yani bir kadın karakter olarak gezeyim edeyim diyebiliyorsun. Ama tiplere baktığın zaman bazen kaba saba bir adam açmış bir warrior (savaşçı) ile oynuyor, sürekli adam öldürüyor, küfrediyor; kendi bilincini, normaldeki kişiliğini yansıtan oyuncular genelde böyle...”.

Gerçek hayattaki saldırgan tavrını oyuna yansıtmayı sadece Yodainstein’in bahsettiği gibi olumsuz anlamda değil; gerçek hayatta neyi olamıyorsa o role bürünebilmek için oyunları aracı olarak kullanan **Dragonking**, kendisi gibi güçsüz ama zeki olduklarını düşündüğü için büyücü karakterleri seçmektedir. **Pzyclozone**’ın da dövüş sanatlarına olan ilgisinden dolayı oynadığı karakter bir boksördür. Oynarken olabildiğince eşit ve merhametli olmaya çalıştığını vurgulayan **Hollydriver** gibi **M Zia** da oyun esnasında olanları oyun düzeyinde almak, kişisel algılamamak, kullanılan dile dikkat etmek gerektiğini vurgulamaktadır. Esasen bu noktada önemli olan, katılımcılardan **Utku**’nun da belirttiği gibi “dijital-gerçek kimlik ayrımının

doğru yapılması” gerektiğidir. Oyundaki dünya ve karakterler sanal ve hikâye önceden hazırlanmış bir kurgu iken, oyuncuların çevrimiçi davranışları ve seçimleri gerçek hayattaki tecrübelerine göre gerçekleşmektedir. **Yodainstain** da bu konudaki görüşlerini şu sözlerle dile getirmektedir:

“Dengeyi korumak önemli olan. Ama her topluluk böyle değil. Bizim gibi üç-beş tane daha kanal-grup var. Bir onlara ilişmiyoruz. Ama diyorum ya kişinin oyunu oynamasındaki amaç ve kişiliği çok önemli. Yani siz orada onun kişiliğiyle, bilinçaltıyla, bilinciyle her şeyle karşı karşıyasınız. Bir adamın sapık olduğunu zaman geçtikçe anlayabiliyorsun. Bir adam ya da kadının dominant olup olmadığını anlayabiliyorsunuz. ‘Abi bu kadın neden bizim yaptığımız her şeye baskı kuruyor?’ diyorsunuz. Ya da bir adamın gerçekten de çok sinirli olup olmadığını anlayabiliyorsunuz. Bir açıdan evet kendi karakteri var. Ama oyuna girdiğinde o artık oyundaki karakter. Ona göre hareket ediyor. Sanal bir gerçekliğe göre hareket ediyor”.

Yee (2005, <http://nickyee.com/daedalus/archives/pdf/3-2.pdf> erişim tarihi: 12.15.2016), “kendini kaptırma” oyuncu motivasyon kaynağının alt boyutu olan “kaçış”ın dijital oyunları oynayan bireyleri gerçek hayattan kopardığı, onları asosyal bireylere dönüştürdüğü ve dijital oyunların problematik kullanımının ve problematik kullanıcı davranışları gelişiminin öngörüsü olarak varsayıldığını; bununla birlikte aslında bağımlılık ve problematik kullanımın çevrimiçi oyunların “doğasında olmadığı”nı altını çizmektedir. Nitekim çevrimiçi oyunların problematik kullanımı ya da oyun esnasındaki asosyal davranışlar, oyunun doğasının getirmesinden ziyade oyun öncesi gerçek hayata dair ruh hali ve davranış kalıplarıdır. Bunun dışında yalnızca oyun oynadıkları için oyun oynamayan insanlardan farklı olarak algılanmaları olumsuz bir toplumsal algıdır ve **Zinger** da bu olumsuz algıyı “hayır bizler de normal insanlarız. Dışarıdan bize takılan uzaylı lakabları falan palavra” sözleriyle desteklemektedir.

Oyun oynamanın oyuncuları olumsuz anlamda etkileyeceğine yönelik toplumsal önyargılar için **Yodainstain** ise şunları söylemektedir:

“Toplumu oluşturan bir sürü insan olduğu gibi oyunları da oynayan bir sürü insan var. Manipüle edilebilir yüzlerce insan var. Bombacı ya da uyuşturucu satıcısıyla oyun üzerinden konuşanlar var. Kötüye kullanım her zaman olabilir. Böyle durumlarda aileler karşı çıkıyor: ‘O oyuna terörle ilgisi olanlar giriyormuş. O oyun şiddete yönlendiriyormuş. Bir daha girmeyeceksin’ diyorlar. Aslında burada çocuğunun bilişsel karakterine güvensizlik durumu söz konusu. Bu şu demek: ‘Benim çocuğum gerizekalı herkesten etkilenebilir. Ona yeterli temel eğitimi veremedim’. Oyunda bir adam çıkar da bu çocuk böyle böyle olur korkusudur bu bence. Sen çocuğunun karakterine güveniyorsan merak etmeyeceksin. Kişiliği karakteri oturmamış olanlar ise yönlendirilebiliyorlar”.

İnsanlarla olan ilişkilerinin zayıf olması, kendi kafa yapısına uygun anlaşılabildiği insanların sınırlı sayıda olması nedeniyle oyun dünyasını gerçek dünyaya nazaran daha çok

tercih eden katılımcılardan biri olan **cLaymoreTR**, boş vakitlerinde televizyon izlemek, kitap okumak ya da yemek yapmak yerine oyun oynamayı tercih etmektedir. İnsanlarla gerçek hayatta zaman geçirmektense çevrimiçi oyunlar üzerinden iletişim kurmaktadır:

“Oyun oynamak beni tamamıyla başka bir dünyaya sokuyor. Belki siz yemek yaparken, araba kullanırken ya da film izlerken kafanızı dağıtabilirsiniz ve gerçek dünyadan uzaklaşırsınız ancak ben hepsinin ötesinde oyunları tercih ediyorum, çünkü beni gerçekten hayattan soyutlayabilen tek şey oyunlar. Peki yaptığım şey doğru mu dersiniz: Kimse bana limitsiz kredi kartı vermiyor, banka hesabımda milyon dolarlar yok. Bu durumda insanları sevmediğim herkesi ya da en azından yapacağım bir genellemeyle birçok kişiyi yalancı, sahtekar, okumuş cahiller denir ya, o tarzda bulduğum için oyunlarla boş vaktimi geçiriyorum”.

Oyunda oyuncular kurgusal bir dünyanın belli bir zaman ve yer içerisindeki eylemleriyle kendi kaderini belirleyen bir karakter gibi hareket etmektedirler. Kullanıcı ve kurgusal dünya arasındaki interaktif sistem, yeni bir hayat ve sonuç olarak da yeni bir hayat hikayesi üretmektedir (Ryan, 2001, <http://gamestudies.org/0101/ryan/> erişim tarihi: 01.09.2015). Örneğin **Lightwill**'e göre her oyun oturumu ayrı bir hikaye, ayrı bir macera, bir kitaba yazılması gereken ayrı bir yolculuk, yepyeni bir deneyim teşkil etmektedir, çünkü RPG'lerin oyunculara sunduklarının tanımlanabilecek çok fazla güzelliği vardır:

“Kurduğunuz grupla bir sonraki amacınıza doğru bir orman yolunda ilerlerken kurtların saldırısına uğramış küçük bir kızın yardım çağırısına kulak verip, onu kurtardıktan sonra aslında bunun bir tuzak olduğunu başınızdan aşağı yağmaya başlayan haydut oklarıyla anlayıp, bir anda kendinizi geniş çaplı bir savaşın ortasında bulmak, bu savaşa kanatlı ve ateş püskürten davetsiz bir misafirin üçüncü bir taraf olarak dahil olmasından daha harika ne olabilir ki?”

Derinlemesine görüşme yapılan oyunculara oyun esnasında yaşadıklarına dair sorulan sorularda dikkati çeken bir nokta da alınan yanıtlarda oyuncuların kendi topluluklarının jargonlarını kullanmaları olmuştur. Bu tür konuşmalar dışarıdan bir bireye anlamsız gelse de onların ortak bir dili kullanarak (Paker, 2007: 125), bir alt kültür geliştirmelerinde etkili olmaktadır. Örneğin DotA oyuncusu **cLaymoreTR**, oyunda yaşadığı bir deneyimi şu sözlerle aktarmıştır:

cLaymoreTR: “DotA'da oyunun ilk 5 dakikası atılan leave sonrası genellikle oyun bozulur. Üstüne leave atan ⁷⁸adama küfür edilir :) LoL'de düşen kişi oyuna tekrar bağlanabilir, herosu⁷⁹ otomatik olarak base'e döner. E oyuncu oyuna tekrar bağlanmadı diyelim, 4 vs 5 oynamaya zorunlu muyuz? Evet. Ancak leaverlar kesinlikle banlanır. Bu yüzden 30 Lvl de bunu bile bile leave atan adam bulamazsınız. DotA'da ezilen taraf yavaş yavaş küfür ede ede leave atmaya başlar. LoL'de ise yenilen taraf 5 vs 5 oyunda oyunun 20. dakikasından itibaren oyundan çekilme oylaması başlatabilir. Böylece ezilene kadar

⁷⁸ Oyun bitmeden oyundan ayrılan oyuncu

⁷⁹ Kahraman

oynamak zorunda kalmaz. LoL'de her ay kesinlikle yeni bir hero gelir. DotA'da yeni bir hero gelecek? Geldikten sonra en az D, E, F'ye kadar düzeltmeler yapılacak. Hepsinde ayrı bir bug⁸⁰ olacak da... Gel de sinirlenme :)”.

Battle Pirates oyuncusu olan **R.I.P.**'nin aşağıdaki sözleri de oyuncuların kendi geliştirdikleri alt kültürlerinin diline örnek oluşturacak tarzdadır.

“Her alliance⁸¹’ın zorunlu olmamakla beraber bir home “sector⁸²”ü var. Biz Insector hitter grubuz ve hiç seilmeyiz, çünkü insectorler diğer sektörlerle saldırdığı gibi kendi sektörüne de saldırır. Yerleşik oyuncu ve alliancelar kendi sektörlerine saldırmaz ve onu dışarıya karşı korur. İstersen bize ahlaksız diyebilirsiniz ama bu bir korsan oyunu”.

Bir diğer Battle Pirates oyuncusu olan **Stuey Bombooe**y, oynadığı oyunu arkadaşlar ve rakipler arasındaki etkileşimden ibaret olarak tanımlamaktadır. Oyun, bir oyuncunun klanla katılması ve diğer klanlara karşı savaşmasından ibarettir. **Stuey Bombooe**'e göre sadece “tıklama yapılan bir oyun olsa da, gündelik hayatta insanların şüpheyile baktıklarının aksine duyguları çok daha derin uyandırmaktadır”:

“Evet çok zaman harcıyorum, evet karakterimi güçlendirmek için para harcıyorum. Güçlenebileceğin beş alan var: saldırı, savunma, sağlık, dayanıklılık gücü, enerji. Oyun esnasında ödül paraları kazanabiliyorsun ve bunları istediğin alanda harcayabiliyorsun. Ama sonuçta sınırlı, fakat gerçek para ile daha fazlasını satın alabilirsin. E oyunların kar ettiği şey de bu. O yüzden harcayacak çok paran varsa yıllardır gayretle oynayan bir oyuncudan bir anda daha güçlü olabilirsin. Tıpkı gerçek hayatta olduğu gibi...”

Kimliklenme sürecinde sosyal ilişkilere etkisi noktasında **Dragonking** oyunda da gerçek hayatta olduğu gibi cinsiyet ayrımcılığı, küfür ve orantısız şiddet olduğunu ortak dilleri aracılığıyla şu sözlerle aktarmıştır:

“Karşımdaki tüm dünyaya terör saçarsa kusura bakmasın ben onun yanına gidip (ışınlanıp) aniden 30 küsur minionumla⁸³ (dalkavuk yazmadım tüm anlam ve karizma eriyip gidiyor) dalıp aniden onu öldürürüm alın size orantısız şiddet.”

Kimliklenme ve oyunla özdeşleşmede dikkat çeken bir diğer nokta da MMORPG’ler aracılığıyla oyuncuların hissettikleri özgürleşme duygusu olmaktadır. Oyunların “kendini kaptırma” bağlamında oyunculara sunduğu gerçek hayatta yapamadıklarını yapabilme vaadi önemli bir motivasyon kaynağı olmaktadır. Lightwill, avatar adı ile tanındığı bir ortamın özgürlükçü sisteminde yapamayacağı hiçbir şeyin olmadığı bir yer olarak tanımladığı oyunu, gerçek hayata alternatif fantastik bir ikinci hayat; bir oyundan fazlası olarak tanımlamaktadır.

⁸⁰ **Bug:** Kodlamada hata

⁸¹ **Alliance:** Birlik

⁸² **Sector:** Ana bölge

⁸³ **Minion:** Takımlarla birlikte hizalanan birimler

Lightwill: “Kendi geminizi çivisine kadar kendiniz inşa ettiğiniz (namı diğer “craft⁸⁴”ladığınız), ister oltanızla ister balıkçı geminizle balıkçılık yapabildiğiniz, kendi arazinize sahip olup binbir çeşit tarım ürünü ve hayvanla tarım ve hayvancılık yapabildiğiniz, kendine has ticaret malları, yiyecek ve erzakları olan bölgeler arasında karadan ya da denizden ticaret gemileri ile ticaret yapabildiğiniz, bu sırada bir yandan düşman kıtanın oyuncularıyla, bir yandan korsan klanındaki oyuncularla, bir yandan da kendi ırkınızın hain suçlularıyla boğuşabildiğiniz ya da direk olarak bu suçluların arasına katılıp suç işleyebildiğiniz, cinayetlere dahil olup hırsızlık yapabildiğiniz, bunlar sonucunda yakalanıp yine gerçek oyunculardan oluşan jüri üyeleri tarafından mahkemede yargılanabildiğiniz, kendinizi savunmak için avukat tutabildiğiniz, suçunuza göre aldığınız hapis cezasının değiştiği, hapishaneye girdiğiniz ve buradan kaçabildiğiniz, hatta hapishane futbolu oynayabildiğiniz bir evrenden bahsediyorum. Savaş ve savaş dışı etkenlerin iç içe olduğu bu muazzam doluluktaki evrende yapılacak şeyler neredeyse sınırsız. Her bölgesi farklı iklim özellikleri gösteren oyunda tropikal bir bitkinin subarktik⁸⁵ iklimdeki bir bölgede yetişmeyeceğini, dolayısıyla orada tarımının yapılamayacağını tahmin edebilirsiniz öyle değil mi? Oyun size çok fazla seçenek ve düşünme alanı sunuyor.”

Friedman (1994: 8)’e göre oyuncular için daima bir zaman baskısı yaratan oyunlar stres altında eylem kararı verebilmeyi gerektirmektedir. Bu durumda gerçek dünyadaki zamanı unutturan bir gürültü faktörü haline gelebilmektedir. Durmaksızın gerçekleşen karar alım serileri neredeyse otomatik olarak gerçekleştirilmektedir. Bilgisayarla adeta bir simbiyotik döngü içerisine girilmektedir. Bu durumu Donna Haraway (1985) “sibernetik bilinç” olarak tanımlamaktadır. Bilgisayar adeta bilincin organik bir uzantısı haline gelmekte, kendini bilgisayarın bir uzantısı olarak hissedebilmektedir. Bu durumu ve özel yaşamının oyundan etkilenmemesini hesabında “bots” sistemini kullanmakla açıklayan **FahhQ** şu sözlerle örneklemektedir:

“...O zaman oyunu bırakıp evden bile gidebiliyorum. Bot uygulamasının saldırılara karşı bir uyarı sesi var. Ayrıca botu programlayarak 12 saat boyunca hesabın herhangi bir saldırıya uğramamasını garantileyebiliyorum. Ayrıca oyunun bir de para ödediğiniz takdirde tatile falan çıktığınızda hesabınızı koruyan bir seçeneği de var.”

Oyundaki işleyiş mekaniği oyuncuların başarısını etkileyen en önemli faktörlerden biridir. Dolayısıyla oyuncuların özellikle çevrimiçi oyunlarda bu işleyiş mekaniğine daha bir dikkat etmesi gerekmektedir. Profesyonel bir oyuncu olarak turnuvalara katılan **Suspiria** bu işleyiş mekaniğini gerçek hayatlarına nasıl uyarladıklarını şu sözlerle aktarmaktadır:

“Aslında şu şekilde: Ben profesyonel bir oyuncu olarak turnuvalara katılıyorum. Örneğin para kazandığımız veya lig usulü işleyen turnuvalar var. Dota’da beş kişilik bir grubumuz var. Turnuvayı düzenleyen firmanın/yetkilinin verdiği saate göre bilgisayar başında olup oyuna giriyoruz ya da Swtor, Wow gibi oyunlarda belli başlı modlar olduğu için bu bölümlere diğer takım arkadaşlarımızla (raid-

⁸⁴ **Craft:** Ustalıkla el ile işlemek, üretmek

⁸⁵ **Subarktik:** Kutup altı iklim

guild) belirlediğiniz saatlerde girip oynuyorsunuz. Bunun dışında aslında çok da bir zaman dilimi yok siz ne zaman isterseniz”.

Başarı/İşleyiş Mekanığı'nın önemli olduğu noktada oyuncuların geldikleri seviyenin de belirleyici olduğunu **Lightwill** şu sözlerle açıklamaktadır:

“Oyunda belli başlı zamanlarda başlayan ve biten global savaşlar ve Patron Yaratık (Boss) öldürme etkinlikleri olduğu için belli zamanlarda aktif olmak daha avantajlı olabiliyor, aynı zamanda ticaret yollarının güvenli olduğu saatler tecrübeyle sabit şekilde oyuncular tarafından belirlenebiliyor. Henüz güçlenme odaklı oynadığım için zamansal bir kısıtlama yaşadığımı söyleyemeyeceğim ama”.

Özellikle World Of Warcraft oyununda belli bir çevrimiçi camiaya dâhil olduğu için oyunun ilerleme altyapısının oyuncuları düzenli ve rutin olarak bazı işler yapmaya zorladığını vurgulayan **Utku**, kimliklenme sürecinde başarı ve işleyiş mekaniğinin önemini;

“Bu sanal eylemler tek başına oynarken daha az karışık iken, topluluk etkinliklerinde gerçek hayat çalışma disiplinlerine denk konuma gelebiliyor. Bu durumda oyuncular, aynen gerçek hayattaki kariyerin sizi zorladığı çalışma zamanlarına benzer olarak oyunda ‘aktif olarak oyunda olma zamanları’ kavramıyla karşı karşıya kalıyor.” sözleriyle belirtmiştir.

Benzer şekilde **Hollydriver** ve **FahhQ** da oyun oynama saatlerinin gündelik yaşantılarına etkisini şu sözlerle vurgulamışlardır:

Hollydriver: “Saat önemli bağlandığım serverda, etkili.... Eğer Amerika serverlarına bağlanıyorsam gece oynamak daha mantıklı ya da tam tersi gündüz oynamak daha mantıklı oluyor. Bir de bir müddet sonra oyuncuların seviyelerine göre hangi saatlerde girdiklerini çözebiliyor ve ona göre giriyorsunuz. Örneğin gece 12:00-03:00 arasında Starcraft’a serverlarda Koreli oyuncular daha fazla oluyor. O saatlerde girmeye çalışıyorum çünkü oyun seviyeleri yüksek. Yenilsem de problem etmiyorum; oyunu öğrenmenin en iyi yolu bol yenilmek ve pratik yapmaktır. Bu konuda Koreliler çok iyi bir hoca diyebilirim. Bu sebeplerden ötürü genelde gece 23:00-03:00 arasında çevrimiçi olarak oynuyorum.”

FahhQ: “Aslında şu anda oynadığım oyunun hoş olmayan tarafları var, çünkü maaş almadığınız bir işte çalışmak gibi ya da sürekli ilgi isteyen ama asla büyümeyen yeni doğmuş bir bebek gibi. Oyun asla uyumaz. Dünya genelinde oynanıyor. Benim için uyuma saatyken, dünyanın öteki tarafında biri için uyanma zamanı olabiliyor. Hiç boşanma seçeneğinin olmadan bu oyunla evlisin resmen. Ha tabi bunları yapmayıp hesabının ve o kadar sıkı çalıştığın emeklerinin yok edilmesini istiyorsan o başka.”

Oyun içerisindeki yükselme kriterlerinin gerçek hayatla olan benzerliklerini değerlendiren **R.I.P.**, herkesin gerçek hayatta nasılsa oyunda da öyle davranıyor gibi bir durum olmadığını; yine de oyuna ne kadar çok para yatırırsanız o kadar fazla gücünüz olduğunu, en iyi oynayanlar kazansa da para yatırmadan en iyi olmanın yolunun zor olduğunu belirtmiştir. Oyun gereği stratejik ortaklıklar kurmak zorunda kaldıklarını, birbirini sevmeyen birçok Guild (lonca)in dış tehditlere karşı ayakta kalabilmek için birbirleriyle barış ve ticaret anlaşmaları yapmak zorunda kaldıklarını belirten **Lightwill** gibi **Suspiria** da,

“Bir grup-takım çalışması gerekli ve 16 kişi aynı saatte oyunda olmanız gerekiyor ve yapacağınız bu etkinlik ayda bir defa oluyorsa ve siz o gün oyuna girmediyseniz bu büyük bir şey sürekli oyuncular için. Ben böyle bir durumda kalmadım ama sadece 15 dakika geç kaldığımda bile tabi özür dilemek zorunda kalıyorsunuz çünkü bir iş randevusuna geç kalmak gibi bir şey” sözleriyle oyun içi etkileşimin oyuncuların hareketlerine nasıl yansıdığına yönelik örnekler vermişlerdir.

Derinlemesine görüşmede en çok öne çıkan durumlardan biri oyun grubu içerisindeki dayanışmanın önemidir. Bireysel başarı ya da takım çalışmasının kendileri için öneminin sorulduğu katılımcıların cevabı ağırlıklı olarak takım çalışması, takımın devamlılığı ve takım ruhu üzerine olmuştur. Bu durum anket sonuçlarında elde edilen, kimliklenme boyutunun devamındaki sosyal etkileşim boyutu arasındaki ilişki ile doğru orantılı bir görünüm sergilemektedir. Nitekim Yee (2007)’nin motivasyon kaynağı olarak sosyalleşmeyi belirttiği durumlar takım çalışması alt boyutunu da kapsamaktadır. Oyun esnasında girilen mücadelelerde takımın başarısı, birbirini destekleme sosyalleşme ve gerçek dünya ile etkileşim boyutlarına geçiş yapılmasını sağlayan temel faktördür. Örneğin **Pzyclozone** ve **Hollydriver** takım ruhunu oluşturmak için çaba göstermenin önemine değinmekte; karakterden ziyade takımın başarısına dikkat çeken ve herhangi bir olumsuz durumda tüm takımın moralini bozmak yerine, tüm takımın moralini düzelterek davranışlarda bulunulması gerektiğine vurgu yapmaktadırlar. Aksi halde olacakları **Dragonking** “oyununa göre değişir ama “şu eşya senin işine yarar al bunu” tarzından tut; savaş esnasında “beni koru, ben arkadan büyülerimle onların ağzını yüzünü kırarım” şeklinde alışveriş ve işbirlikleri oluyor; olmazsa tüm takım yanar (bazen kelimenin gerçek anlamıyla yanıyor karakterlerimiz)” sözleriyle açıklamaktadır.

Takım çalışmasının oyun için çok önemli bir faktör olduğunu vurgulayan bir diğer katılımcı olan **Pzyclozone** bireysel olarak başarılı olursa bile takım ruhu olmaksızın yükselmenin mümkün olmadığını; oyun esnasında en değer verdiği şeylerin gerçek hayatta da kendisi için önemli olan takım ruhu, pratik zeka ve mantıklı hamleler olduğunu belirtmektedir. Takım başarısının bireysel başarıdan da geçen bir faktör olduğunu belirten katılımcılar, bireysel olarak herkesin kusursuzluğa ulaşmadan takım çalışmasında tam bir performans alınamayacağını vurgulamaktadırlar. Herhangi bir şekilde bireysel bir hata yüzünden tüm takım zor durumda kaldığında, bunun psikolojik ve gruptan kaynaklı sonuçlarıyla karşı karşıya kalmak mümkün olmaktadır ve **Utku** bu durumu “hakaret veya dışlanma gerçek hayattakine benziyor” sözleriyle açıklamaktadır.

Bevc (2007b: 34)’e göre oyunların çeşitli yeterliklere etkisi vardır. Bu yeterlilikler özellikle kimliklenme boyutunda daha bir anlamlı hale gelmektedir. Örneğin “bilişsel

yeterlik” algı, sonuç çıkarmak, yapıyı anlama, eylem planlaması, problem çözümüne yönelik yeterliliği beraberinde getirmektedir ve **Hollydriver**’ın sözleri de bu durumu desteklemektedir:

“Bence avantajlı bir durumdur; tabi ki dezavantajları da vardır o da şu yönde olur: Karşınızdakini bu tarz bir ayrımla (yeni başlamış veya iyi bir oyuncu olarak) küçük görüp ciddiye almamak sizi tepe taklak edebilir. Aslında bu oynadığınız takım ve oyunla alakalı bir dezavantajdır. Problem bireysel hareket strateji oyunlarında büyük sıkıntı ve sonu her zaman hüsrandır... Tek duruşum var aslında oyunlarda: O da alçakgönüllü olmak ve bencil olmamaktır; eşitlikten ve aslında takım menfaatlerinden yanayım. Bireysel yapılan işlerden hoşlanmam; ego savaşlarına karşıyım. İyi bir oyun çıkarıyorsak bunu tek başına değil hep birlikte yapıyoruz ve birey oyunculuğuna karşıyım. Hiyerarşik düzenlere de aslında karşıyım; biraz önce anlatıklarım grup çalışması durumudur.

Oyun esnasında sonuç çıkarmak, yapıyı anlamak, eylem planlaması ve problem çözümüne yönelik yeterliliğin beraberinde getirdiği stratejik ortaklıklar kurma zorunluluğu **FahhQ**’nun da vurguladığı bir noktadır ve bu tür stratejik ortaklıklar sonucu rakiple mücadele ederken, aynı zamanda da kişisel hesapların da saldırılara karşı korunması mümkün olmaktadır. **Flout of Femen**’in bu konudaki görüşleri takım oyuncularının birbirlerini desteklemelerinin önemini ve bu desteğin boyutlarını göstermesi bakımından önemlidir:

“BP’de kişiler belli bir alliance’a üye olabiliyorlar. Grup her türlü yardımı birbirine yapmak **ZORUNDA**⁸⁶dır. Gücü yeten insanlar diğerine gerçek para bile gönderirler. Bunun dışında kaynaklarını açmak, bir saldırıda yardım etmek “hem arkadaşına saldırıda, hem arkadaşının başkasına saldırısında” chat esnasında taciz edilirse, chatte yardım ☺ etmek vb. yapılan şeylerden. Evet oyunda stratejik ortaklıklar kurulur. Kendi grubunda olduğu gibi başka klanlarla da yapılır. Ama eski Dışişleri Bakanımız İhsan Sabri Çağlayangil’in sözleri her yerde geçerli. Ne demişti hatırlayalım: ‘Diplomasilerde sonsuz dostluklar olmadığı gibi sonsuz düşmanlıklar da olmaz’.”

Bevc (2007b: 34)’nin sözünü ettiği yeterliliklerden “ilgili kişilik yeterliliği” oyunların oyunculara kimliklenme sürecinde sağladığı başka bir yeterlilik türüdür, çünkü ilgili kişilik yeterliliği içerisinde kimliğin korunması ve duygusal iç kontrol gibi dinamikleri barındırmaktadır. Bu duygusal iç kontrol **Pzyclozone**’un da vurguladığı gibi zorluklarla, yenilgiyle, başarısızlıkla başa çıkabilme ve sabır faktörlerini geliştirme noktasında görülebildiği gibi, aynı zamanda grubun sahip olduğu duygusal dinamiklerin kontrolünde de kendini göstermektedir. Örneğin **FahhQ** oyunda kendisinin yol açtığı bir sorundan kaynaklı takımın olumsuz sonuçlarla yüz yüze gelmesi durumunda yaşananları şu sözlerle açıklamaktadır:

“Özür diledim ve olay bitti. Takım arkadaşlarım etkilendiyse bile üstünde çok durmadılar, çünkü her zaman oyunda aktif olduğumu biliyorlar ve ben mükemmel değilim. Yaptığım tek bir yanlış, oyunda

⁸⁶ Vurgu oyuncunun kendisine aittir.

yaptığım 10.000 doğru şeyi göz ardı ettiremez. Artı, arkadaşlarım onlardan daha çok üzüldüğümü bilirler. O yüzden “takma” deyip, gülerler sadece.”

Derinlemesine görüşmeye katılan oyuncuların görüşme esnasında söyledikleri kimliklenme boyutu altında ele alınmış; aynı zamanda Yee (2007)’nin motivasyon kaynakları kapsamında değerlendirilmiştir. Kimliklenme sürecinde oyuncular kurgusal bir dünyanın belli bir zaman ve yer içerisindeki eylemleriyle kendi kaderini belirleyen bir karakter gibi hareket etmekte; kullanıcı ve kurgusal dünya arasındaki interaktif sistem, yeni bir hayat ve sonuç olarak da yeni bir hayat hikayesi üretmektedir (Ryan, 2001, <http://gamestudies.org/0101/ryan/> erişim tarihi: 01.09.2015). Oyunun işleyiş mekaniği, rekabet ve takım çalışması gibi unsurlar beraberinde grupla ve oyunla özdeşleşmeyi, dolayısıyla kimliklenme sürecinin etkin bir biçimde gerçekleşmesini sağlamaktadır. Kimliklenme ve özdeşleşme bu noktada sosyal etkileşim ile kaçınılmaz olarak paralel ilerlemektedir.

2. Sosyal Etkileşim:

Bir topluluk içerisinde insanların nasıl etkileşim kurdukları onların uzun dönemli kültürel evrimini şekillendirmektedir. Bir topluluğun kolektif amacı ve bir topluluk içerisindeki bireylerin hedefleri, rolleri ve o topluluktaki diğer bireylerle etkileşimi şekillendiren siyasaları topluluk içerisindeki sosyal etkileşimi etkilemektedir (Preece, 2006: 6-7). Çevrimiçi oyunlarda içinde bulunulan sanal ortam, diğer oyuncularla iletişim kuran birey açısından kendine özgü bir “mevcudiyet algısının” oluşmasında etkili olmaktadır (Paker, 2007: 123). Oyun topluluğu içindeki mevcudiyet, oyuncunun gündelik hayatındaki işlerini yaparken ya da internette farklı sitelerde gezinirken oyuna katılması şeklinde olabilir.

Özel fısıldama (whisper)⁸⁷ sisteminden, ittifak (faction) ve ırk genel konuşma panellerine, ticaret için özel konuşma odalarına kadar çevrimiçi oyunlarda birçok iletişim sistemi mevcuttur. Ayrıca birçok büyük Guild de TeamSpeak⁸⁸, Raidcall⁸⁹ gibi sesli iletişim programlarını kullanarak birbirleriyle irtibat kurmaktadır. Oyunun genel işleyiş mekaniği oyuncuları hızlı iletişime zorlamaktadır. Bu hızlı iletişim sistemi gündelik hayat ile paralel ilerlemek durumunda olduğu zamanlarda oyuncular arasında sosyal etkileşim kaçınılmaz olmaktadır. Bu durum oyuncunun eşzamanlı olarak birçok farklı zihinsel bağlantı kurması anlamında yeterlilik sahibi olmasını gerektirmektedir. Sanal ortamda “burada ve şimdi”

⁸⁷ Mesajlaşmaların mesajlaşan kişi dışında kimse tarafından görülemediği sistem

⁸⁸ **TeamSpeak:** İnternet üzerinden kaliteli ses iletimine imkan verdiği için özellikle çevrimiçi oyun oynayanlar tarafından tercih edilen program (<https://www.baslattusu.com/teamspeak-nedir-nasil-kullanilir-31946.html> erişim tarihi: 18.06.2017).

⁸⁹ **Raidcall:** TeamSpeak benzeri çevrimiçi konuşma programı (<https://teknoowin.blogspot.com.tr/2016/12/raidcall-nedir-nasil-kullanlr-raidcall.html> erişim tarihi: 18.06.2017)

yerine, “o anda fakat birçok yerde” gerçekleşen bir “mevcudiyet söz konusudur”. Bu mevcudiyet sanal ortama özgü alışkanlıklar, diller, iletişim biçimlerinin birleşimi olan bir kültüre işaret etmektedir. Bu durum Yee (2007)’nin oyuncuların motivasyon kaynaklarından sosyallik ve ilişkiler kapsamında ele alınabilir. Katılımcılardan **Yodainstein** da bu noktada oyun esnasında diğer oyuncuların ne yapabileceklerini, birey olarak karakterlerini anlayabildiklerini ifade etmektedir. Oyun esnasında “asla sen şunu yapamadın o yüzden kötüsün olayı yok”tur, çünkü o adam ya da kadın takımdadır ve takımın geri kalanının, o oyuncunun yapabileceklerine ihtiyacı vardır. Bu nedenle oyunun genel kuralları diğer oyunculara da öğretilmektedir. Dolayısıyla **Yodainstein**’a göre oyun oynamak “aynı zamanda eğitsel bir süreçtir.”

“Mesela diyorsun ki “abi şu pozisyonda oynayan kim var?” Mesela o biliyor, “hadi bakalım sen bi git Büyücü karakterini Eda’ya anlat” diyoruz. Eda’ya Büyücü karakteriyle ilgili ders anlatıyor. Bu düşündüğünüz zaman korkunç bir zaman aslında. O kadar uzun zamanda siz hayattan kopabilir misiniz? Tabi ki hayır”.

Özellikle çevrimiçi oyunların uzun süreli ve günün belirli saatlerinde oynanması gerektiği durumlarda, sosyal etkileşimin gerçek dünyaya sarkması durumu devreye girmektedir. Örneğin **Yodainstein** bu sosyal etkileşimi;

“Eda ile Ozan diyor ki “ya biz yemek yapacağız, biri makarna yapıyor, biri sofrayı hazırlıyor.” Aynı esnada biri TV’yi açıyor. Biri internetten haberlere bakıyor. Yemek sonrası herkes oyuna geri geldiğinde biri diyor ki “ya gördünüz mü domuz gripi çıkmış. Melih sen doktorsun ne düşünüyorsun?” Ben de “abi diyorum, hastanede sordum, aslında yokmuş”. Oyundaki eğitsel sürecin yanında bir de toplumdaki eğitsel süreç giriyor”, sözleriyle ifade etmektedir.

Zinger ve **Stuey Bomboeey** de benzer şekilde kim olursa olsun, yeni başlayan birinin gelip bir soru yönelttiğinde muhakkak pozitif geri dönüş aldığını ve oyuncular olarak yeni başlayanlara yardım etmeyi çok sevdiklerini, klandaki arkadaşların daima birbirlerine yardımcı olmaya gönüllü olduklarını vurgulamışlardır. **Suspiria** ise yardımlaşma işini herkesin yapmadığını, fakat kendisinin “kaliteli oyun ve oyuncu anlayışını benimsediği için” diğer oyunculara yardımcı olduğunu belirtmiştir. Bu kaliteli oyuncu anlayışı, yalnızca oyun esnasındaki mücadelelerle sınırlı kalmamakta, kaçınılmaz olarak sosyal etkileşimin diğer boyutlarını da etkilemektedir.

Suspiria: “Mesela en yüksek seviyedeysen bile benden 2-3 yıl geride olan oyunculara dahi yardım ediyorum. Tabi topluluk çerçevesinde oluyor bu yardımlaşma çünkü diğer türlü önüne geçemezsiniz. Maddi ve diğer tüm konularda yardımcı olmaya çalışıyoruz. Onun haricinde özellikle Star Wars dediğiniz zaman bir usta-çırak ilişkisi yok değil :)”

Oyuncuların aktiviteleri farklı yollarla üretkendir. Oyuncular guildlerde buldukları sosyal ağlar ve oyuncuları oyunda alıkoyan uzun dönemli arkadaşlıklar ve takımvari ilişkiler gibi önemli yapısal özellikler inşa eden toplumsal ve toplulukçu yatırımlar yapmaktadırlar (Küklich, 2007: 69). Oyun gruplarının, internet forumları vs. gibi oluşumların yarattığı bu türlü sosyal etkileşimlerin ortaya çıkardığı yeni nesli **Yodainstein** “e-sosyal” olarak tanımlamakta ve bu e-sosyal neslin dinamiklerini şöyle aktarmaktadır:

Yodainstein: “Çevrimiçi oyun oynayanlar dışında, çoklu erişimde, başka insanlarla internet aracılığıyla oyun oynayanlar, konsol oyunlarında çevrimiçi oynayanlar (ki yeni bir şey bu) e-sosyal bir nesilden bahsediyorum. Bir yanda iki ya da üç monitör, bu olmasa bile bilgisayarda sürekli alt+tab⁹⁰ yaparlar... Bir tarafta haber sitesi veya olay takip akışıyla ilgili başka bir bildiri, real life (gerçek hayat) ile ilgili bir şey, diğer tarafta büründüğü kişi yani oynadığı karakter, yani örneğin bir tarafta Warcraft oynarken, diğer tarafta haber okuyan ve team speak’te “oğlum şu domuz gribi olmuş ya da İstanbul’da bomba patlamış diyen bir abimiz var mesela. Yani haber akışı yapıyor, bundan keyif alıyor (.....) Sadece oyun değil, başka ortamlar da mevcut etkili olan. Bir oyuncunun takıldığı mutlaka bir forum, blog vardır, izlediği bir dizi, film vs. mutlaka vardır. Oyunu oynarken olan e-sosyalliği başka bir platformda da devam eder. Sadece ülkenin sana dayattığı haberleri de izlemiyorsun.”

Oyun oynamalarındaki en temel nedenlerden birinin arkadaşları ve onlarla sohnet edebilme fırsatı yakalaması olduğunu belirten **M Zia**, oyunda gerçek hayatta neyse o olduğunu ve birlikte oynadığı arkadaşlarının çoğunun onu yıllardır tanıdığını söylemiştir. **Flout of Femen** ise oyundaki sosyal etkileşimin yalnızca tanıdığı insanlarla sınırlı kalmadığını, oyun esnasında çevrimiçi olarak herkesle chat yapabildiğini ve bu durumun ilginç bir şekilde oyuncuları çok daha fazla oyuna bağladığını vurgulamıştır. **Lightwill**’in söyledikleri de oyunlardaki sosyal etkileşimin duygusal boyutunu açıkça ortaya koymaktadır:

Lightwill: “RPG’lerde kardeşlik duygusunu çok severim. Yalnız başlayıp küçük bir grup edinmenin, ardından büyük bir birliğin başına geçmenin oluşturduğu süreçte en çok o “küçük grup” süreci çok hoşuma gider ve elimden geldiği kadar bu süreci uzun tutup anılarla doldururum. Beş kişilik bir grubun uzun bir avlanma gününün ardından bir kamp ateşi yakıp, çadırlarını kurup birbirleriyle sohbet etmesi, aralarından aşık bir çiftin birbirine aşk dolu bakış ve söylemleri, sarılmaları, aralarında varsa bir ozanın gitarını çıkarıp hoş tınılarla geceyi aydınlatan aleve anlam katması kadar iç ısıtan bir duygu tanımıyorum ben.”

Lightwill’in sözlerinden de anlaşılacağı üzere çevrimiçi oyun grupları üyeleri arasındaki bağılılık düzeyi destekleyici ve arkadaşça bir ortamda yükselmektedir. Dabbish vd. (2012) yaptıkları çalışmada bu yargıyı destekleyen bulgulara ulaşmışlardır. Bu çalışma kapsamında görüşülen oyuncular da genel ortamı bozan davranış ve hareketlerde bulunan

⁹⁰ Bilgisayarda alt+tab tuşlarına basarak farklı pencereler açılır.

oyuncuları dışlayan bir tutum sergilemekte, takımlarındaki oyuncuları tıpkı **Yodainstein** gibi “aile” olarak nitelemektedirler.

Yodainstein: “Biz takımımıza takımdan ziyade aile diyoruz. Kadın-erkek olması değil, bizim için orada oynadığın karakter önemli. Küfür, hakaret kesinlikle yasak. Toplu kanallarda belli ırka ya da siyasi düşünceye hakaret kalıcı ban (engellenme) sebebi”.

Görüldüğü üzere oyunlardaki sosyal etkileşimin yalnızca olumlu anlamda meydana gelmemesi, birtakım karşıt görüş ve olumsuz davranışta bulunan oyuncularla da etkileşim kurulması söz konusudur. Nitekim bu durum, topluluk/cemaatlerde (gemeinschaft) görülen kolektif bilinçte toplumsal farklılıkların çok az olması, uyum ya da itaatin “doğal” sayılması, sosyalleşmenin aile vb. gibi temel toplumsal düzenlemelerle sağlanması, sapmalar ve topluluğa aykırı hareketlerin kolektif olarak cezalandırılması durumunu örneklemektedir (Slattery, 2012: 115). Çevrimiçi oyunlarda, akla gelebilecek pek çok olumsuz mesajlarla karşılaşılabilildiğini vurgulayan **Utku**, topluluğun bu kişilere karşı yaş veya maddi durum kanalıyla ötekileştirme uygulayabildiğini söylemiştir. Hakaret veya küfür edenlere yaşı küçük kişi “ithamında” bulunulurken (bebe bunlar, ergen bunlar, nooblar⁹¹ vs.), oyuna ödenen paranın artmasıyla olumsuz mesaj veren kişi sayısının azalacağı/azaldığı iması ortaya çıkmaktadır. Bu tür olumsuz durumlar olsa da elenen oyuncular sonrasında geriye kalan takım üyeleri arasındaki sosyal ilişkiler gündelik hayat ile rahatlıkla karşılaştırılabilir düzeydedir. Örneğin **R.I.P.** oyun grubu olarak, gerçek hayatta bile nadiren rastlanabilecek bir dayanışma gösterdikleri bir olayı şöyle anlatmaktadır:

“Bazen bir oyuncu gerçek hayatta bir yakını kaybederse, bir hastalık vb. durumla karşılaşsa, arkadaşlarına söyler ve o oyuncunun base'i etrafında diğer oyuncular saygı olsun diye bir veya daha fazla gemi ya da filo bırakır. Buna “memorial” diyoruz. Bazıları da bundan nefret eder ve o gemileri saldırıp batırır. Bizden de yakını kaybedip bu işlemi yaptığımız arkadaşlarımız olmuştuk. Bu saldırı eğer olursa engellenemez ve saldırıya uğrayanı gerçekten de çok üzer, çünkü bu oyun değil gerçek hayata yapılmış bir saldırı gibidir. Bizim gruptaki bir arkadaşımız kanser olduğundan hayatını kaybetti, ölmeden önce gruptaki bir başka arkadaşına “bana memorial yapmayın” demiş. Allince tüm worlde veya globale yayılabilir. Bu olaydan sonra Alliance lideri tüm çete üyelerine home sectöre gelmeleri emri verdi. Biz en iyi üç Alliance'tan biriyiz oyunda. Normalde çok güçlü olanlar özel bir durum olmadıkça "bizim allianceda" düşük seviyeli oyunculara saldırmaz. Bu arkadaşımız ölünce lider, herkes toplandıktan sonra, bir emir verdi. Ki kolay kolay emir de verilmez. World'ün en tepesinden, en altına kadar, kendimiz hariç herkese AMA HERKESE⁹² altını çizerek söylüyorum, büyük küçük, güçlü zayıf, dost düşman ayırmadan saldırılacak emri verdi. Taş üstünde taş, omuz üstünde kelle komadık.

⁹¹**Noob:** Birçok çevrimiçi oyunda hakaret olarak kabul edilen, oyuna yeni başlayanlar ya da oyunda yanlış bir hareket yapanlara kullanılan çoğunlukla “ezik” anlamında kullanılan kelime.

⁹² Vurgu oyuncunun kendisine aittir.

Normalde birini dövdükten sonra başkasına saldırılır. Burda bir bir kişiye 100 kişi birden saldırdık. Herkes bizden illallah etti. Tanıyanlar, “ne oldu böyle saldırmayın artık” diye mesaj attı, durumu izah edip aman dileyene gene saldırdık. “Allah bundan sonra sizi korusun da bir daha kimseye bir şey olmasın” dediler. Onlara da saldırdık. Bu da bizim arkadaşımıza son görevimiz, onu saygıyla taçlandırdık”.

Yukarıdaki örnekte de görüldüğü üzere sosyal etkileşimin duygusal boyutu yanında sosyal etkileşimin rasyonel boyutu nedeniyle de oyuncular birlikte hareket etmek durumundadırlar. **Suspiria**’ya göre oyun içerisinde birtakım ilerlemeler kaydedebilmek için takım oluşturmak zorunludur. Tıpkı gerçek hayatta insanların kendi başlarına hayatlarını devam ettirememeleri ve diğer insanlara ihtiyaç duymaları gibi MMORPG’lerin yapısal özellikleri nedeniyle bu tarz oyunlar da oyuncuların birbirlerine ihtiyaçları vardır.

Suspiria: “Gerçek hayatı düşünün: Mesela hastaysanız hastaneye gidersiniz oyunda da en kaba ifadeyle ilaç alabileceğiniz yerler var ya da takas yapabilirsiniz; bir şeylerin değeri neyse parasıyla alabilirsiniz. Mesela sizin bir grubunuz var ama bir işi yapmak için yeterli değil. O zaman kazancı paylaşacak olsanız veya eksik kazanacak olsanız bile başka gruplarla sırf o işi yapmak için birleşme ihtiyacı duyuyorsunuz”.

Suspiria’nın sözlerinden de anlaşılacağı üzere çevrimiçi oynanan çoğu oyun, takım çalışmasına ve kordineli bir şekilde hareket etmeye dayanmaktadır. **Zinger**’a göre oyun esnasında yapılan hatalar çok büyütülmez ama muhakkak üzerinde durulup tekrar yapılmaması için yapan kişiye öneriler sunulur ve yeniden denemelerde destek çıkılır. Bununla birlikte asosyal davranışlar özellikle internet gibi kimliğin gizli tutulabildiği ortamlarda sıkça karşılaşılabilen bir durumdur. Özellikle dijital oyun oynayanların “asosyal” olarak nitelendirilmesine yol açan bu türden bireyler, katılımcıların ağırlıklı olarak desteklemedikleri ve istemedikleri bir oyuncu profili çizmektedir. Bu tür oyunculara karşı çevrimiçi oyunlarda geliştirilmiş olan Tribunal Sistem bulunmaktadır (Kou ve Nardi, 2013: 616). Bu sistem aracılığı ile herhangi bir şikayet olması durumunda argo, küfür, şiddet, ayrımcılık içeren konuşmalara sahip oyuncular banlanır. Sistem için ilk filtre diğer oyuncuların şikayetidir. Bu konudaki şikayetlerini **Suspiria** şu sözlerle dile getirmektedir:

Suspiria: “Eskiden oynadığım oyunlarda bu daha fazla oluyordu. Örneğin, topluluk-grup isimleri siyasi, dini, toplumsal söylemleri içinde barındırabiliyordu. Lakin şu an oynadığım oyunlarda böyle bir şey yapmak söz konusu ama sürekli olması imkansız çünkü direk oyun tarafından ban yersiniz (tabi insanların şikayetleri bağlamında). Tepki bireysel de grupça da olabilir. Açıkçası ben hissetmiyorum çünkü zaten gerçek dünya zaten kaos ve tüm bu kaos dışında bir eylem gerçekleştirmek için siz oyun oynuyorsunuz, oyunlar bunun yeri değil. Oyun bunun yeri diyen de yalan söyler. Ama şuna değinmek gerekir ki mesela anneler günü, babalar günü veya bunun gibi mesela yılbaşı bu tarz uluslararası günlerde etkinliklerde pozitif yönlü paylaşımlar olabiliyor”.

Flout of Femen ise oyun esnasında grubun uyumunu, “huzurunu” bozacak şekilde davrananları pek fazla “takmadığını”, çünkü oyun esnasında yapılacak hataların kısa bir süreyi bağladığını, dolayısıyla çok önemli olmadığını belirtmiştir. Gruba zarar verecek şeyleri ise, “mesela düşman -rakip değil, düşman- olan bir gruptan birine bilgi sızdırmak, onu kendi bulunduğu sektöre sokmak vs. gibidir. Bunlar da pek affedilmez. En iyi şekilde o kişi gruptan atılır veya KOS ilan edilir. KOS = Kill on sight, yani -Gördüğün yerde gebert namussuzu” sözleriyle vurgulamıştır. İstisnasız chat option özelliğine sahip tüm çevrimiçi oyunlarda genel düzeni bozmaya çalışan oyuncular olduğunu, bu tür oyuncuların mutlaka dikkati çektiğini ve onlardan rahatsız olduklarını **cLaymoreTR** da vurgulamış; bu tür oyuncuların hem kendi takımındaki kişilerin hem de kendilerinin oyundaki performansını olumsuz anlamda etkilediğini belirtmiştir.

cLaymoreTR: “Sportmenlik diye adlandırdığımız Türkçedeki sportmenlik olayı gerçekten çok önemli. Hem chat özelliğini kullanıyorsanız yazarak zaman kaybetmiyor ve kaybettirmiyorsunuz hem de takımınızın moralini düşürmüyorsunuz. Ancak yeni sistem oyunların birçoğunda karşıdaki oyuncuyu engelleme ya da susturma özelliğine sahip oluyorsunuz”.

M Zia da başka bir birliğe karşı mücadele ederken en fazla işbirliğinin öne çıktığını, her birliğin güçlü oyunculara sahip olmayı istediğini, çünkü bu durumun oyunu daha eğlenceli hale getirdiğini söylemiştir. Fakat mücadele esnasında bazen takım arasında iyi ya da kötü bir dil kullanımı olmasından duyduğu rahatsızlığını da dile getirmiştir. Çevrimiçi oyun gruplarının sosyal etkileşimi her türlü konuda olabilmesine rağmen kendi siyasal düşüncelerini empoze etme ve bununla oyun grubu içerisinde ayrımcılık, zıtlasma vs. gibi durumlar yaratmak isteyenlere karşı görüşülen oyuncuların genel bir olumsuz tavır söz konusudur. Zaten yapılan görüşmeler sırasında en dikkati çeken noktalardan biri oyun ve siyasetin birbirine karıştırılmaması gerektiğine yönelik tutumdur. Örneğin **cLaymoreTR** günlük hayatında bile politika üzerine konuşmadığını ve politik görüşlerini oyuna hiçbir şekilde yansıtmadığını vurgulamıştır. Bu tarz olayların nadiren yaşandığını; zaten bu tür yaklaşımların her çevrimiçi oyunda yasak olduğunu ve şikayet edildiği takdirde bunu yapan kişinin banlanıp, ceza alacağını belirtmiştir.

Flout of Femen: “Politik görüşünü ısrarla yansıtanlar da var. Mesela ülkeyi bölmeye çalışan “malum” kişiler kurmak istedikleri ülkenin adını kendi isimleri olarak kullanıyorlar. Bunlara sık sık saldırıp yok ediyorum. Bu tür şeyler seni hedef haline getirebilir. Oyun oyunluktan çıkar. Bu tür şeyler oyunu yapan firma tarafından tolere edilmiyor ve yapanlar oyundan atılıyor. Firmanın kendisi veya oynayanlar bu tür şeyleri ekran görüntüsü alıp report (rapor) edebiliyorlar. Gerçi en büyük oran hile ile ilgili. Ama zaman zaman ırkçı davranışlar veya tacizler oluyor. Küfür genelde çok olmasına rağmen pek önemsenmeyebiliyor. Bu grup eğlence için, problem için değil”.

Çevrimiçi oyun gruplarında sosyal etkileşim, farklı bir ülkeden oyuncu ile gerçekleştiğinde bu durumu özellikle dil bariyeri sebebiyle olumsuz değerlendiren katılımcılar olmuştur. Bunun yanında oyuncuların farklı ülke serverlarına yönelik farklı algıları da söz konusudur. M Zia başka ülkelerden oyuncularla oynadıklarında, oyunun genellikle rekabet üzerine olduğunu, onlarla herhangi bir işbirliği vs. içerisine girilmediğini belirtmiştir. Çalışmanın katılımcı gözlem ayağında görülen ve özellikle Rus serverdan oyuna giren oyunculara yönelik olumsuz tutumlar derinlemesine görüşme yapılan oyuncuların da şikayet ettiği konulardan biri olmuştur.

cLaymoreTR: “Eğer birçok ülkeden oyuncuyla aynı serverda oynuyor iseniz o zaman özellikle Rus oyuncuların insanı ne kadar çileden çıkarttığını görme fırsatını yakalamış olursunuz. Genellikle insanlar klanlarında, gruplarında ya da takımlarında kendi ülkelerinden olan oyuncuları tercih ederler, çünkü aynı dili konuşmak her zaman avantajdır”.

Yukarıdaki örneklerden de anlaşılabacağı üzere çevrimiçi oyunların sanal dünyasında yüz yüze iletişim gerçekleşmeden de sosyal etkileşim kurulması, takım çalışması, dayanışma ve işbirliğinin ön plana çıkması söz konusudur. Qiu vd. (2009)’un çalışmasında da desteklendiği üzere sanal dünyadaki sosyal etkileşime bağlı hareketler, fiziksel dünyadaki sorun çözümü ve yaratıcılığa yönelik işbirlikleriyle sonuçlanmaktadır. Bu sonuçlar sanal dünyada gerçekleştirilen aktivitelerin insanların gerçek dünyadaki davranışlarını ne ölçüde etkilediğini göstermesi bakımından önemlidir.

3. Oyun Topluluğu ve Gerçek Dünyadaki Topluluk Arasındaki İlişki:

MMORPG’lerde gerçekleşen aktiviteler Küklich (2007: 14)’e göre farklı yollarla üretkendir, çünkü oyuncular sosyal katılım ve topluluk üyeliği aracılığıyla sosyal ağların önemli yapısal özelliklerine dahil olmaktadır. Bu özellikler oyuncuların oyuna duygusal olarak daha da bağlanmasını ve topluluk içinde gönüllü olarak kalmasını sağlayan uzun dönemli arkadaşlıklar ve takım ruhunun oluşmasında çok etkili olmaktadır. Katılımcılardan **Yodainstein**’ın sözleri de bu durumu destekler niteliktedir:

“Oyundaki arkadaşlarımın yüzde doksanı gerçek hayatta da arkadaşım olurlar. Bir keresinde oyun oynarken ben “abi canım çok sıkılıyor, çok dertliyim” demiştim. Bir tanesi arkadan “Haydar Haydar”ı açtı. Bir tanesi dedi ki ben rakı almaya gidiyorum. Sonra bir baktım ki ben de marketteyim. Karşılıklı oyundayız ama aynı masada değiliz. Bu da bir örgütlenmek. Yani orada ben duygusal baskıya karşı direniyorum. Öteki adam orada çocuğu olmuş sevinci için yapıyor bunu. Başka birisi dersleri kötü gitmiş, üniversite rektörüne karşı örgütleniyor. Saydırıyor, sövüyor ona. Bir şekilde deşarj oluyor. Aktif bir şekilde bunu eyleme dönüştürmek? Evet, oyun bir platform ama tek başına yeterli bir araç değil. Ama destek, yani kitlelere ulaşmada böyle bir yönü var oyunların”.

Yukarıdaki örnekte de görüldüğü üzere MMORPG oyuncularları arasındaki sosyal etkileşim kaçınılmaz olarak, oyuncular arasındaki etkileşimin yalnızca oyun ile sınırlı kalmamasını; oyuncuların gerçek dünyada yaşadıklarıyla bağlantılı etkileşimlerde bulunmalarını sağlamaktadır. Oyundaki arkadaşlarıyla oyun sohbetleri esnasında gerçek hayalarına dair konuları paylaştıklarını ifade eden **R.I.P.**'nin yaşadığı bir olay bu durumu örneklemektedir:

“Mesela arkadaşlarımızdan birinin nişanlısı kanserdi ve çok kısa süre bir ömrü kalmıştı. Nişanlısının öleceğini bile bile onunla evlendi ve evlendikten kısa bir süre sonra kadın öldü. Aradan uzun zaman geçmesine rağmen arkadaşımız karısının doğum gününde bizlere haber veriyor. Biz de ona “doğum günün kutlu olsun” diyoruz. Evlilik yıldönümlerinde bizlere ona ne hediye alacağını soruyor. Fikir veriyor ve yine evlilik yıldönümlerini kutlama mesajları yolluyoruz. Bir bakıma arkadaşımızın bu duygusal durumunda yalnız hissetmemesini sağlamaya çalışıyoruz. Zor zamanlar geçiriyor çünkü.”

Birlikte oyun oynadığı insanların aynı zamanda sosyal hayatını oluşturduğunu belirten **FahhQ** da oyun grubundaki arkadaşlarıyla telefonda konuştuklarını, mesajlaştıklarını ya da chat yaptıklarını belirtmiştir. Çevrimiçi oyun gruplarının bu kadar rağbet görmesi, siber ortamda kurulan ilişkilerin yalnızca oyun dünyası ile sınırlı kalmayıp, gerçek dünyaya taşınmasına yol açmaktadır. Oyun grubu üyeleri oyun esnasında gerçek dünyada da bir araya gelmelerine yetecek kadar çok şey paylaştıklarına oyun esnasında kurdukları ilişki sebebiyle ikna olmaktadır. Shirky (2008: 198-200)'ye göre eğer oyuncuların kurdukları sanal etkileşim onlar için yeterince tatmin edici olsaydı, onların ilişkilerinin tamamıyla sanal dünyadaki etkinlikleriyle sınırlı kalmaları beklenebilirdi. Fakat çevrimiçi oyun gruplarının sanal iletişim kurmak için çok rağbet görmesi bile çevrimiçi ortamda kurulan iletişimin hala yüz yüze iletişimi, insanlarla gerçek bir kontak kurma isteğini özendirdiğini göstermektedir. “Bu benlik algısı aynı ilgi alanlarına sahip insanlarla gerçek hayatta da tanışma isteğine dönüşmektedir, çünkü çevrimiçi ortamda kurulan iletişimde sizinle aynı tuhafıkta olduğunu bildiğiniz insanları bulabilir ve onlarla zaman geçirmekten keyif alırsınız”. MMORPG oyuncularları bu sorunu oyun dünyası dışında yeni gruplar oluşturarak çözmekte ve gerçek dünyada bir araya gelmektedirler. Örneğin **Lightwill** farklı bir MMORPG’de “Reunion” adlı bir loncayı yönetirken, gerçek hayatta diğer üyelerle buluştuklarını, buluştukları zamanlara özel bir selamlaşma şekli geliştirdiklerini ve her zaman “takıldıkları” bir mekan olduğunu belirtmiştir. Oyun içindeki bir arkadaşlık sürecini neden dış dünyaya taşıma isteğini duyduğu sorulduğunda ise “gerçek hayatta da yol göstermeyi, zorluklarda maddi manevi destek olmayı görev edinen ve bundan çok keyif alan bir insan olduğunu; fakat takım arkadaşlarının da aynı inceliği ve desteği gösteren insanlar” olduğunu söylemiştir.

Lightwill: “Birçok kalıcı ve geçmişten gelen dostluğum çevrimiçi oyunlar aracılığıyla meydana gelmiş durumda. Gerçek hayatta görüştüğüm bir ton oyun arkadaşım oldu, hala da görüştüğüm birçok arkadaşımı sayabilirim. Oyunlarda yaptığım liderlik de gerçek hayattaki kararlılığıma ve sosyal ilişkilerime pozitif etkiler katıyor. Özel ilişkilerde sıkıntı yaşanabiliyor tabii ki, zaman ayırma konusunda. Sanal dünyada gerçekleştirilen başarılar ve kazanılan paralar bazı oyunların sistemi gereği gerçek hayatta da turnuva ya da oyun içi para ticareti gibi yollarla para kazanmanızı sağlayabiliyor. Bu yollardan zamanında hatırı sayılır maddi gelirler elde etmişliğim var. Bunun haricinde kazanılan dostlar da gerçek hayatta size çeşitli kapılar açabiliyor elbette”.

Bir diğer katılımcı **Pzyclozone** da oyunda tanıştığı arkadaşlarıyla gerçek hayatta da görüştüğünü; oyunun hayatına hiçbir olumsuz katkısı olmadığını “tekrar tekrar söylüyorum çok güzel arkadaşlar, çok kaliteli insanlar tanıdım.... Evet vaktimizin çoğunu birlikte geçiriyoruz. Arkadaştan çok abi kardeş gibi olduk ☺” sözleriyle vurgulamıştır.

MMORPG’ler oyuncuların sosyal hayatlarının, kendileri ve diğer oyuncular hakkında bilgi edinebilecekleri sosyal öğrenme sürecinin bir parçasıdır ve sosyal etkileşim ve işbirliği açısından önem taşımaktadır (Qiu vd., 2009). Rol yapma oyunlarını yalnızca hayal güçleri ve yaratıcılıklarını kullanabilecekleri bir alan olarak değil, aynı zamanda oyun topluluğundaki deneyimleri aracılığıyla, kendi yaşam tarzı ve niteliklerini gösteren bir hobi olarak da görmektedirler (Hemminger, 2009: 131). Oyunları her hobi gibi birer kişisel tatmin aracı olarak gören **Suspiria** bu görüşü destekler nitelikte şu sözleri söylemiştir:

Suspiria: “Sırf para kazanacağım için oyun oynadığım da oluyor. Çünkü bu oyunlarda kazandığınız birtakım şeyleri gerçek parayla satabiliyorsunuz. Ayrıca oyun sektörü büyük gelişen bir sektör. Ben bilimkurgu-fantastik roman, film, dizi vb. alanlara ilgili olduğum için özellikle oynadığım oyunlarda bu şekilde oluyor: bir nevi devamı niteliğinde. Her şeyden önce çok eğleniyorum. Ben her oyunu deniyorum çünkü oyunlara sadece "oyun" olarak değil sektör bağlamında bağımsız, yüksek bütçeli, kullandıkları oyun motorları, grafikler, sesler açısından da inceliyorum”.

MMORPG’ler kompleks sosyal dünyalardır. Bu oyunları oynamak sadece oyunun hedeflerini gerçekleştirmenin ötesinde; oyun topluluğu aracılığıyla sosyalizasyon sürecidir. Yapılan anket çalışması, katılımcı gözlem ve derinlemesine görüşme esnasında da görüldüğü üzere oyuncuların aktiviteleri yeni insanlarla tanışmak, küçük grupları yönetmek, diğer oyuncularla koordineli bir şekilde işbirliği yapmak gibi sosyalleşme becerileri elde etmelerinde önemli hale gelmektedir. Bir bakıma MMORPG’ler oyun grupları aracılığıyla sosyal öğrenme sürecinde çok etkilidir ve oyun dünyası ile gerçek dünya arasındaki köprü sanılanın aksine çok güçlüdür. Katılımcılardan **Zinger**’in de söylediği gibi: “Aslında oyun dünyasının etkileşim açısından gerçek dünyadan bir farkı bulunmamakta bana sorarsanız.

İletişim, ticaret, takım çalışması, rekabet, ne ararsan bulabilirsin. Bu liste tabii ki çok daha fazla uzatılabilir alt başlıklarla, ama siz anlamışsınızdır zaten”.

4. Çevrimdışı Aktivizm:

Dijital oyunlar günümüzde özellikle genç kuşağın kullandığı medyanın ayrılmaz bir parçasıdır; dolayısıyla siyasetle ilgisi üzerinde dikkatle durulması gerekmektedir. Oyun içi etkileşimler ve oyuncular arasındaki oyun dışı grup ilişkileri, topluluk üyelerinin çevrimiçi kimliklerini müzakere etmeleri ve yapılandırmalarında etkilidir. Sanal ortamda bu tür ilişkilerin kurulması, oyuncuların kaçınılmaz olarak bir “ilişkiler tarihine” (Paker, 2007: 110) ve ortak bir geçmişe sahip olmaları sonucunu doğurmaktadır. Oyunlara dahil olan bireyler o yönde eğitim almamış bile olsalar oyunların, onların siyasal toplumsallaşması ve kimlik oluşumlarında ve vatandaşlıkla ilgili bilgilerinde yepyeni perspektife sahip olmalarında çok büyük etkisi olmaktadır (Bevc, 2007a: 7-8). Bu doğrultuda topluluk üyeleri yüz yüze görüşmeye karar verebilmekte, sanal olan fiziksel dünyaya taşınmış olmaktadır. **Yodainstein** bu tür bir örgütlenme ve karar alım sürecini şu sözlerle aktarmıştır:

Yodainstein: “Hadi gidelim, hadi yapalım, hadi toplanalım, oyunda da bence öyle, yürüyüşe çıkalım, amaç orada bence oyunda gaza geldik, yani mesela Gezi’de de bence o şekilde, yani mesela biz GTA oynuyoruz, GTA’da biz polis dövüyoruz, çıkıp polisi dövelim değil, oradaki aslında kara mizah, videolar var görmüşsünüzdür, bence o çocuk bizzat gamer, 9Gager⁹³ falan, o trollükte⁹⁴ çünkü, gidip polisle konuşuyor, ‘abi sen niye bize gaz atıyon ki, biz sana bir şey atmıyoruz’ diyor. Ya da slogan atıyorlar, birlikte hareket ediyorlar, savaş mantığı ile ilerliyorlar ama oradaki amaç, hadi şu polisi dövelim değil. LOL oynarken benim çok yakın bir polis arkadaşım vardı. Gezi olaylarında kendisinin de LOL oynadığı ve kendisinin de bizzat muhalif tayfayla karşı karşıya gelmek zorunda kalıyor. Ama o da bir insan karşısındaki de bir insan. Gerçek hayatta bir kere ölüyorsun. Oyuncu eğer bunun farkındaysa zaten karşısındaki insana zarar vermiyor”.

Oyun gruplarının gerçek hayattaki bir harekete katılımını “oyundaki gibi bir şov, tiyatral bir şey” olarak yorumlayan katılımcılar, oyun oynamayan bireylerin ısrarla “ne buluyorsunuz bu oyunlarda bu kadar?” sorusunu bir şekilde örgütlenerek dile getirdiklerini vurgulamışlardır. Özellikle internet erişiminin engellenmesini “bıçak kemiğe dayandı” sözleriyle tanımlamışlardır, çünkü bu noktada oyuncular kendi özgürlük alanlarında istediklerini yapmaktan mahrum kalmakta; oynayamamaktadırlar. Kendi deyimleriyle “seslerini çıkarttıklarında” belki de ilk kez toplumun diğer kesimleri tarafından fark edilmişlerdir. Buradaki kilit noktası oyunları internet üzerinden oynamalarıdır.

⁹³ **9Gager:** 9Gag adlı mizah sitesini kullanan kimse

⁹⁴ Alaycı, sarkastik kişi

Geleneksel medyanın aksine oyun oynayan bireylere inernetin merkezsiz ağ yapısının sağladığı görece özgürlük alanı önemlidir. Özellikle televizyonun toplumun genelini ilgilendiren konularda yüzeysel ve taraflı yayın yapması (Şeker, 2002: 36) ile ilişkili olarak **Yodainstein** geleneksel medyayı, özellikle televizyonu kontrol edilebilir olduğu için “tehlikeli” olarak nitelemektedir:

“TV evin salonunun ortasında bulunan sehpa: altı cam. Camın altında gördüğü tozu gördüğü an alıyor adam onu oradan. Biz iktidar güçleri için ev sahibinin misafirlere göstermek istemediği yatağın altındaki tozlarız. Yatağın altındayız, yatak da şeffaf değil. ‘Bu adamlar yatağın altındaysa biz yatağı kaldırıp altını süpürürüz’ dedi iktidar güçleri. Ama onlar dolabın altına kaçtılar, orada örgütlendiler. Ama bunu yapanlar bütün gamer tayfası değil. Topluluğu on kişi yönetiyor. Ama yine de şöyle bir gerçek var, oynayan nesil apolitik bir nesil değil. Çok küçük yaşlardan itibaren bu tür oyunlarla büyüyünce beyin nöronal olarak farklı geliyor. Anneler bizi sokaklardan almak için oyunlar aldı. Oyunlarla biz evlerde büyüdük. Daha sonra ağ diye bir şey oluştu internetle beraber. Bu bize televizyonun veremediği özgürlük alanını sağladı”.

Oyuncuların internetteki “özgürlük” alanı onlara aittir. Bu alana herhangi bir müdahale oyun oynayan bireylerin “harekete geçmelerinde” domino taşı etkisi yaratmaktadır.

Yodainstein: “Ben oyunda liderim (officer). Yani ben mesela cumhurbaşkanıyım. Bir de benim başbakanım var. Biz ona “Küçük” diyoruz. Onun babaannesi öldü, Ankara’daki cenazeye dört-beş kişi gitti Ankara’da yaşayan. Ben Mersin’e gittim. Mersin’de yaşayan üç-beş kişiyle buluştuk. Yani böyle şeylere de kapı açıyor. Yani karşı tarafa güveniyorsunuz. O adamın dertleri sizin için önemli oluyor. Duygusal bir bağ oluşuyor. E-sosyal oluyorsunuz ama aynı zamanda sosyalleşıyorsunuz ve bu adamın canını sıkan dert yeri geliyor sizin örgütlenmenize neden oluyor. Sokağa çıkmınıza sebep oluyor. Yeri geliyor profil fotoğrafınızı değiştirmenize yol açıyor. Bizdeki nesil: “İnternet niye yavaşladı abi? Yine mi bloklandık? Neden bloklandık?”, çünkü oyun oynayamıyorsunuz. Yani senin olayın internet üzerinden. Niye kısıtlanasın ki? Zaten oyunun sana getirisi rahatlamak. Günlük iş hayatının stresinden kurtulmak, deşarj olmak için giriyorsun. Orası senin bir nevi “kanalizasyonun” çünkü, orada stresini atacaksın. Ya da orası senin gerçekleştiremediğin dünya”.

Çalışmanın “Ekler” kısmında verilen ekran görüntülerinde de görüldüğü üzere, katılımcı gözlem esnasında oyun toplulukları üyeleri her ne kadar toplumsal farkındalıkları yüksek olsa da siyasetin oynadıkları oyuna “bulaşmaması”, oyun içerisinde kendilerine ait olan dünyayı “dış dünyadan” ayırtırmak konusunda hemfikirdirler. **cLaymoreTR** karakter adlı oyuncunun söyledikleri de bu durumu destekler niteliktedir.

“Ben oyundaki adamın adam gibi olmasını isterim. Düzgün oynayacak, hatalarından ders çıkartacak, aşağılayıcı, küfürbaz olmayacak. Din, dil ayrımı yapmayacak ve tabi ki bunlara bağlı olarak asla ve asla politika konuşmayacak, oyun içerisinde siyaset yapmayacak. Oyunlarda geçen bir sloganın bir politikacıya giydirilmesini ilk defa duyduğumu da söyleyebilirim. Bu tarz şeyler kesinlikle olmamalı, oyun oyun olarak kalmalı siyaset ise siyaset”.

Katılımcıların büyük çoğunluğu **cLaymoreTR** ile benzer görüşe sahiptirler. Bazı durumlarda, özellikle ülke genelini ilgilendiren konularda siyasi görüşlerini oyuna yansıttıklarını söyleseler de propaganda amaçlı paylaşım yapan oyunculara karşı eleştirel bir yaklaşım söz konusudur. Yine burada oyun dünyasını gerçek dünyadan ayırt etme istekleri ön plandadır. Gerçek dünyanın, oyun dünyasına sirayet ettiği ölçüde gösterdikleri tepki ve harekete geçmeleri doğru orantılıdır, çünkü onlara göre oyun “alanı” siyaset üstüdür ve orada hiçbir temsiliyet kaygısı yoktur.

Yodainstein: “Bir genelleme yapmak bazen yanlış ama oyuncular apolitik oluyor ya da taraf oluyor. Ama bizde muhalefetten biri ile de dalga geçebiliyorsun, iktidar tarafından biriyle de dalga geçebiliyorsun, çünkü onlar seni temsil etmiyorlar. Sen zaten oyunda kendini temsil ediyorsun. Gerçek hayatta seni temsil edecek birine ihtiyacın yok”.

Kendi politik görüşünü oyun içerisine yansıtmaktan yana olmayan bir diğer katılımcı **Utku**, oyunları kitle iletişim ve propaganda aracı olarak kullanmak isteyenlerin sayısının sürekli arttığını, World Of Warcraft’ta Orgrimmar önünde sıklıkla propaganda yapıldığına şahit olduğunu belirtmiştir. Fakat bu çalışma dahilinde görüşülen oyuncular, yukarıda da belirtildiği üzere siyasetin oyun dünyasına karıştırılması taraftarı değildirler. Aşağıda katılımcılardan bazılarının bu durumu destekleyen görüşleri yer almaktadır:

Dragonking: “Sosyal medyada duyururum eğer duyurmak istersem. Oyun dünyasını bu işe karıştırmam.”

Stuey Bombooy: “Oyunda herhangi bir politik duruşu yansıtmıyorum, çünkü bence politika oyunu etkilemez. Politika oyunun dışında bırakılmalı. İlgisi yok. Çok politik duruşunu yansıtmak istersen internette bir sürü forumlar var, git oralarda politik görüşünü tartış”.

M Zia: “Oyun esnasında bazı nadir durumlarda politik duruşu yansıtıyorum ama çoğu zaman yansıtmam, benim dışımda ise oynadığım oyun dünya genelinde oynanan bir oyun. Politika değil ama daha çok din temelli argümanları görebiliyorsunuz.

M Zia: “Bazen bazı oyuncular bir şekilde politik vs. konularla ilgili konuşmak için acayip bir dürtüde oluyorlar ve bunu oyun içi sohbetlerde yapıyorlar da ama ben kişisel olarak uzak durmaya çalışıyorum.

Dragonking: “Hayır yansıtmam. Oyunların kendi evrenlerinin içinde de politika var; onları yansıtırım, o bana yeter”.

Burada yeniden vurgulanması gereken nokta, oyuncuların oyuna siyaseti karıştırmak istememelerinin, onların apolitik olduğu yönünde bir anlayış geliştirmeye yol açmaması gerektiğidir. Nitekim oyuncular oyuna gerçek dünyadaki siyaseti “bulaştırmak” istememektedirler. Bunun anlamı ise hiçbir şekilde onların apolitik olduğu yanılgısı değildir. Gerçek dünyada yaşanan olaylara yönelik siber protestoların farklı formları mevcuttur ve çevrimiçi oyun gruplarının sanal ortamda kalan ya da kalmayan hareketleri de bu formlardan biridir. Bu tür protestoların oyuncular için potansiyel fonksiyonları şunlardır: farkındalık,

aktivistlerin protesto eylemleri için mobilize olmaları, çevrimdışı protestolar için örgütlenme aracı, çevrimiçi aktivite esnasında, çevrimdışı protestolara destek olma, çevrimiçi protestoları biçimlendirme, elektronik sivil itaatsizlik/sanal protesto biçimleri/haktivizm. İnternet ve ona bağlı araçlar direniş, sosyal adalet ve özgürlük amaçlı olarak sosyal mobilizasyon ve gelişim için de kullanılabilirler (Fuchs, 2007: 72). Siyaseti oyuna bulaştırmamak konusunda hemfikir olsalar da toplum genelinde yaşanan olumsuz durumlara karşı tepki göstermek gerektiğinde bunu profillerine yansıtmaktan çekinmemektedirler. Fakat bunun gerçekten gerekli ve herhangi bir ideolojinin taraftarı olmadan yalnızca toplumda bir farkındalık yaratmak için olmasına dikkat etmektedirler. Bu durumu **NynaeveSedai** “profil resmini hep bareber aynı yaparken gerçekten bu durumun bir farkındalık yaratacağını hissetmem gerekir” sözleriyle desteklemektedir. **Yodainstein** ise oyun topluluğu içerisinde genel anlamda “huzuru bozan” oyuncularını eleştirmekte, kendisi gibi oyuncuları “e-sosyal” olarak nitelemekte; **Zinger** da oyuncuların çoğunun “dünyacı” olduğunu vurgulamaktadır.

Yodainstein: “Bütün oyuncuların pornografik içeriğe erişim olsun olmasın DNS’leri farklıdır. Ülkenin sana dayattığı DNS’i kuşanmazsın sen. Ülkenin seni sınırladığı internet ağının dışındasındır. Bu neye yol açıyor? İktidar sahipleri şunu anlamıyor: Ben başka DNS’den girince yasaklanan sitelere erişim yasağını aşıyorum. Yani Twitter bloglandığında Twitter’a erişebiliyorum. Bunların hepsinin önünü açan bilgisayar kuşağı. Bir de oyun oynamayan e-sosyaller var. Onlar çok daha tehlikeli işler yapıyorlar... İşin içine biraz da yazılım bilgisi girince... Biz biraz daha patlamış mısırsız, daha eğlenceliyiz. E-sosyallik internet gerektirir. Bizler daha erken eriştik internete. Daha erken okuduk bir şeyleri. Görüyorsun her kesimin yaptığı hataları fark ediyorsun, iktidar partisinin de muhalefetin de. Yeri geliyor kendi oyuncu platformundaki insanların da ve sorgulamaya açık oluyorsun. Ama diğer bahsettiğim sonradan internete sahip olanlarda bu durum farklı olabiliyor. Yani oturup iktidar partisi hakkında medeni bir sohbet yapabilmelisin ama yapamıyorsun. Ama bizim guildimizde kanallı olmuş AKP’li insanlar da var, CHP’yi eleştiren insanlar da var”.

Zinger: “Portföyünüzden” derken oyun içerisinde siyasetten konuşmaktan bahsediyorsanız hayır. Ama sonuçta oyun oynayan arkadaşlarımla oyun dışında da bir ilişkimiz söz konusu ve bireysel olarak (veya grupça) herkesin tepki veya desteklediği bir hareket olabilir. Ama çoğunlukla bütün oyuncular ‘dünyacıdır’, belli bir hareket akımına bağlı değildirler. Şimdi anlamamız gereken nokta şu. Biz burda siyasi partiler gibi birbirimizi yakıp yıkmaya çalışmıyoruz. Bizler din, dil, ırk vs gibi ayrımlar yapmaksızın birbirimizi kabullenmeye hazır bireyleriz”.

Pek çok oyuncu oyun ortamını gerçeklikle birleşen bir ortam olarak görüp, buna göre hareket etmeyi tercih etmektedir. Oyuncular, oyun ortamının arkadaşlarıyla buluşma, randevu ayarlama ve genel sohbetler için kullanımından bahsetmektedirler. Bazen oyun ortamının özelliklerinin uzamı genişletilmekte ve örneğin farklı bir ilde, ülkede vs. yaşayan ya da uzun süredir görüşülemeyen bir arkadaş ile oyun aracılığıyla bir araya gelme, oyun dışı dünyada

randevu ayarlama söz konusu olabilmektedir. Bazen oyun, gerçek hayattaki bir olayı spontane tartışma imkanı olan bir ortam olarak değerlendirilmektedir (Hemminger, 2009: 127). Onlar için en önemli konu ise internete getirilen kısıtlamalardır, çünkü internet oyuncuların ikinci bir hayatıdır; her istediklerini gerçekleştirebildikleri, istedikleri gibi davranabildikleri, kendileri ve gruplarına ait gördükleri, özerk dünyalarıdır. Bu dünyaya el atıldığı anda kendi kendine örgütlenme, protesto ve kendi farkındalıklarını yansıtırma ön plana çıkmaktadır.

Yodainstein: “İnternet çocuğun kişisel gelişim basamağında ailesi ile birlikte aynı anda yer alıyor. Oyun da bu internet basamağının içinde olduğu için oyuncular sorguluyor. O yüzden nesil daha bilinçli, örgütleniyor. O yüzden onları kısıtlayan şeylere ses çıkıyorlar. E-sosyalliğimiz burada. Düşünsenize Twitter ya da Facebook’tan düşüncelerimizi dile getiriyoruz. Tarafsızlığına güvendiğimiz kaynaklardan haberleri alıyoruz, paylaşıyoruz. Oyunda bunları dile getiriyoruz. Bir şekilde istemeden komün bir yapı oluşturuyoruz. Buradaki örgütlenme bilinçli yapılan bir şey değil. Kendi kendine oluşur”.

Yodainstein’ın bahsettiği bilinçli olmadan gerçekleşen örgütlenme ve komün bir yapı oluşturulması, kendi kendine oluşan örgütlenmelere örnektir. Topluluk pratikleri elbette ki tesadüfen kendi kendine oluşmaz. Sosyal boyutları çerçevesinde düşünülmesi gereken bir öğrenme sürecidir. Bu perspektif sosyal bir varlık olan insanın, toplum olan ilişkisinde gerçekleşen sosyal öğrenme ile bireysel bilinçte konumlanır. Dolayısıyla sosyallik ile bireysellik birbirini oluşturur (Wenger, 2010: 1). Bu etkileşim diyalektik, döngüseldir ve kendi kendine örgütlenen bir sistem olarak oyun topluluklarının karakteristiklerinden biri de budur.

Tüm bu kimliklenme, oyun içi sosyal etkileşim, oyun ve gerçek dünya arasındaki ilişki ve çevrimdışı aktivizm süreçlerini ele alırken ve tüm bunları hegemonya kavramı kapsamında değerlendirirken, derinlemesine görüşme yapılan oyuncuların söyledikleri takım liderlerinin organik aydın olarak ele alınıp alınamayacağı ile ilgili olarak ayrıca değerlendirilmelidir. Nitekim onların cevapları, çalışmanın ilgili varsayımlarının doğrulanıp doğrulanmayacağını göstermek açısından önemlidir.

5. Liderlik:

Sanal ortamda kurulan iletişimin özellikleri arasında sayılan “eşitlenmiş statüler” oyuncuların esnek kimlikleriyle doğru orantılı olarak gerçek dünyaya kıyasla çok daha demokratik bir ortamda etkileşim halinde olmalarının önünü açmaktadır (Paker, 2007: 117). Hiyerarşiden ziyade heterarşiye dayalı olan bu tür topluluklar yine de iktidar ilişkilerinden tamamen soyutlanmış değildir. **M Zia** da bu durumu destekler nitelikte oynadığı oyunda liderlerin olduğunu ama gerçek anlamda bir hiyerarşiden söz edilemeyeceğini belirtmiştir. Benzer şekilde **Zinger** da,

“...hiyerarşik yapı takımlarda evet, çok az bulunur. Genelde bir lider ve o lidere takımı düzende tutmaya yardımcı olmaya çalışan görevliler olur. Avantajları tabii ki muhteşem bir düzene sahip olmamız (tabii normal üyelerin de katkısı çok büyük düzeni bozmayarak). Dezavantaj dersiniz bence yok, oyun oynayan insanların gözünü hırs bürümediği için gerçek hayattaki gibi rahatsız edici örneklerle pek karşılaşmayız” demiştir.

Pzyclozone ise oyun esnasındaki liderliği hissettiğini; fakat bu liderliğin takım arkadaşlarına kılavuzluk etmek; danıştıkları bütün konularda elinden gelen çabayı göstermek ve onların aklında farklı düşünceler oluşturmaya çalışmak şeklinde olduğunu vurgulamıştır.

Gündelik hayatta içselleştirilen iktidar biçimleri liderlik anlamında sanal ortama yansımaktadır. **Zinger** bu noktada “insan olan yerde anti-demokratik tür şeyler her zaman oluyor ne yazık ki. Ama ne yazık ki medya bu tür şeyleri normal dünyada normal görmeye alışmışken, oyunda olunca ne yazık ki kıyamet koptu oluyor”, diyerek eleştirisini dile getirmiştir.

Bununla birlikte oyun topluluğunun cemaat benzeri yapısı liderliğin bir güç unsuru olarak nitelenip, diğer oyuncular üzerinde baskı kurulması vb. gibi sonuçlara yol açmamaktadır. Oyun liderlerinin, oyun topluluğunun “organik aydınları” olarak nitelendirilip nitelendirilemeyeceği bu bağlamda ele alınmalıdır. Örneğin üç sene boyunca bir klanın liderliğini yapmış olan **Stuey Bombooy**, her klanın yapılan müzakerelere özen gösteren ve klanın yapması gereken eylem ya da direktiflere karar veren bir lider oyuncusu ve yönetici paneli olduğunu söylerken, diğer üyeleri de talimatları izleyen “askerler” olarak nitelemiştir. Bu düzeni tıpkı gerçek hayatta ya da doğada olduğu gibi şeklinde nitelemekle birlikte, oyunlarda gördüğü hiyerarşi mantığını “haklı olan yapar” mantığı olarak tanımlamıştır.

Her ne kadar liderliği ve yönetmeyi sevdiğini ve bu ikisini “iyi” bir şekilde yerine getirdiğini söylese de **Lightwill**, toplantılarda kararları birlikte aldıklarını ve karar alımı süreçlerinde demokratik davrandığını da özellikle vurgulamıştır. Liderlerin karar alım noktasında ön plana çıktığını, fakat onun dışında oyunda hemen herkesin ne yapması gerektiğini bildiğini ve ona uygun hareket ettiğini söyleyen **FahhQ** da liderden ziyade önemli olanın “düşmana saldırmak ve birlikteki diğer takım arkadaşlarını saldırılar sonucunda oluşabilecek zararlardan korumak” olduğunu söylemiştir. **Zinger** da guild yönettiği dönemde ekibindeki oyunculardan sorumlu iken, liderliğin normalde takım arkadaşlarıyla yaptıkları konuşmalara hiç yansımayan bir kademe farklılığı olduğunu belirtmiştir. Rekabet durumunda konuşurken ise “takım arkadaşlarından sorumlu olduğu için dışarıya lider motifi olarak” yansımaktadır.

Görüldüğü gibi MMORPG’lerde grup pratikleri içerisinde liderlerin en önemli rolü takımın başarısı, etkili bir şekilde mücadele ve tecrübe puanlarını maksimize etmek için seviye eşleştirme, sınıfların dengelenmesi için uygun oyuncu profillerini belirleme, oyun içindeki analizleri yapabilmektir. Ducheneaut ve Moore (2005: 94)’a göre iyi bir grup lideri tüm bu değişkenleri göz önüne alarak dengeli bir şekilde takımı yönetmelidir. **Yodainstein** bu doğrultuda, oyuncuların profillerini, oyun oynamadaki amaçlarını çözdüğü, oyunu etkili bir şekilde analiz ettiği zaman iyi bir lider olduğunu; çünkü oyuncunun ne amaçla oyunda olduğu, gerçek hayatta ne olduğu gibi ipuçlarına ulaşılabilirdiğini vurgulamıştır. Liderler yeni başlayan oyuncuların faaliyetlerini yönlendirip, onlara kılavuzluk eden ileri seviye oyunculardır. Ducheneaut ve Moore’un (2005: 96) da belirttiği üzere liderlerin tutumu burada önemlidir, çünkü sonuçta bu bir oyundur ve oyuncular iyi zaman geçirmek için oyuna girerler. Bu nedenle diktatör bir takım liderliği çok nadir başarılı olur. Bunun yerine ileri seviye bir oyuncu olan lider en başta empatik olmalı ve grup için iyi olan davranışları pekiştirmeli, koordinasyon problemlerini işaret etmelidir. **Hollydriver** bu noktada oynadığı oyunlarda lider olup “çökmenin” o evrende kazanılmış olan itibarı sarsabileceğini; tehlikeli bir durum olduğunu belirtmiştir. Bunun yanında kibir ve kendini beğenmişliğin bütün bir oyunun gidişatını değiştirdiğini, stratejik ortak seçerken en önemli kıstasın ortak bir iş yapabilme yetisi olduğunu söylemiştir. Genel olarak oyundaki en önemli ihtiyacın liderden ziyade biraz empati olduğunu vurgulayan **Hollydriver**, liderlik deneyimini şu sözlerle anlatmıştır:

Hollydriver: “Sadece savaş değil; bir ülke yönetmek ve seçtiğiniz ülkenin ya da klanın en iyisi olması için çaba sarf etmek, alın teri dökmek oyunun amacı ve tarihi akışın içerisinde belki de hiç varlığını devam ettiremeyen bir ülkeyi dünya gücü ya da o bölgenin en büyük gücü haline getirmek hoşuma gidiyor. Yönetmeyi seviyorum, üstüne kafa yormayı... Bir hamleden önce bin defa düşünürüm; bir nevi çok yönlü bir satranç oyunu gibi düşünün. Hamlemi yapmadan önce sonuçlarını bilmem gerekir. İyi mi kötü mü sonuçlanacağını ya da seçtiğim ülkenin menfaatlerini mi gözececeğini bilmem gerekir. Kısacası bir yönetici olmanız gerekli. Aslında bir kral ya da derebeyi ya da ülke yöneticisi olmak, bu duygu hoşuma gidiyor. İnsanlarımın beni sevmesi sanal da olsa en iyisini yapma isteğimi tetikliyor ve oyunun içerisinde iyi ve ya kötü bir lider olma olasılığı da sizin elinizde. Dünya ya da bölgedeki ününüz de buna oranlı olarak geliyor. İzlediğiniz politikalar ticari ilişkilerinizi yönlendiriyor, yani asarım keserim bir lider olmak daha zor aslında. Oyunda dengeyi sağlamanız gerekli. İyi görmek lazım iyi müttefikler seçip stratejik noktalara hamle yapmak... İçinde kayboluyorsunuz aslında sanal olarak da olsa dünyaya hükmetmek ve iyi bir lider olarak anılmak hoşuma gidiyor kısacası ☺”.

Oyun grubunda 300 kişiden sorumlu olan **Yodainstein**, bu 300 kişinin farklı farklı beklentiler içerisinde olduğunu ve takım liderinin onlara kimi zaman ödül, kimi zaman

PVP⁹⁵, kimi zamanlarda ise canı sıkın olan bir üyeye, bir dost muhabbeti sunmak durumunda kaldığını söylemiştir. Böyle bir ortamda lider, herkesin neden oyunda çevrimiçi olduğunu bilmek zorundadır.

Yodainstein: “Yani mesela Ali Baba dediğimiz kişi burada PVP için var ya da Yavuz abi muhabbet için var. Burcu ile Ozan karı kocalar, stres atmaya geliyorlar. Eda erkek arkadaşı burada olduğu için onunla daha çok vakit geçirmeye geliyor. İnsanları bir şekilde toplumdaki gibi kategorize ediyorsunuz. Bu adam burada bunun için var, şu adam şunun için var. Herkesin ne yaptığını ya da ne yapması gerektiğini biliyorsunuz”.

MMORPG oyunlarda lider çok etkili bir faktör olsa da liderden daha önemli olan tek bir faktör varsa o da takımın başarısıdır; çünkü neticede bir takıma liderlik edilmektedir ve **Yodainstein** bunun nedenini şu sözlerle açıklamıştır:

“...takım yoksa sen lider değilsin. O yüzden takımı iyi seçebilmen, kendi kendine iyi örgütlenmiş bir takımda lider olabileceğini ispatlaman lazım. Çok zor bir şey. Ama mesela ben diyorum ki her çarşamba buraya geleceksin desem? Yapar mısın? Ama biz her çarşamba saat 9-11 arasında guild toplantısı yapıyoruz. Ben çağırdığım zaman geliyorlar. Ya da birisi yazıyor ki chatten “arkadaşlar benim bir sorunum var, çarşamba günü toplantıda bunu konuşmak istiyorum”.

NynaeveSedai da liderliğin kelime anlamı olarak bile olsa “gücü” barındırdığını; bu nedenle, yanlış amaçlarla yanlış olarak da kullanılabilecek bir şey olduğunu düşünmektedir. “...çünkü oyunda o adama saygı duyuyorsun. Sonra gerçek hayatta da onun tüm fikirlerine saygı duyuyorsun gibi”. Bununla birlikte **Flout of Femen**, liderliğin kıdemini yanı sıra para ile ilişkisinden bahsetmiştir. MMORPG’lerde avatarın özelliklerini geliştirmek adına satın alınan çeşitli “item”lerin oyuncunun mücadeleye gücünü arttırdığını belirtmiştir:

“Oyunlarda liderler tabii ki var. Zaten oyunun doğal bir parçası bu, bir klanın zorunlu olarak her zaman bir lideri olmak zorunda... Bu oyun BP bir korsanlık oyunu, gerçekte olduğu gibi kurallar fazla istenen şeyler değildir ve minimum seviyede tutulur. Hiyerarşi oyuncunun eskiliği “kıdem” ve gücü “cüzdan” ile bağlantılıdır. Burada “saygı” önemli bir kavram haline geliyor. Gerçek hayatta olduğu gibi güç, saygıyı getiriyor. İlk klanımda grubun en güçlüsü olmama rağmen orayı terk edip şu anki klana ortanın üstü seviyesinde katıldım, çünkü bir kişinin güçlü olması çok önemli değil, burada nerdeyse herkes güçlü ve PARALI ! Daha önce söyleneni hatırlayalım: para güç getirir”.

MMORPG lideri olmak tıpkı gerçek hayattaki bir örgüt yapısı gibi diğer üyelerin oyun grubuna nasıl girecekleri, gruptan çeşitli nedenlerle ayrılmak durumunda kalırlarsa nasıl ayrılacakları, takımdaki rollerin nasıl geliştirilip, paylaştırılacağı, takımda lider ve diğerlerinin nasıl davranışlar sergilemesi gerektiği ve hiyerarşik olarak tanımlanan roller arasındaki ilişkilerin nasıl olacağı ile de ilgilidir (Warmelink, 2013: 29).

⁹⁵ **PVP:** Çevrimiçi oyunlarda iki oyuncunun karşılıklı mücadelesi

Lightwill: “Lider olmaktan her zaman keyif alan biriydim. Adil ve iyi bir biçimde yönetmeyi, bir şeylere ön ayak olmayı, insanlara yardımcı olan büyük bir güç olmayı hep çok sevmiştim. Oyunlarda da bu özelliğim fazlasıyla kişilik buldu. Liderliği genelde ben seçmiyordum, arkadaşlarım lider olmamı istiyordu. Benden lider olmamı istediler, olaylar da bu şekilde gelişti. Liderlik büyük güçle beraber büyük de bir sorumluluk getiriyor. Eğer liderlikten zevk alıyorsanız otoritenin ve saygı duyulmanın verdiği keyif gerçekten yadsınmaz. Fakat keyif almak bir yana, liderliğin bir avantajı yok gerçekten. Sadece omuzlarınıza büyük bir yük yüklüyorsunuz ve insanların sorumluluklarını taşıyorsunuz. Bunu sevmeyen birinin, yeteneği olmasına rağmen yapabileceği ve katlanabileceği bir iş değil liderlik. Ama ben loncamın, loncamdan sonra da sunucuyu dolduran arkadaşlarımın yönettiğim ve zaferle sonuçlanan bir savaş sonrasında gözlerindeki parıltıyı yazdıkları cümlelerden ve TeamSpeak’deki sevinç çığlıklarından görebiliyorum ve bu bana inanılmaz bir mutluluk veriyor. Lider ve yardımcı liderden sonraki rütbeleri genelde liderler belirliyor ve serbestçe isimlendirebiliyor. Yeni katılan bir oyuncunun rütbesinin “çaylak” yerine “küÇükdoMuZCuKxXx” olması hoş karşılanacak bir durum değil tabii ki. Lore⁹⁶ olarak tabir edilen oyun evrenine ve dengesine aykırı bir yapılanma”.

Sorel (2004: 199)’e göre gerçek dünyada bireyler şiddet, yok sayılma ve kötülüğün adaletsiz sonuçlarına maruz kalmaktadır. Bu nedenle başlarındaki liderin onların haksızlığa uğramasını engelleyeceğinden emin olmak isterler; demokrasiye inanırlar. Mümkün olduğu takdirde haksızlığa ve baskıya dayalı bir hiyerarşiyi yardımseverliğe dayalı bir heterarşi ile memnuniyetle takas ederler. Böyle bir vizyonu başında bulunduğu grupta teşvik eden bir lider durumu tamamıyla farklı bir perspektiften görür. **cLaymoreTR**’unda belirttiği gibi hiyerarşik yapılanmalar kendini her oyunda farklı gösterir. Fakat bu hiyerarşi Sorel (2004)’in de bahsettiği yardımlaşmaya dayalı bir hiyerarşidir ve grubun bekası ve başarısı ön plandadır. Liderler **Dragonking**’in de vurguladığı gibi tecrübeleriyle diğer oyunculara yol gösteren kişilerdir. Oyunlardaki hiyerarşik yapılanma tecrübeye göre belirlenir. Örneğin **Lightwill**, guild adına alınacak kararlarda ilk önce fikrini öne sürmekte, ardından tek tek herkesin fikirlerini dinlemektedir. Fikir ayrılığı olduğu durumlarda oylama yapılmaktadır. Fakat bu durum nadiren gerçekleşmektedir, çünkü lonca üyeleri guild için neyin iyi, doğru olacağına dair **Lightwill**’in düşüncelerine güvenmektedir. Bununla birlikte liderin düşüncelerinin bu denli etkili olmasında oyun grubunun çok iyi bir şekilde organize olmuş olması önemlidir. **Utku** da bu noktada liderliğin gerekli, fakat iyi organize olamamış veya saygıdan yoksun üyelerden oluşan guruplarda kesinlikle anlamsız olduğunu vurgulamaktadır.

Utku: “Bunun sebebi genelde grup üyelerinin birbirlerini sadece oyun içi sanal kimlikleri ile tanıyor olmaları. Ancak bu, kılıcın iki keskin ucunu temsil etmektedir. Sanal karakterlerin yaratabileceği

⁹⁶ **LORE:** Lightweight Omnipotent Roleplaying Sistemi, oyunlarda jenerik sistemi daha kolay ve hızlı kullanmak üzere Gregory Weir tarafından tasarlanan oyun motoru. Kaynak: <http://ludusnovus.net/my-games/lore-and-belief/>.

olumsuzluklar kadar gerçek karakterlerin yaratabileceği durumlar lider gerekliliğine etki edecektir. Her şeyin ötesinde iyi organize olmuş, disiplinli ve birbirine hiyerarşide saygılı üyeler olması bir lideri anlamlı kılıyor. Burada üzerinde durulması gereken, oyuncuların mesleki/sosyal/kültürel demografik nitelikleridir. Sanal ve gerçek karakter ayrımı büyük önem taşıyor”.

MMORPG’lerde liderlerin hem oyun içinde hem de oyun dışında diğer grup üyeleri üzerinde “kendi kişisel donanımı ve kültürel sermayesi ile desteklediği bir gücü vardır” (Bayraktutan, 2007: 47). Bu güç hiyerarşiden ziyade heterarşik bir yapıya dayalıdır ve liderin kültürel sermayesi geleneksel aydınların biliyormuş gibi yapmalarından ziyade derin ve köklü bir bilgiye sahip olup gerçekten bilen organik aydınların karakteristikleriyle paraleldir. Organik aydınlar için kullanılan korsedeki balina (whalebone in the corset) metaforu aynı zamanda destekleyici olmak anlamında kullanılan bir meteaforudur (Hall, 2008: 92, 103). Nitekim hem oyundaki tecrübeye dayalı lider olma süreçleri, hem de takımın başarısını ve devamlılığını her şeyin üstünde tutmaları gibi faktörler nedeniyle MMORPG’lerin heterarşik yapılanması içindeki liderlerin MMORPG oyun toplulukları için birer “organik aydın” işlevi gördükleri rahatlıkla söylenebilir.

6. Dijital Oyunlar Federasyonu:

Derinlemesine görüşmeye katılan oyunculara, Dijital Oyun Federasyonu ile ilgili ne düşündükleri sorulmuştur. Dijital oyunlar/oyuncular ve Dijital Oyun Federasyonu iki ayrı taraf olarak ele alındığı takdirde, Dijital Oyun Federasyonu yetkilisi ile yapılan görüşmenin dışında, Federasyon’un ortaya çıkış nedeni olan oyuncuların da kendileri ile ilgili ve devletin ön ayak olduğu bir kurumsallaşmaya dair düşüncelerini öğrenmek önemli olmaktadır. Örneğin **cLaymoreTR** Dijital Oyun Federasyonu’nu tamamıyla gereksiz görmekte, bunun nedenini, böyle bir yapılanmanın hiçbir oyuncunun gelişimini sağlayamayacağı, hiçbir oyuncuyu iyi veya ahlaklı yapamayacağı düşüncesiyle açıklamaktadır. Bunun nedeni görüşme esnasında **cLaymoreTR**’a Dijital Oyun Federasyonu tarafından adeta kuruluş sloganı olarak söylenen “biz ahlaklı oyuncu yetiştireceğiz” sözü hakkında ne düşündüğünün sorulmuş olmasıdır. **cLaymoreTR** “insanın yedisinde ne ise yetmişinde de odur” atasözünden yola çıkarak, oluşturulacak bir federasyonun çok da fayda sağlamayacağını düşünmektedir. Peki alternatifler ne olabilir?

cLaymoreTR: “Ceza sistemi her zaman caydırıcı bir etken olmuştur. Bir defa ceza alan bir oyuncu ikinci defa aynı ya da benzeri bir hatayı yapmaz, çünkü tekrar ceza almaktan korkar. Bu onun yapısını değiştirmez belki ama oyun içerisinde iyi ve ahlaklı olan diğer oyuncuların rahatsız edilmesini bir ölçüde mutlaka engeller. Başka ne yapılabilir? Mutlaka oyun aralarında ya da oyun girişlerinde oyunun sahibi olan firmalar yapacakları ufak hatırlatma yazılımları ile cinsel ayrımcılığın, ırkçılığın kötü olduğunu hatırlatmalıdır. Oyunun açılmasını bekleyen ya da oyunu oynayan insanlar o yazıları mutlaka

göreceklendir. Bir oyun federasyonu tüm bu saydığım şeyleri yapamaz. Sesini o kadar çok duyuramaz ya da duyurmak için gerçekten çok yüklü miktarda harcamalar yapar ve bunun karşılığında bir kazancı da olmaz, çünkü şu ana kadar hiçbir ülkede böyle bir federasyonun gönüllüler tarafından desteklendiği görülmemiştir ya da destekler yetersiz kalmıştır”.

Dijital Oyunlar Federasyonu gibi bir yapılanmanın ciddiye alınmayacağını toplumsal önyargılar bağlamında açıklayan **Flout of Femen**, Federasyon hakkında olumsuz görüş bildiren bir diğer katılımcı olmuştur. “Bilgisayar oyunu dediğinde, ülkemizde herkesin aklına önce çocuklar, çocukluklar ve boş işler gelir. Bu durumda federasyon ciddiye alınmaz. Bu konu uzun” diyerek görüşlerini açıklarken, **Stuey Bombooe** de, Dijital Oyunlar Federasyonu’nu “kağıttan kaplan”a benzetmiş ve “gereksiz” olarak nitelemiştir.

Dijital Oyunlar Federasyonu’nun oyuncuları denetleme amaçlı bir yapılanma olduğunu düşünen **NynaeeveSedai**, “Dijital Oyunlar Federasyon’u yatağın altını bir kaldırıyım bakayım ne varmış, bakışı sağlar kesinlikle. Ama elleri uzanabilecekmiş gibi gelmiyor bana, çünkü uzanamazlar. Bir yerden bakarlar ama biz onlara çok farklı bir şey gösterebiliriz”, sözleriyle Federasyon’u gereksiz bir çaba olarak yorumlamıştır. **M Zia da** benzer şekilde Federasyon gibi kurumların bir farklılık yaratacağını düşünmemekte; özellikle çevrimiçi dünyada her şeyin çok anonim olduğunu ve kullanıcıların ne isterlerse yapabileceklerini belirtmektedir.

Yodainstien ise Federasyon’un oyun esnasındaki sohbetlerde yasaklı kelimelerin kullanımının denetlenmesi amaçlı olabileceğini savunmuştur:

“Örneğin ben X kelimesini iktidar olarak yasaklıyorum. Çevrimiçi ağda böyle bir şey yapılabilir. Zaten yapılıyor da.... O yüzden çok sıkıntı yaratacağını düşünmüyorum. Yalnızca turnuvaları denetleyebileceksen iyi olur, çünkü denetlenmesi de lazım, ama turnuva boyutu bence işin pornografik kısmı. Olimpiyatlar gibi”.

Federasyon ile ilgili iyimser bir yaklaşımı olan ve Federasyon’u oyunculara gereken ortamı ve sistemi düzenleyecek bir kurum olarak gören katılımcılar da mevcuttur. Bu yönde görüş bildiren **Pzyclozone**, Federasyon’un oyun sektöründe ilerlemek için önemli olduğunu düşünmektedir; bunun nedenini de diğer ülkelerin ciddi anlamda oyun sektörüne yatırım yapmalarıyla açıklamaktadır. **Zinger**’a göre de bazı işlerin devlet bazında halledilebilmesi için federasyonlar büyük rol oynamaktadır. Örnek olarak eSpor sektörünün Türkiye’de bu kadar büyümesinin sebeplerinden biri dijital oyunların "gelişmekte olan bir spor dalı" olarak kabul görüp Federasyon’un açılmasıdır. Bununla birlikte Federasyon’un kimler tarafından kurulması ve yönetilmesi sorusunu neredeyse tüm katılımcılar “oyuncular” olarak yanıtlamışlardır, çünkü onlara göre “oyunlar ciddi bir biçimde oynanmadığı sürece pek

anlaşılabilen ve kişi ile bağdaştırılabilen birşey değildir”. **NynaeeveSedai** de oyun sektörü büyüdükçe Federasyon’un ilgili uzmanları oyun oynayan kitleden seçmeleri gerektiğini ve “parça üretenlerin bile o parçaların ne işe yarayacağını bilenlerden destek alarak üretildiğini” söyleyerek **Zinger**’ı desteklemektedir.

Dragonking ve **Suspiria** da oyunlarla ilgili kurulacak bir federasyonda oyunlar ile ilgili bilgi sahibi uzman kişilerin görev yapması gerektiğini düşünmektedir. Örneğin **Dragonking**’e göre Federasyon “güzel ve gerekli bir şeydir” ve bu yapılanmada oyun yapımcıları, pro (usta) oyuncular ve psikologlar yer almalıdır. **Suspiria** da Federasyon açılımı için oyun, işletim ve yapım süreçlerini bilen; bu konular hakkında yurt dışında sertifika almış birileri tarafından oluşturulmuş bir yapılanma önermektedir. “Yine içerisinde 18 yaşından büyük gençler ve eğitim almış kişiler bulunmalıdır. 18 yaş altı için de söz elçisi diye nitelendirebilecek bireyler olmalıdır”, çünkü **Lightwill**’e göre “işin içinde olmayanın kuracağı bir federasyonun bir yararı olmaz”. Federasyonu kuracak kişiler oyun şirketleri değil bizzat oyunun içinde olan ve belirli bir devletlerarası jüri tarafından belirlenen değerli oyunculardan oluşmalıdır. Bu tarz bir oluşum oyunlarda hile kullanımının önüne geçebilir, oyun gelişimlerinden ve denetimlerinden, bakımlarından sorumlu olabilir ve her gerçek oyuncunun hayali olan “Virtual Reality” (Sanal Gerçeklik) üzerine çalışmalar yapabilir: “Sana sesleniyorum Sword Art Çevrimiçi! Japonya’dan bekliyoruz artık”.

Hollydriver da Oyun Federasyonu hakkında çok olumlu düşünmekte, yaygınlaşması ve kendilerini “gamer”lara tanıtımları gerektiğine inanmaktadır, çünkü oyun oynamak, oyuncular ve tüm bu sektör çok önemlidir; bu nedenle bir federasyonu da olmalıdır. “Bu federasyonu oyundan anlayan gamerlar, oyun eleştirmenleri, oyun yapımcıları gibi kişiler kurmalıdır. Böyle bir federasyonun artıları çevrimiçi oyun dünyasında yapılan haksızlıkları engellemesi; oyuncuları bir araya getirip yeni oluşumlara ortam yaratabilmesidir”.

Yodainstien, Dijital Oyunlar Federasyonu’nu gerekli gören bir diğer katılımcı olmakla birlikte, Federasyon’u daha çok ekonomik anlamda değerlendirmektedir. Riot Games tarafından piyasaya sürülen LOL adlı oyunun, ilk piyasaya sürüldüğünde ilgili haberin Bloomberg Hd kanalında çıkması ve bu kanalın bir ekonomi kanalı olması **Yodainstein**’ın Federasyon’u ekonomik anlamda değerlendirmesinde etkili olmuştur.

Yodainstien: “Oyunlar sanıldığı gibi masum değil diyorlar ama zaten kapitalizm sanıldığı kadar masum değil ve oyunlar ciddi anlamda bir maddi külfet. Dijital Oyunlar Federasyonu korsan oyunları engelleme açısından bir avantaj ve oyun satışını arttırabilir. Ben Federasyon’un biraz daha kapitalist bir kuruluş olduğunu düşünüyorum. Yani oyunlardan para kazanılıyor. Birçok oyun şirketi var, oyun içindeki donanımı satan, oyun içindeki kişilere bir şeyler satan. İnsanlar da bunları çok alıyorlar. Ama

bunların vergilendirmesi ne alemde? Dijital Oyun Federasyonu ‘abi böyle dijital oyun gibi ekonomik bir platform var’ mantığından yola çıkmış olabilir. Riot Games oyunu bir ekonomi kanalından ülkeye tanıtılıyor, çünkü ekonomik bir açık: oyun, internet, orada sunulan eşyalar, insanlar bunları alacaklar. Biz geliyoruz Türkiye’ye hisselerimizi satıyoruz. Tabi bunun da bir şekilde denetlenmesi lazım”.

Burada dikkat edilmesi gereken nokta, oyuncuların Dijital Oyunlar Federasyonu’nu ekonomik anlamda değerlendirmeleri ile Federasyon yetkilisinin görüşme esnasında söylediklerinin tam anlamıyla örtüşmesidir. Nitekim daha önce de belirtildiği gibi Dijital Oyunlar Federasyonu yetkilisi oyunların spordan ziyade çok büyük paraların döndüğü ekonomik anlamda büyük bir sektör olduğunu vurgulamıştır. Özellikle e-spor turnuvaları hakkında **Yodainstein**’ın sözleri yetkili kişinin söylediklerini destekler niteliktedir:

Yodainstein: “Olimpiyatlarda sporcular başarı için var. Biz de bunun için bir kanal oluşturuyoruz. Devlet kurumları ‘para kazanmalıyız bundan’ deyip bu işe giriyorlar. İşin içinde para olan işleri biz çok sevmiyoruz ama bir kesim ondan para kazanabiliyorsa iyi şekilde ve destekleyecekse kazansın. Eğer e-spor üzerinden para kazanacaksa e-sporu da desteklemesi lazım, e-sporcuyu da desteklemesi lazım. Düşünsenize siz oyun oynuyorsunuz yıllarca. Anne babanız size “napıyon” gözüyle bakıyor ve siz bir anda lisanslı devlet sporcusu oluyorsunuz. Olması gereken şeyler ahlında”.

Suspiria’ya göre de lisanslı sporcu olabilme fırsatı sunması Dijital Oyunlar Federasyonu’nun katılımcılara avantajlı gelen yönlerinden biridir:

“Yani okuduğum haberlerden bildiğim kadarıyla MMORPG, MOBA tarzı oyunlarda Kültür ve Spor Bakanlığı’ndan kimliğinizle lisansınızı çıkartabileceksiniz, ki böylece katıldığınız turnuvalarda hem Türkiye’nin ismini duyurabileceksiniz hem de bu sizin ve Türkiye’nin oyun sektörü bağlamında önünü açacak”.

Görüldüğü gibi Dijital Oyunlar Federasyonu hakkında katılımcıların görüşleri ikiye ayrılmaktadır. Bir tarafta böyle bir yapılanmanın gereksiz olduğunu düşünenler varken, diğer tarafta olması gerektiği gibi işlediği takdirde oyuncular açısından faydalı olabilecek bir yapı olduğunu düşünenler bulunmaktadır. Bununla birlikte Federasyon’un daha çok işin ekonomik boyutunu ön planda tutması, ayrıca oyunlarla ilgili son dönemde yayınlanan kitapçıkta oyunların önyargı ve tutumlara etkisini ele alması, destek verici olmaktan ziyade denetleyici ve normatif bir medya okuryazarlığı anlayışının ötesine geçemeyen bir yapılanma olduğunu gösterir niteliktedir. Burada sorulması gereken Federasyon’un vurguladığı haliyle “iyi ahlaklı” oyuncunun, kime ve neye göre iyi ahlaklı oyuncu olduğu sorusudur. Katılımcılara bu soru sorulduğunda ahlaklı oyuncuyu öncelikle hile yapmayan ve eğer bir takım oyunu oynanıyorsa takımının menfaatlerini düşünen ve her şeyden önemlisi bunun bir oyun olduğunun farkında olup iki dünyayı birbirinden ayıran, bunun farkındalığında olan kişi olarak tanımlamışlardır. Bu tanımlama tam da iletişimsel yeterliliği yüksek ve eylem/katılım

yönelimli medya okuryazarlığı ile paraleldir. Katılımcılar çevrimiçi oyunları korumacı bir yaklaşımla değil, bilakis farklı şekillerde özellikle de eğlence, eğitim ve kişisel gelişim amaçlı olarak değerlendirmektedirler. Bu nedenle onların “ahlaklı oyuncu” anlayışı, Federasyon’un anlayışından farklı bir yerden bakmaktadır. Örneğin **Hollydriver**’a göre “ahlaklı oyuncu oyunlarda ahlaklı oyuncudur ve oyun her şeyin ötesinde eğlence ve kendini geliştirmedir. Bunun farkında olan oyuncu ahlaklı oyuncudur. Profesyonelleşmek gerekmektedir ve önemli olan oyunu hakkını vererek oynamaktır”. **FahhQ**’ya göre ise ahlaklı oyuncu;

“oyunda hilesiz ilerleyen oyuncudur. Ahlaklı oyuncu vicdanlıdır, rakibini yok etmeye çalışmaz. Onun yerine sadece rakibini etkisiz hale getirir ve ona oyunda kendini geliştirebilmesi için tavsiyelerde bulunur. İyi bir oyuncu oyunun tüm yönlerini ve mekaniklerini anlar, bilir; bunları da diğer oyunculara öğretmeye çalışır. Yani bilgisini paylaşır”.

cLaymoreTR’nin “ahlaklı oyuncu”yu en temel tanımlama kriteri yaş olmuştur. Ona göre iyi ve ahlaklı oyuncu 18 yaş üstündeki oyuncudur. Bunun yanında ahlaklı oyuncu oyunu oynarken gereksiz konuşmalardan kaçınır. Oyun temel olarak eğlence anlamına gelse de, özel hayatla ilgili ya da herhangi bir konuda diğer oyuncuları rahatsız ve rencide etmeyecek şekilde konuşmamayı bilmektir. Küfür etmemek, cinsiyet, ırk ayrımı yapmamaktır. Sinirlerine hakim olmayı bilmek ve bunun sadece bir oyun olduğunu kabullenebilmektir.

Devletin karşı hegemonya hareketlerine müdahalesi bağlamında ele alınmış olan Dijital Oyunlar Federasyonu’na yönelik katılımcıların düşünceleri; Federasyon’un tam anlamıyla oyuncuların yararına bir şekilde düzenlenmesi gerektiği, aksi halde boşa bir kurumsallaşma çabası olacağı yönündedir. Federasyon ile yapılan görüşme doğrultusunda ve Federasyon’un oyun ve oyuncularla ilgili yaptıkları faaliyetlere ve “ahlaklı oyuncu” yetiştirme çabasını bakıldığında, Federasyon’un devletin karşı hegemonya hareketlerine yönelik bir denetim mekanizması olmaktan öteye geçemeyen bir yapılanma olduğu rahatlıkla söylenebilir.

SONUÇ

Siyasal toplumsallaşmada son on yıla kadar büyük ölçüde geleneksel medya baskınken, artık bu anlamda gençler ve genç yetişkinlerin dijital oyunlardan etkilendiği açıktır (Bevc, 2007b: 26; Kahne vd., 2009). Milyonlarca insana çeşitli rolleri deneyimleyebilecekleri, hayallerini gerçekleştirebilecekleri, sosyal, kültürel ve uzamsal sınırları aşabilecekleri bir alan sağlayan MMORPG'ler yalnızca bir "oyun" olmanın çok ötesindedir (Taylor, 2006; Turkle, 1999). Bilakis MMORPG'ler sanal karakter temsilleri ve konumlarıyla beraber belli bir kamusal alan oluşturmakta, oyunculara gerçek ve anlamlı deneyimler edinebilecekleri çeşitli fırsatlar sunmaktadır. MMORPG'lerin gerçek hayat ile bütünleşmiş bu doğası, diğer sosyal web sitelerindeki benzer aktivitelerle de yakından ilişkilidir. Çevrimiçi sohbet odaları, bireylerin kendilerini temsil edebilecekleri sanal ortamlar, forumlar ve çevrimiçi oyunlar sadece etkileşim kanalı olmalarıyla değil, daha geniş bir şekilde, kültürel önem arz eden tarafla da ele alınmalıdır. Bu kültürel önem yalnızca gerçek ve sanal dünya arasındaki binişme durumuna değil, toplumsallıkla ilişkili kamusal bir alan yaratmasının muhtemel sonuçlarına da işaret etmektedir. Artık bireyler çevrimiçi ortamlarda toplumsallaşmanın yeni formlarıyla ve iletişimin değişen yollarıyla yüzleşmektedirler.

Son yıllarda Türkiye'de yaşanan çeşitli iktidar karşıtı hareketlerde internet üzerinden örgütlenen bireylere ve muhalif hareketlerin öne çıktığına şahit olunmuştur. Bu hareketlerde kuşkusuz en dikkat çeken nokta "asosyal" ya da "apolitik" olarak değerlendirilen, dijital oyun oynayan bireylerin söz konusu mücadelelerde yer alması ve "alanlara" inmesidir. Ermi ve Mäyrä (2007: 38)'nın da dikkat çektikleri gibi, daha çok bir boş zaman ve eğlence etkinliği olarak algılanmasının aksine oyun oynama deneyimi "oyun ortamında oyuncunun duyumları, düşünceleri, duyguları, davranışları ve anlam üretme süreçlerinden oluşan bir bütündür". Dolayısıyla oyuncular oyuna pasif olarak katılmazlar; oyunu aktif olarak inşa eder, yorumlar ve edindikleri tecrübelerle dayanarak tepkiler verirler. Ayrıca yüzbinlercesi aynı anda, aynı oyunu oynayan bu bireyler, bir yandan oyun oynarken, bir yandan da güncel siyasal, ekonomik ve toplumsal olaylarla ilgili oyun esnası sohbetleri gerçekleştirmekte; gerektiğinde bu olayları profillerine yansıtmakta ya da yardım organizasyonları düzenlemektedirler. Bu çalışmanın çıkış noktası dijital oyun oynayan bireylerin sanılanın aksine, toplumsal duyarlılıkları yüksek vatandaşlar oldukları ve gerektiğinde kendi bireysel ya da toplumsal çıkarlarına karşı olan bir olayda oyun içi gruplaşma kanalları aracılığıyla bir araya gelerek

seslerini duyuracakları ve çeşitli toplumsal hareketlere katılacakları varsayımı olmuştur. Dolayısıyla karşı hegemonya hareketleri için dijital oyun ve bu çalışma özelinde de MMORPG'lerin etkili bir mecra olup olmadığına yönelik araştırma sorusuna yanıt aranmıştır. Karşı hegemonya hareketlerinde organik aydınların önemine değinen Gramsci'den hareketle, MMORPG'lerde takım liderlerinin ne kadar etkili olduğu ve bu takım liderlerinin Gramsci'nin organik aydın tanımlaması dahilinde değerlendirilip değerlendirilemeyeceği tartışılmıştır.

Bu kapsamda öncelikle literatür taraması yapılmış ve hegemonya, karşı hegemonya, organik aydın gibi kavramlar, çağdaş toplumsal hareketler, mücadelelerin çoğulluğu, demokratik toplumlarda farklı seslerin dikkate alınması ve demokratik mücadelelerin alanının genişletilmesi gerektiği noktasında tartışılmıştır. Ardından genel itibarıyla dijital oyunlar ile ilgili tanımlamalar, işleyiş mekanikleri, dijital oyunların dünyada ve Türkiye'deki gelişimi incelenmiştir. Bunun nedeni başlangıcından itibaren dijital oyunların bütüncül bir yaklaşımla ele alınması, dijital oyunlar ve onları oynayan bireylerin mevcut duruma gelene kadar ne şekilde bir dönüşüm geçirdiği ve bu dönüşüme ne türden dinamiklerin etki ettiğinin anlaşılmasının gerekliliğidir. Literatürde dijital oyunlarla ilgili yapılan çalışmalara kronolojik bir sıralama ile yer verilmiştir. Askeri temelli bir geçmişi olan dijital oyunların en başından itibaren oyalanma amaçlı oynanması, zaman içerisinde şiddet eğilimini güçlendirdiği ve bireyi apolitik ve asosyal bir hale getirmesi, literatürde farklı çalışmaların ortaya koyduğu sonuçlar olmuştur. Bununla birlikte internetin hızla gündelik hayata girmesi ve çevrimiçi oyunların sahneye çıkması, bu türden karamsar yaklaşım ve çalışmalara alternatif bir yaklaşım getirecek niteliktedir. Bireysel olarak oynanan oyunların yerini, gruplar arasında işbirliği ve koordineli hareket etmeye dayalı MMORPG'ler almış; kendi kendine örgütlenen bir sistem olarak "oyun grupları" doğmuştur. Oyun gruplarının iletişim kurduğu ortam sürekli bir enformasyon akışı ve değiş-tokuşunun olduğu bir ortamdır. Milyonlarca oyuncunun bir ağ aracılığıyla birbirine bağlı olduğu bu ortamda, oyuncuların gündelik hayatlarına ya da toplumsal olaylara yönelik tartışmalar yapmaları, bilgi aktarmaları ve görüş bildirmeleri kaçınılmaz olmaktadır. Gerçek hayatta algılanan toplumsal sınırlar dahilinde hareket eden ve kimi zaman görüş bildiremeyen bireyler, zaman ve mekan anlamında sınırları ortadan kaldıran çevrimiçi iletişim ortamında, düşüncelerini hiç olmadığı kadar rahatlıkla ifade etmektedirler.

Çalışmanın yöntem kısmı kapsamında yürütülen anket tekniği sonuçları da bu durumu desteklemektedir. MMORPG oynayan bireyler kimliklenme sürecinde grupla özdeşleşmeyi deneyimlemekte; bu özdeşleşme beraberinde sosyal etkileşim, çevrimiçi dünya ve gerçek

dünya arasındaki etkileşimi getirmektedir. Artık karşı hegemonya hareketleri yalnızca işçi sınıfına bağlı ve salt ekonomik temelli değerlendirilmemelidir; ki bu çalışmanın sonuçları da bu varsayımı doğrular nitelikte sonuçlara ulaşmıştır. MMORPG grupları hegemonyaya meydan okuyan nitelikte örgütlenmeye olanak sağlayan yapılardır. Laclau ve Mouffe (2008: 21-22) da toplum içerisindeki her türlü “konsensüs hegemonik bir eklemlenmenin sonucudur ve konsensüsün tam olarak gerçekleşmesini engelleyen bir ‘dışarı’ daima var olacaktır” demişlerdir. Bahsedilen “dışarı” MMORPG oyuncularının kendilerine ait gördükleri “çevrimiçi oyun grupları”nın ortamıdır, çünkü Gramsci (2007: 53)’ye göre kişisel hedefleri birbirinden ayrı çok sayıda bireyin, aynı amaçlara ulaşabilmek adına kaynaşmalarını sağlayan bir kültürel-toplumsal birliğin gerçekleşme ihtimali her zaman mevcuttur. Geçici ya da sürekli olarak belli bir toplumsal grupta etkin olan karşı hegemonyanın dünya görüşü, adeta bir tutku halini almaktadır, çünkü hegemonya çok farklı iki toplumsal grup arasındaki gerilimin egemen olduğu bir alanı ifade etmektedir ve bu bir “hak ve güç” sorunudur (Gramsci, 1916b, https://www.marxists.org/archive/gramsci/1916/12/men_or_machines.htm erişim tarihi: 12.01.2016). Bu noktada oyuncuların talep ettikleri kendi “kamusal alanları”dır. Hegemonya alanını ifade eden iki farklı toplumsal grup olarak çevrimiçi oyun grupları ve iktidar arasındaki ayrım, özgürlükçü ve otoriter örgütlenmeler arasındaki ayrıma eşdeğerdir. Bir yanda merkezileşmiş iktidarlarda ayak direyen iktidar sahipleri, diğer yanda herhangi bir toprak sınırı ve hiyerarşik düzenleri olmayan ve karşı hegemonya hareketlerinde bulunan küçük topluluklar olarak çevrimiçi oyun grupları vardır ve Deleuze ile Guattari (2000: 146-147), küçük topluluklarda yükselişe geçerek kolektif eylem üreten bu “devrimci arzuyu” savunurlar. Dolayısıyla karşı hegemonya alanı oluşturma potansiyeli olan hareketlere kolektif olarak ulaşabilmenin önemi anlaşılmaktadır, çünkü karşı hegemonya, hegemonik ilişkileri olanaklı kılan durumlar ve “verili bir konjonktürde hareket eden toplumsal gruplar arasındaki ilişkiler çeşitliliğine ilişkindir”. Böylece yönetici sınıfın kendini yönetilen diğer toplumsal gruplardan ayrı tutma çabasının beraberinde getirdiği durum kendini, daha en başından şiddetle sınırlayan bir zemine yerleştirmiş olmasıyla göstermektedir. Şiddet yalnızca toplumsal herhangi bir çatışmada tarafların sokaklara inmesi ve kolluk güçlerinin devreye sokulması ile sınırlı tutulamaz. İnternete getirilen kısıtlamalar ya da denetleme amaçlı yapılan kurumsal müdahaleler de şiddet bağlamında değerlendirilmelidir. Nitekim yönetici sınıf tarafından yerine getirilmediği görülen demokratik görevler, hegemonya altındaki grupların kendi hedeflerine ulaşmasında bir sıçrama tahtası olmaktadır. Derinlemesine görüşme esnasında katılımcılardan Yodainstein’in da vurguladığı gibi internete ulaşamama oyuncuların

harekete geçmesinde en büyük sıçrama tahtasıdır. Sınıf karakterini yitirmiş bu yeni hegemonya anlayışında, hegemonik ilişkiler, hegemonik kesimin kimliğini dönüştürmektedir ve toplumsal mücadelelerin koşulu, bu mücadelelerin gittikçe karmaşılaşan bir zeminde meydana gelmesini zorunlu kılmaktadır (Laclau ve Mouffe, 2008: 92-98, 112-113, 148-149). Tüm bu mücadeleler ve mücadeleler ile bağlantılı olarak gerçekleştirilen protestoların farklı biçimleri, sınıf sınırlarını aşmaktadır, çünkü siber mücadeleler ya da belli bir grubun talepleri her türlü sınıf karakterinden bağımsızdır. Diğer mücadele ve taleplerle birlikte hegemonya ve karşı hegemonya kavramları bütün toplumsal pratiklerin doğasında mevcuttur.

Tüm bu toplumsal süreçler dikkate alındığında MMORPG'ler sanal dünya ve sivil aktivizm arasındaki ilişkiyi ortaya koymak; oyun ve oyun grubu aracılığıyla geliştirilen tutumların hangi toplumsal ve sivil çıktılara yol açtığını belirlemek için çalışılması gereken bir alan olarak karşımıza çıkmaktadır. Sosyal etkileşim ve iktidar yapıları, dijital medyanın birçok karakteristik özelliği gibi sanal dünyanın yaratıcıları tarafından sınırlanmaktadır. İktidar yapılarındaki bir değişim oyuncuların düşünce ve davranışlarını etkileyebilir. Diğer tüm dijital medya kanallarında olduğu gibi dijital oyunlar ve sanal dünyada da, aracın yapısı, kodları, etkileşimi ve kültürü etkilemektedir. Tüm bu dinamiklerdeki herhangi bir değişiklik, demokratik karar almayı kolaylaştırabilir ve bu durum oyunlarda daha anlamlı etkileşimlere yol açabilir. Sanal dünyalar öğrenmeye uygun bir alan olarak görüldüğü takdirde, bu durum oyuncuların gerçek dünyadaki iktidar yapılarını anlamalarına ve sorgulamalarına yardımcı olmaktadır. Oyun grubu içerisindeki demokratik yapılanmalar, oyuncuların gerçek dünyadaki beklentilerinin de yönünü değiştirmektedir. Anket sonuçları ve takım liderleri ile yapılan görüşmeler sonucunda da çevrimiçi oyun topluluklarının hiyerarşiden ziyade heterarşiye dayalı bir grup yapısına sahip olduğuna dair çıkarımlar yapılmıştır. Takımın başarısına katkıda bulunduğu sürece tüm fikirlere açık olunması ve liderlerin kendi fikirlerini diğer oyunculara empoze etmekten ziyade onlara yol gösterici bir misyon üstlenmesi gerektiği konusunda fikir birliği söz konusudur.

Bu çalışma kapsamında yapılan gözlemler ve görüşmeler, oyun toplulukları sorunlarının ve değerlerinin oyuncular için ne kadar önem taşıdığını ortaya koymaktadır. Oyunda yapılması gereken geleneksel, rutin görevlere ek olarak, oyundaki rollerin ve tutumların önemi, oyuncuların gerçek kimliklerindeki birtakım gelişmelere yön vermesiyle daha bir belirginleşmektedir. Gerçek hayatın farklı boyutları ve oyun ortamı birbiriyle bütünleşmekte; oyun alanının oyuncular için önemi, oyunlar gerçek deneyimler olarak algılandıkları için giderek artmaktadır. Oyundaki değerler ve kurulan arkadaşlıklar gerçek

hayat ve oyun arasındaki etkileşimle sonuçlanmaktadır. Anket tekniği ve derinlemesine görüşme sonrasında elde edilen bulgulara bakıldığında da en dikkat çeken noktalardan biri katılımcıların neredeyse tamamının oyun oynamayı yaratıcılıklarını arttıran, hayatlarının ve arkadaşlarıyla olan ilişkilerinin çok kıymetli bir parçası olarak görmeleridir. Pek çok oyuncu oyun oynamaktan asla vageçemeyeceklerini, çünkü MMORPG oynamanın “oyun” oynamaktan ziyade kendi gerçekliklerinin ve sosyal hayatlarının bir parçası olduğunu vurgulamışlardır. Bu durum Hemminger (2009: 118)’in çalışmasının bulgularıyla da paraleldir.

İnternet ortamındaki oyunlar ve oyuncular yalnızca bireysel kimliklenme süreci olarak değil, toplu bir eylem olarak da analiz edilmelidir; çünkü özellikle çevrimiçi oyunlarda devreye interaktivite ve oyuncuların öz-yeterlilik deneyimi boyutu girer (Bevc, 2007a: 11). MMORPG oyuncularının kimliklenme süreci ile başlayan katılımlarının, beraberinde grup iletişimini de getirmesi ve gerçek hayattaki iletişimi etkilemesi, pek çok farklı konuda olduğu gibi siyasal, ekonomik ve toplumsal konulara da bu sürecin yansımaya yol açmaktadır. Nitekim araştırma sonucu da bu durumu desteklemiş; kimliklenme sürecindeki grupla özdeşleşmenin beraberinde sosyal etkileşimi, bu sosyal etkileşimin gerçek dünyadaki iletişime yansımaları ve herhangi bir eyleme geçme durumunda birlikte hareket edebildiklerini göstermiştir. Oyuncuların aktifliği bambaşka bir analiz bağlamı sunmaktadır, çünkü tamamıyla oyuncuların aktif ve konsantre olduğu bir durum söz konusudur. Bu yüzden dijital oyunlarda özellikle MMORPG’lerde aynı anda sosyal etkileşim de söz konusudur ve oyuncular yalnızca oyuncu değil, aynı zamanda birer sosyal aktör haline gelmektedirler.

MMORPG grupları içerisinde oyuncuların geliştirdikleri sosyal aktör kimliklerinin de pek çok alt boyutu bulunmaktadır. Örneğin 18 yaş altı oyuncuların, gruptaki uyumu bozması, grup ile iletişim boyutunda yeterliliklerini geliştirememiş olmaları, grubun daha tecrübeli olan üyeleri tarafından olumsuz olarak nitelenmektedir. Oyuncuların türevlerinin farklılaştığı noktada ise katılımcı gözlem ve derinlemesine görüşme sonucunda elde edilen bulgular da göstermektedir ki, oyunu sadece öldürme amaçlı oynayan, diğer oyunculara sataşan ve gereksiz tartışmalara girenler dışlanmakta, kabul görmemektedir. “Killer” oyuncu kategorisine giren bu tür oyunculara özellikle oyun toplulukları tarafından iyi gözle bakılmaması, Salazar (2009: 4)’ın bahsettiği farklı oyuncu türevlerinin farklı sosyal kimlik geliştirdiğine yönelik bulgusunu destekler niteliktedir. Oyuncu türevi, oyuncunun oyun oynama alışkanlıkları ve oyun esnasında diğer oyuncularla girdiği etkileşimle de yakından ilgilidir. Benzer alışkanlıklar ve benzer etkileşimlere sahip olan oyuncu türevleri kaçınılmaz

olarak kendileriyle benzer topluluklara yaklaşmaktadır. Dolayısıyla her oyuncu türevini kendine çeken bir sosyal grup oluşmakta; zaman içinde bu oyun topluluğunun oyunculara aktardığı bir sosyal kimlik ön plana çıkmaktadır. Bu doğrultuda elde edilen bir başka bulgu da katılımcılara çevrimiçi oyun oynamanın onlar için ne ifade ettiği, çevrimiçi oyun gruplarını nasıl niteledikleri sorulduğunda genel olarak kendi dahil oldukları grubu ve onun alt kültürünü başka oyunlara göre daha seçkin görme eğiliminin olmasıdır. Counter Strike, Battle Field gibi askeri temelli oyunları oynayan gruplar arasında etnik köken ve ırksal ayrımcılığa yönelik faşist söylemler çok daha ön plandadır. Bu durum oyunların askeri amaçlarla kullanıldığı görüşünü öne süren Dean (2005) ve Li (2003)'ün çalışmalarını destekler niteliktedir. LOL, WOW vb. gibi fantastik temalı oyunları tercih eden oyuncular ise bu tür ayrımcılıklara karşı duran bir yapı sergilemektedirler. Örneğin katılımcılardan Suspiria da Counter-Strike oynadığı bir dönemde kendi ideolojik profilini yansıtan birtakım hareketlerde bulunduğunu, “hatırlarsınız Counter-Strike diye bir oyun vardı. Belki orda askeri isimler kullanmışımdır o da oyun yapısından dolayı (.....) şimdiye baktığımda uluslararası oyunların bir ideoloji çerçevesinde yürümemesi gerektiğini savunuyorum”, sözleriyle ifade etmiştir. Binark ve Bayraktutan-Sütçü (2009) de “Silkroad Çevrimiçi” adlı oyunda Türk klanlarının liderleri ve oyuncularının oyun dünyasında adeta kendilerini milletin sözcüsü durumunda görmeleri ve “sanal kariyerlerini” milliyetçi söylemlerle geliştirmeleri, oyunların bu türden ayrımcı görüşleri kolaylıkla ve denetimsiz olarak dolaşıma sokabildiklerini bulgulamışlardır. Dolayısıyla oyun türünün ve oyuncu kimliklerinin, çevrimiçi oyunlarda yarattığı örgütlenme biçimlerinin farklılaşmasına etkisi, başka çalışmalarla da araştırılması ve üzerinde dikkatle durulması gereken bir konudur.

Gerçek dünya ile binişik bir oyun oynama etkinliği, sanal ortamları gerçek hayattaki sonuçlar göz önüne alındığında görece daha güvenli olan kamusal alana dönüştürmektedir (Hemminger, 2009: 132, 142). Deuze (2006: 65)'ün de belirttiği gibi kullanıcılar kendi alanlarını yeni medyanın inovatif kullanımı aracılığıyla talep etmektedirler. Bu yeni kamusal alan için olan mücadele, hegemonya taraflarının her ikisi için de geçerlidir. MMORPG oyuncuları ciddi anlamda kendilerine özel ve dokunulmaz gördükleri kamusal alanlarına herhangi bir müdahale istememektedirler. Ne de olsa gerçek dünyanın tamamı toplumun geri kalanına aittir. Onlara ait, kimliklenme süreçlerinde çok etkili, gerçek dünyada yapamadıkları ya da olamadıkları kadar özgür olabildikleri çevrimiçi kamusal alanı korumak ve en basit ifadeyle “rahat bırakılmak” istemektedirler. Bu durum tam anlamıyla monitöryal vatandaş kavramına karşılık gelmektedir, çünkü çalışmanın literatür kısmında da değinildiği üzere

monitöryal vatandaşlar ortamı tararlar (scan) ve kendi ortamlarına müdahale edilmesi durumunda harekete geçerler. Siber protestoları “instant ethos” olarak tanımlayan Gurak ve Logie (2003: 31)’nin varsayımı da tamamiyle monitöryal vatandaşların karakteristiğine denk düşmektedir, çünkü “instant ethos” anlık davranışlar, anlık yaşam tarzları, anlık kültürler olarak, tıpkı monitöryal vatandaşların karakteristiğinde olduğu gibi, ikna edici bir ileti duygusal çekicilikle sunulup, bireyin değerlerine uyduğu takdirde “instant ethos”ların oluşumu söz konusudur. Kaynağı bilinmese bile mesaja güvenilmesini sağlar. Bu yüzden bir soruna yönelik yapılması gereken o an yapılır, devamlılığı pek görülmez. Bu durum aslında karşı hegemonya hareketlerinin neden hegemonya sahibi güçlere karşı, yeni bir hegemonik güç haline gelemediklerini açıklar: toplum genelinde hegemonyayı sürdüren kesim olmak belli bir sürekliliği ve devamlılığı gerektirmektedir. MMORPG oyuncularını kendi kamusal alanları olarak gördükleri “alana” bir müdahale söz konusu olmadığı sürece herhangi bir faaliyette bulunmazlar. Bu noktada belki kendi alanlarına müdahale edilmediği sürece pasif bir durumda olmaları, direniş ve karşı hegemonya hareketleri bağlamında zayıflatıcı bir anlayış olarak değerlendirilebilir. Fakat özellikle yeni neslin sanal uzamı gerçek hayatın sınırlamalar ve kurallarından bağımsız olarak değerlendirdiği gerçeğinden uzaklaşmamak gerekmektedir. Sanal dünya, onların kamusal alanıdır. Gerçek dünyadaki kurallar onlar için geçerli değildir ve bu yüzden de onların dünyasına müdahale edildiği noktada iktidar sahiplerinin bu alana güç uygulama girişimleri hoşnutlukla karşılanmaz. İnternete erişim yasağı ya da sınırlandırmalar gibi onların alanına müdahale edilmediği sürece “instant ethos”lar ile yetinebilirler. Bu, sınırları ve dengeleri çok kaygan bir zemindir, çünkü çalışma kapsamında yapılan anket sonuçları, derinlemesine görüşme ve katılımcı gözlemlerinin de gösterdiği üzere çok büyük bir kendi kendine örgütlenme ve çevrimiçi aktivizmin, çevrimdışı aktivizme dönüşme potansiyelini barındırmaktadır.

İktidar sahiplerinin Dijital Oyunlar Federasyonu gibi yapılanmalar aracılığıyla karşı hegemonya alanına müdahale etmesi ise derinlemesine görüşmeler sonucundan da anlaşılacağı üzere, yalnızca “nafile” bir çaba olarak görülmektedir. Katılımcılar lisanslı e-sporcu olmak, turnuvalara katılmak, bu işten para kazanmak gibi “gerçek” dünyaya dair işlevler noktasında bir federasyon fikrine sıcak bakmakta iken iş, onları denetleme, onlara müdahale etmeye geldiğinde kendilerini “görünmez” ilan etmektedirler. Nitekim onların internetin merkezi olmama gibi yapısal özelliğinden kaynaklı, milyarlarca farklı “kaçış yolları” vardır. Katılımcıların da vurguladığı gibi onlar, “halının altındaki tozlardır”. İktidar sahipleri her ne kadar onları halının altına süpürse de onlar daima oradadırlar.

Peki liderlik konusunda Gramsci'nin yaklaşımıyla bir organik aydın tanımlaması MMORPG'deki takım liderleri için yapılabilir mi? Gramsci (2007: 26-27)'nin bir grup içerisindeki düşüncenin organik bütünlüğünün ve sağlamlığının ancak aydınlarla topluluk üyeleri arasındaki teori ve pratiği birleştiren türden bir birlik olduğu takdirde gerçekleşebileceğine dair yaklaşımından hareketle, bu türden bir birliğin MMORPG takım liderlerinin, kendi oyun gruplarına organik şekilde bağlı olmaları neticesinde oluştuğu görülmektedir. Aynı zamanda takım liderlerinin hem oyun içinde hem de oyun dışında diğer grup üyeleri üzerinde “kendi kişisel donanımı ve kültürel sermayesi ile desteklediği bir gücü vardır” (Bayraktutan, 2007: 47) ve bu durum oyun gruplarının pratik etkinlikleriyle ortaya koydukları problemleri görüp bütünleştirmelerini sağlamaktadır. Bu noktada MMORPG takım liderleri için “organik aydın” tanımlaması yapılabilir, fakat herhangi bir toplumsal hareketin devamlılığını getirecek ölçüde bir “lider” olma durumundan bahsetmek güçtür. Bu durumu Bauman (2016, <http://vesaire.org/zygmunt-bauman-sosyal-medya-bir-tuzak/>)’ın son dönemlerde görülen “occupy hareketi⁹⁷” gibi eylemlerin, bu tür hareketlere katılan grupların “bildiğimiz” anlamda bir otokratik liderliğe yer olmadığı için hayatta kalabildiklerine; yine aynı nedenle hedeflerini tam anlamıyla gerçekleştiremediklerine yönelik sözleriyle bağdaştırmak mümkündür. Laclau ve Mouffe (2008: 210) da karşı hegemonya hareketlerine ilişkin, bir toplumda “birçok antagonizma⁹⁸” noktasının olmasının, demokratik mücadelelerin” çoğalmasını sağladığını belirtmekle birlikte, aynı zamanda bu mücadelelerin çok çeşitlilik göstermesinin bir “bütün” oluşturmaya yönelik olumsuz etkisinin de altını çizerek. Chomsky (2008: 20) de bu tür hareketleri “buzdağının erimesine” benzetir ve yeterince hızlı olmadıkları yönünde eleştirir.

Liderlik olgusunun MMORPG gruplarında tam anlamıyla mevcut olmaması durumu, MMORPG’lerin hiyerarşiden ziyade heterarşik bir yapılanmaya sahip olmasından ileri gelmektedir. Aslında bu noktada dikkat edilmesi gereken heterarşinin nasıl bir yapılanma olduğudur. İnternet ağının merkezi olmayan ve bir bağlantı koptuğunda, başka bir bağlantı aracılığıyla aktarım ve iletişime devam edilmesine izin veren yapısı, heterarşik yapılanma ile benzerdir. MMORPG’lerde de söz konusu heterarşik yapılanma, merkezi olmama, dolayısıyla bilinen anlamda bir lider olgusunu içermeme durumunu beraberinde getirmektedir. Bu durum en açık biçimde katılımcı gözlem esnasında, turnuvaya katılan takım arkadaşları arasında gözlemlenmiştir. Oyun esnasında oyuncunun paralize olduğu ve o an için herhangi bir

⁹⁷ **Occupy Hareketi:** “İşgal et” anlamına gelen, çağdaş toplumsal hareketlerin değişen doğasını temsil eden tanımlama (Lubin, 2012: 184).

⁹⁸ **Antagonizma:** Uzlaşmaz zıtlık

harekette bulunmadığı durumlarda, -ki takım liderinin de aynı süreci yaşadığı durumlar, oyunun yapısı itibarıyla sıklıkla gerçekleşmektedir- hemen takım liderliği rolünü o an için en uygun karakteri yönlendiren takım arkadaşına devredilmektedir. Dolayısıyla katılımcı gözlem ve derinlemesine görüşme sonuçlarıyla da ortaya konulduğu üzere takımın başarısı esastır. Takım liderleri kültürel anlamda genel oyun yapısı, değerleri ve oyuncu profillerini diğer takım üyelerine aktarsalar da, oyun esnasındaki liderlik anlık olarak devredilebilir bir yapıdadır. Yani liderlik kimliği de Bauman (2005: 30)'ın yaklaşımıyla akışkan bir kimliktir. Bu yüzden hareketlerin devamlılığı belli bir noktaya kadar olur. Yine bu yüzden hedefler tam anlamıyla gerçekleştirilemez.

Anket verilerine uygulanan istatistiksel analizlerin, derinlemesine görüşmede katılımcıların verdikleri yanıtların, katılımcı gözlemlerde elde edilen bulguların yorumlamaları göstermiştir ki, MMORPG'ler oyuncuları kendi kültürel pratiklerini geliştirmeye (grupla özdeşleşme), oyun grupları içinde kurallar temelinde bir arada var olmaya (oyunla özdeşleşme), kendi aralarında örgütlenmeye (sosyal etkileşim), eleştirel, düşünsel, stratejik tutum ve davranış gösterebilme yetilerini ortaya koymaya, kendi sosyal, kültürel ve siyasal duruşlarını göstermeye teşvik etmekte (oyun ve gerçek dünya arasındaki etkileşim); oyunlarda kurulan sanal topluluklar aracılığıyla aktif özneler olarak yeni bir direniş ve karşı hegemonya yaratmaya yönelik hareketlere dahil olmalarını (çevrimdışı aktivizm) sağlamaktadır. Bir sistem olarak internetin karakteri, işbirliği ve bilgi üretimine, bilginin oyuncular arasında paylaşılmasına, eşzamanlı olarak iletişim kurmalarına, toplumsal sistem içinde ülke ya da dünya çapındaki protestolara katılmalarına, kolektif değerler, pratikler, kimlikler, hedefler oluşturmalarına yardımcı olmaktadır. Tıpkı oyun topluluklarının kendi kendine örgütlenen sistemler olması gibi, protesto/direniş hareketleri de kendiliğinden oluşmaktadır. Bu yönüyle sivil toplumun da bir parçasıdır ve demokrasinin gerçek anlamda ihtiyaç duyduğu, iktidar güçlerinin dayattığı politik sistemde alternatif konu ve çıkarların oluşabilmesinin garantisidirler. Bu yüzden Soma için yardım toplamada, Ankara ve Fransa'da yaşanan patlamayı ya da internet sansürünü protesto etme amaçlı bir araya gelebilmektedirler. Bu yüzden topluluklardır (gemeinschaft), çünkü çok güçlü bir dayanışma özelliği göstermesi gemeinschaft'ın karakteristiklerinden biridir (Gezgin, 2011: 188-189). Bir gemeinschaft üyesi, topluluğun ortak amaçlarını gerçekleştirmeye çalışırken diğer üyelerle güçlü arkadaşlık ilişkileri kurmaktadır. Bu ilişkiler üyelere, grup içi tutum geliştirme, topluluk ruhuna sahip olma, kısaca "biz" duygusu kazandırmaktadır. Çevrimiçi ortam bir topluluk (gemeinschaft) olarak MMORPG oyuncularına sirkülasyon sağlamakla kalmaz, aynı zamanda mücadelelerine

de sirkülasyon aracı sağlamaktadır. Nitekim Fuchs (2007: 65-66) da bu görüşü destekleyerek siber-ortamın önemli bir politik alan olduğunu, belli bir konuda bilinçlenmiş grupların, sanal protestolar esnasında işbirliği ve mobilize olma aracı olduğunu vurgulamaktadır.

Araştırma kapsamında elde edilen veriler de göstermiştir ki MMORPG oyuncuları siber protestoların potansiyel fonksiyonlarının tümünü taşımaktadırlar: Toplumda gelişen olumlu/olumsuz tüm olayların yanı sıra, kendilerinin de toplum için ne anlam ifade ettikleri konusunda farkındalık sahibidirler. Gerekliği takdirde protesto eylemleri için mobilize olmaktadır. Çevrimdışı aktivizm için örgütlenme aracı olarak kendi oyun grubu ağlarını kullanmaktadırlar. Çevrimiçi aktivizm aracılığıyla esnasında çevrimdışı protestolara destek olmakta; çevrimiçi protestoları biçimlendirmektedirler. İnternet yasağı karşısında ise bir elektronik sivil itaatsizlik örneği olarak farklı DNS kullanarak yasağı delmekte, bu konudaki seslerini yalnızca oyun grubu içerisinde değil, Twitter ve Facebook gibi diğer sosyal medya kanalları üzerinden de duyurmaktadırlar. Oyun dünyasına ait jargonları aracılığıyla Bernstein (2003: 142)'ın deyişiyle “muhalif” kodlar üretmekte, çeşitli toplumsal olaylarda bu dili kendilerini savunmak ve iktidar güçlerine karşı muhalefet hareketlerini örgütlemek için kullanmaktadırlar. “+%12 yürüme hızı ile kaçışı kolaylaştırıyor”, “+99 zehire karşı dayanıklılık”, “6 yıldız oldu, tanklar gelecek” gibi kendi dilsel kodları aracılığıyla bastırılan sınıfların direniş potansiyelini açığa çıkarmaktadırlar. Nihayetinde çevrimiçi oyun gruplarını yalnızca eğlence, kendini kaptırma, gündelik hayattan uzaklaşma amaçlı değil; direniş, sosyal mobilizasyon, sosyal adalet ve özgürlük amaçlı da kullanmaktadırlar. Bernstein (2003: 162) da bu noktada “tahakküm altındaki toplumsal grupların hegemonik sınıfların egemenliğine karşı, direnme ve isyan potansiyelini” kabul eder.

Bu çalışma sonucunda literatüre ve çeşitli gözlemlere dayanarak oluşturulan varsayım, hipotez ve araştırma sorularının tümü, MMORPG oynamak ile çevrimdışı aktivizm arasındaki ilişki bağlamında hem niceliksel hem de niteliksel olarak sınanmıştır. Çalışmanın istatistiksel analiz kısmında yeni bir ölçek girişiminde bulunulmuş ve elde edilen veriler betimleyici faktör analizine tabi tutulmuştur. Faktörleşme istenilen şekilde olmasına rağmen, ölçeğin farklı örneklem gruplarını ele alan bir başka çalışmada doğrulayıcı faktör analizine tabi tutulması gerekmektedir. Doğrulayıcı faktör analizi de bu çalışma ile benzer şekilde sonuçlandırıldığı takdirde MMORPG oynamak ve çevrimdışı aktivizm arasındaki ilişkiyi ortaya koyan yeni bir ölçek literatüre kazandırılmış olacaktır. Çalışma esnasında çalışmanın hedefleri, elde etmek istenilen sonuçlar dışında da bazı bulgulara ulaşılmıştır. Örneğin oyuncuların oyun esnasındaki tutumlarında motivasyon kaynaklarının da etkili olduğu,

özellikle askeri temalı oyun gruplarının çok daha fazla milliyetçi, ırkçı söylemlere sahip oldukları; oyuncu türevlerinin oyun gruplarına kabul edilmelerinde çok etkili olduğu görülmüştür. Oyuncu türevleri ve oyun türü üzerine yapılacak ve farklı oyun gruplarına göre çevrimdışı aktivizmin derecelerini ölçecek bir çalışma, araştırılması gereken bir alandır.

Kendi kuralları ve kendi dili olan yeni bir kamusal alan olarak MMORPG ortamı, bireyler, toplum ve akademik çalışmalar için çok farklı mücadele ve fırsatları beraberinde getirmektedir. Dijital oyunları ve oyuncularını, Bayraktutan (2016: 378)'ın da vurguladığı gibi “eğlence faktörü nedeniyle küçümsememek ve potansiyellerini iyi değerlendirmek gerekmektedir”. Bununla birlikte Kahne vd. (2009: 6)'nin de belirttiği gibi oyunların gerçek dünyadaki sivil hareketlere katılmaya etkisini ortaya koyan daha fazla çalışma yapılmasına ihtiyaç vardır. Sanal ortamın ve oyunların neden olduğu muhtemel tehlikelere odaklanmak yerine, eğitsel süreçlerde elde edilebilecek fırsatlara odaklanılmalı, bu yeni kamusal alanın kültürünün şekillenmesine katkıda bulunmak bundan sonra literatürde yapılacak çalışmaların hedefi olmalıdır. Artık çevrimiçi ortamların kullanıcılar için önemini anlamak ve pek çok insanın –ki özellikle genç neslin- çevrimiçi ortamı gündelik hayatlarına dahil ettiği gerçeğinin farkında olmak gerekmektedir. Bunun yanında oyun grupları kendi aralarında oluşturdukları sinerjik yapılanma ile mevcut hegemonyanın karşısında bir karşı hegemonya hareketi yaratma potansiyeline sahiptirler ve karşı hegemonya hareketleri demokratik toplumların olmazsa olmaz dinamiklerindendir. Toplumun bir kısmı için “yeni” olanın, yeni nesil için gündelik hayatın bir parçası olduğu gerçeğiyle yüzleşerek, “tehlikeden” koruma, denetleme ve yasaklama anlayışı yerine “bu sürece nasıl adapte olunur” ve “bu süreçten en iyi nasıl yararlanılır” gibi sorulara odaklanılmalıdır. Schindler (1999: 85)'in de vurguladığı gibi “yasaklamak ya da kontrol etmek yeterlilik değildir”.

KAYNAKÇA

- Aarseth, E. (1997). *Cybertext - Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press.
- Aarseth, E. (2001). "Computer Game Studies-Year One", *Game Studies*. Cilt: 1, Sayı: 1, Temmuz, Editör Yazısı. <http://gamestudies.org/0101/editorial.html> (erişim tarihi: 23.09.2015)
- Aarseth, E. (2004). "Genre Trouble: Narrativism and the Art of Simulation", *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. (Ed.) P. Harrington ve N. Wardrip-Fruin. Cambridge MA, MIT Press.
- Aarseth, E. (2005). "The Game and Its Name: What is a Game Auteur?", *Visual Authorship: Creativity and Intentionality in Media*. (der.) içinde, (Ed.) T. K. Grodal vd. 261-269, Copenhagen: Museum Tusculanums.
- Akay, K. (2011). "Türkiye’de Dijital Oyun Endüstrisi: Nereden Nereye?", *Dijital Oyun Kültürü*. 9 Ekim 2011 <https://dijitaloyun.wordpress.com/2011/10/09/turkiyede-dijital-oyun-endustrisinereden-nereye/> (erişim tarihi: 22.09.2015)
- Akkemik, S. (2009). "Sayısal Oyunlarda Etkileşim Tasarımının Rolü", *Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi*. Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Anderson, C. A. ve Bushman, B. J. (2001). "Effects of Violent Video Games on Aggressive Behavior, Aggressive Cognition, Aggressive Affect, Physiological Behavior", *American Psychological Society*. Cilt: 12, Sayı: 5, Eylül, 353-359.
- Anderson, P. (2007). *Gramsci*. Çev. Tarık Günersel, İstanbul: Salyangoz Yayınları.
- Antonius, R. (2003). *Interpreting Quantitative Data With SPSS*. SAGE Publications: Londra, Thousand Oaks, Yeni Delhi.
- Aronowitz, S. (1992). *The Politics of Identity: Class, Culture, Social Movements*. Routledge: ABD.
- Bakardjieva, M. (2003). "Virtual Togetherness: An Everyday-Life Perspective", *Media, Culture & Society*. Cilt: 25, 291-313.
- Banase, G. (2007). "Internet, Kultur, Demokratie", *Digitale Medien Neue Möglichkeiten für Demokratie und Partizipation*. (içinde), Der. Peter Fleissner ve Vicente Romano, 41-56, Trafo: Berlin.
- Barrett, M. (2004). *Marx’tan Foucault’ya İdeoloji*. İstanbul: Doruk Yayınları.

- Bartle, R. (1996). "Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit MUDS", <http://mud.co.uk/richard/hcds.htm> (erişim tarihi: 04.10.2015)
- Bauer, S. (2001). "Das Netz als Symbol & Metapher der Informationskultur", *Medien Journal-Mediale Netzwerke*. 3, 5-11.
- Bauman, Z. (2000). *Liquid Modernity*. Polity Press: İngiltere, ABD.
- Bauman, Z. (2005). *Liquid Life*. Polity Press: İngiltere, ABD.
- Bauman, Z. (2016). "Sosyal Medya Bir Tuzak", *Röportaj: Can Koçak*, 28.01.2016, <http://vesaire.org/zygmunt-bauman-sosyal-medya-bir-tuzak/> (erişim tarihi: 19.05.2016)
- Bayraktutan Sütçü, G. (2007). "Devasa Çevrimiçi Oyunlarda Klan Kültürü ve Liderlik Olgusu", *Folklor/Edebiyat*. Sayı: 50, Cilt: 13, 2, 41-56.
- Bayraktutan, G. (2016). "Toplumsal Hareketleri ve Değişimi Dijital Oyunlar Üzerinden Düşünmek", *Özgürleşmenin Yolları*. (Der.) Erdal Dağtaş, 366-378, Ütopya Yayınevi: Ankara.
- Bayraktutan, G.; Binark, M.; Çomu, T.; Doğu, B.; İslamoğlu, G. ve Telli Aydemir, A. (2014). "Siyasal İletişim Sürecinde Sosyal Medya ve Türkiye'de 2011 Genel Seçimlerinde Twitter Kullanımı", *Bilig*. Kış, Sayı: 68, 59-96.
- Beck, U. (2009). *Risk Society: Towards A New Modernity*. Sage Publications: İngiltere.
- Bekhtina, V.J. (2002). "Psychological Research of MUD Gamers", *Yayınlanmamış Diploma Tezi*. Psychology Department, Moscow State Üniversitesi, Rusya.
- Bernstein, B. (2003). *Class, Codes and Control Volume 1 Theoretical Studies Towards a Sociology of Language*. Routledge: Londra ve New York.
- Bevc, T. (2007a). "Statt Eines Vorwortes: Eine Forschung Sagen Dazur Analyse von Computerspiele", *Computerspiele und Politik*. (içinde), (Ed.) Tobias Bevc, Cilt 5, 7-23.
- Bevc, T. (2007b). "Konstruktion von Politik und Gesellschaft in Computer-spielen?", *Computerspiele und Politik*. (içinde), (Ed.) Tobias Bevc, Cilt 5, 25-55.
- Binark, M. (2010). "Yeni Medya Dolayımlı İletişim Ortamında Olanakların ve Ol(a)mayanların Farkında Olmalı", 3 Ocak, <https://yenimedya.wordpress.com/tag/hareketsiz-toplumsallasma/> (erişim tarihi: 10.08.2015)

- Binark, M. ve Bayraktutan Sütçü, G. (2007). “Teknogünlüklerdeki Çok(lu) Sessiz Yaşamlar: Yeni Medyanın Sessiz Enstrümanları - Yeni Orta Sınıf Gençlik”, *Yeni Medya Çalışmaları*. (Der.) Mutlu Binark, Ankara: Dipnot Yayınları. 147-176.
- Binark, M. ve Bayraktutan Sütçü, G. (2008). “Dijital Oyun Kültürü ve Türkiye’de Gençliğin İnternet Kafe Kullanım Pratikleri: Çevrimiçi ve Çevrimdışı Kimlik Egzersizleri, Hareketsiz Toplumsallaşma ve Sanal Kariyer Yapma-Ankara’da Etnografik Alan Çalışması”, Aralık, TÜBİTAK-SOBAG Araştırma Projesi: Ankara.
- Binark, M. ve Bayraktutan Sütçü, G. (2009). “Devasa Çevrimiçi Oyunlarda Türklüğün Oynanması: Silkroad Çevrimiçi’da Sanal Cemaat İnşası ve Türk Klan Kimliği”, *Dijital Oyun Rehberi*. (Der.) Mutlu Binark, Günseli Bayraktutan Sütçü ve Işık Barış Fidaner, 275-313. İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Binark, M. ve Bayraktutan, G. (2013). *Yeni Medya ve Etik*. Kalkedon, İstanbul.
- Binark, M.; Bayraktutan Sütçü, G. ve Buçakçı, F. (2008). “Exploring Turkish Digital Game Culture in Internet Cafes”, *6th International Symposium Communication in the Millenium*. İstanbul Üniversitesi, Anadolu Üniversitesi ve University of Texas-Austin, 14-16 Mayıs, İstanbul, Türkiye.
- Blackburn, G. (2010). “Cultivation Theory and Video Games: Assessing The Contextual Factors of Violence in Popular Games”, *Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi*. University of Arkansas, Bachelor of Arts in Communication.
- Bourdieu, P. (1998). *Practical Reason: On The Theory of Action*. Stanford University Press: Stanford, Kaliforniya.
- Bowman, S. ve Willis, C. (2003). “We Media: How Audiences Are Shaping the Future of News and Information”, *Thinking Paper*. Ed. J. D. Lasica, The Media Center at the American Press Institute, Kaliforniya.
- Brenda, L. (1991). *Computers as Theater*. Reading (MA); Amsterdam: Bonn etc. Addison-Wesley Publishing Company.
- Breuer, M. (2012). “Der E-Sport – Ein Drittes Modell des Professionellen Sports?”, *E-Sport-Perspektiven aus Wissenschaft und Wirtschaft*. (içinde) (Ed.) Markus Breuer, 91-114.
- Brint, S. (2001). “Gemeinschaft Revisited: A Critique and Reconstruction of The Community Concept”, *Sociological Theory*. 19: 1, Mart.
- Bruns, A. (2009). *Gatewatching-Collaborative Çevrimiçi News Production*. Peter Lang Publishing: New York.

- Buckles, M. A. (1985). *Interactive Fiction: The Storygame Adventure*. San Diego, Kaliforniya Üniversitesi.
- Budra, P. (2004). "American Justice and First-Person Shooter", *Canadian Review of American Studies*. 34: 1-12.
- Burgess, M.C.R.; Stermer, S.P. ve Burgess, S.R. (2007). "Sex, Lies, and Video Games: The Portrayal of Male and Female Characters on Video Game Covers", *Sex Roles*. 57: 419-433.
- Bushman, B. J. ve Anderson, C. A. (2002). "Violent Video Games and Hostile Expectations: A Text of The General Aggression Model", *Society for Personality and Social Psychology*. Cilt: 28, Sayı: 12, Aralık, 1679-1686.
- Calleja, G. (2007). "Digital Games as Designed Experience: Reframing the Concept of Immersion", *Yayınlanmamış Doktora Tezi*. Victoria University of Wellington, Wellington.
- Cammaerts, B. (2005). "ICT-Usage Among Transnational Social Movements in the Networked Society-to Organise, to Mobilise and to Debate", *Media, Technology and Everyday Life in Europe: From Information to Communication*. (içinde) (Ed.) R. Silverstone, 53-72, Aldershot: Ashgate.
- Can Bilgin, H. (2015). "Ortaokul Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılık Düzeyleri ile İletişim Becerileri Arasındaki İlişki", *Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi*. Pamukkale Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Carnagey, N. L. ve Anderson, C. A. (2005). "The Effects of Reward and Punishment in Violent Video Games on Aggressive Affect, Cognition, and Behavior", *Psychology Science*. Cilt: 16, Sayı: 11, 882-889.
- Cassell, J. ve Jenkins, H. (1998). "Chess For Girls?: Feminism and Computer Games", *From Barbie to Mortal Combat: Gender and Computer Games*. (içinde) (Ed.) Justine Cassell ve Henry Jenkins, s. 2-45, Cambridge, MA: MIT Press.
- Castells, M. (1983). *The City and The Grassroots: A Cross-Cultural Theory of Urban Social Movements*. University of California Press: ABD.
- Castells, M. (2007). "Communication, Power and Counter-Power in The Network Society", *International Journal of Communication*. 1, 238-266.
- Castells, M. (2008). *Ağ Toplumunun Yükselişi*. 1. Cilt, İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.

- Castells, M. (2012). "Ağ Toplumunda İletişim, İktidar ve Karşı-İktidar", *Yeni Medya Üzerine*. (içinde) Çev. Tülin Sepetci, 14-45, Antalya: Akdeniz Üniversitesi Yayınları.
- Castranova, E. (2005). *Synthetic Worlds: The Business and Culture of Çevrimiçi Games*. Chicago ve Londra: University of Chicago Press.
- Chadha, M.; Avila, A. ve Gil de Zúñiga, H. (2012). "Listening In: Building a Profile of Podcast Users and Analyzing Their Political Participation", *Journal of Information Technology & Politics*. 9: 388-401.
- Checkland, P. (1999). *Systems Thinking, Systems Practice*. Chichester, İngiltere: John Wiley & Sons Ltd.
- Chirita Filip, R. C. (2011). "Paidea and Ludus", <https://criticalgamesstudies.wordpress.com/2011/11/12/paidea-and-ludus/> (erişim tarihi: 13.10.2015)
- Chomsky, N. (2008). *Medya Denetimi*. Everest Yayınları: İstanbul.
- Cole, H. ve Griffiths, M. D. (2007). "Social Interactions in Massively Multiplayer Çevrimiçi Role-Playing Gamers", *CyberPsychology & Behavior*. Cilt: 10, Sayı: 4, 575-583.
- Coleman, S. (2005). "The Lonely Citizen: Indirect Representation in An Age of Networks", *Political Communication*. 22:2, 197-214.
- Coleman, S. ve Dyer-Witthford, N. (2007). "Playing on The Digital Commons: Collectivities, Capital and Contestation in Videogame Culture", *Media, Culture & Society*. 27; 934-953.
- Conell, R. W. (1998). *Toplumsal Cinsiyet ve İktidar*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Consalvo, M. (2006). "Console Video Games and Global Corporations: Creating A Hybrid Culture", *New Media & Society*. Cilt: 8 (1): 117-137.
- Copier, M. (2003). "The Other Game Researcher: Participating in and Watching the Construction of Boundaries in Game Studies", *Level Up: Digital Games Research Conference*. (içinde) (Ed.) Marinka Copier ve Joost Raessens, 404-419, Utrecht: Utrecht Üniversitesi: Hollanda.
- Cömert, H. (2013). "Bir Direnişin Anatomisi: 'Kim Bu Deniz Gözlüklüler?", *Sabit Fikir*. <http://everywheretaksim.net/tr/sabit-fikir-bir-direnisin-anatomisi-kim-bu-deniz-gozlukluler-hasan-comert/> (erişim tarihi: 18.12.2015)
- Crumley, C. L. (1995). "Heterarchy and The Analysis of Complex Societies", *Archeological Papers of The American Anthropological Association*. Cilt: 6, Sayı: 1, Ocak, 1-5.

- Curran, J. (2005). "Mass Media and Democracy", *Mass Media and Society*.(içinde) (Ed.) James Curran ve Michael Gurevitch, 82-117, Londra: Edward Arnold.
- Çabuk, D. (2015). "Sivil Toplum Kuruluşlarının İtibarı: Türkiye'ye Yönelik Bir Ölçek Geliştirme Çalışması", *Yayınlanmamış Doktora Tezi*. Akdeniz Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Çokluk, Ö.; Şekercioğlu, G. ve Büyüköztürk, Ş. (2009). *Sosyal Bilimler İçin Çok Değişkenli İstatistik SPSS ve Lisrel Uygulamaları*. Pegem Akademi: Ankara.
- Dabbish, L.; Kraut, R. ve Patton, J. (2012). "Communication and Commitment in An Çevrimiçi Game Team", *SIGCHI Human Factors in Computing Systems Konferansı Bildiri Kitabı*. 5-10 Mayıs, 879-888.
- Dean, J. (2005). "Communicative Capitalism: Circulation and The Foreclosure of Politics", *Cultural Politics*. Cilt: 1, Sayı: 1, 51-74.
- Deleuze, G. ve Guattari, F. (2000). *Anti Oedipus Capitalism and Schizophrenia*. Minnesota Üniversitesi Yayınları: Minneapolis.
- Demir, M. Ö. (2012). *Sosyal Bilimlerde İstatiksel Analiz SPSS 20 Kullanım Kılavuzu*. Detay Yayıncılık: Ankara.
- Demirbaş, K. Y. (2015). "Dijital Oyunlara 'Oyun Türü' Yaklaşımlarının Sorunları: 'Platform Oyunları Türü' Örneği", *Selçuk İletişim*. 9 (1), 363-387.
- Demirbaş, Y. (2008). "Bir İletişim Formu Olarak Bilgisayar Oyunlarında 'Auteur Oyun' Kuramı", *Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi*. Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Deuze, M. (2006). "Participation, Remediation, Bricolage: Considering Principal Components of a Digital Culture", *The Information Society*. 22(2): 63-75.
- Deuze, M. (2007). *Media Work*. Polity Press, Digital Media and Society Series: Birleşik Krallık.
- Donath, J. Boyd, D. (2004). "Public Displays of Connection", *BT Technology Journal*. Cilt: 22, Sayı: 4, Ekim, 71-82.
- Downey, J. ve Fenton, N. (2003). "New Media, Counter Publicity and the Public Sphere", *New Media & Society*. 5(2), 185-202.
- Ducheneaut, N. ve R. J. Moore (2005). "More Than Just 'XP': Learning Social Skills in Massively Multiplayer Çevrimiçi Games", *Interactive Technology & Smart Education*. Cilt: 2, Sayı: 2, 89-100.
- Durkheim, E. (1982). *The Rules of Sociological Method*. The Free Press: New York.

- Dustman, R. E.; Emmerson, R. Y.; Steinhaus, L. A.; Shearer, D. E. ve Dustman, T. J. (1992). "The Effects of Videogame Playing on Neuropsychological Performance of Elderly Individuals", *Journal of Gerontology*. 47, 3, 168-171.
- Dyer-Witthford, N. ve Sharman, Z. (2005). "The Political Economy of Canada's Video and Computer Game Industry", *Canadian Journal of Communication*. Cilt: 30, Sayı: 2. <http://www.cjc-çevrimiçi.ca/index.php/journal/article/view/1575/1728> (erişim tarihi: 11.12.2014)
- Elverdam, C. ve Aarseth, E. (2007). "Game Classification and Game Design: Construction Through Critical Analysis", *Games and Culture*. 2(1), 3-22.
- Ermi, L. ve Mäyrä, F. (2007). "Fundamental Components of Gameplay Experience: Analysing Immersion", *Worlds in Play International Perspectives on Digital Games Research*. (Ed.) Suzanne De Castell, Jennifer Jenson. 37-53, Peter Lang Publishing: New York.
- European Games Developer Federation-EGDF (2015). "How To Enable Digital Growth in Europe?", *EGDF Policy Paper*, Eylül.
- Ferguson, C. ve Garza, A. (2011). "Call of (Civic) Duty: Action Games and Civic Behavior in a Large Sample of Youth", *Computers in Human Behavior*. 27(2), 770-775.
- Fiske, J. (2003). *İletişim Çalışmalarına Giriş*. Çev. Süleyman İrvan, Bilim ve Sanat: Ankara.
- Flanagan, M. (2007). "Locating Play and Politics: Real World Games & Activism", *Leonardo Electronic Almanac* 16. Sayı: 2-3: 5.
- Fleissner, P. ve Romano, V. (2007). *Digitale Medien-Neue Möglichkeiten für Demokratie und Partizipation?* Trafo: Berlin.
- Foucault, M. (2003). *İktidarın Gözü*. Çev. Işık Ergüden, Ayrıntı Yayınları: İstanbul.
- Frasca, G. (2003). "Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology", *Video Game Theory Reader*.(içinde), M. J. P. Wolf ve B. Peron (Ed.) New York: Routledge, 221-235.
- Fraser, N. (1990). "Rethinking the Public Sphere: A Contribution to the Critique of Actually Existing Democracy", *Social Text*. No: 25/26, 56-80.
- Friedman, T. (1994). "Taking Sense of Software: Computer Games and Interactive Textuality", *Cybersociety*. (içinde), (Ed.) Steven G. Jones, Thousand Oaks, CA: Sage. <http://cyber.eserver.org/friedman> (erişim tarihi: 01.09.2015)

- Fromme, J. (2003). "Computer Games As A Part Of Children's Culture", *The International Journal of Computer Game Research*. Cilt: 3, Sayı: 1, Mayıs, <http://www.gamestudies.org/0301/fromme/> (erişim tarihi: 11.12.2014)
- Fröhlich, M.; Rullang, C.; Berhard, A. ve Pieter, A. (2012). "Transfereffekte Digitaler Spiele- Ein Systematischer Review aus Bewegungs-und Trainingswissenschaftlicher Sowie Physiologischer Perspektive", (içinde) *E-Sport-Perspektiven aus Wissenschaft und Wirtschaft*. (Ed.) Markus Breuer, 11-36.
- Fuchs, C. (2007). "Cyberprotest und Demokratie", *Digitale Medien Neue Möglichkeiten für Demokratie und Partizipation*.(içinde), (Der.) Peter Fleissner ve Vicente Romano, 59-95, Trafo: Berlin.
- Fuchs, C. (2008). *Internet and Society-Social Theory in the Information Age*. Routledge: New York.
- Garcia-Blanco, I.; Van Bauwel, S. ve Cammaerts, B. (2009). *Media Agoras: Democracy, Diversity, and Communication*.Cambridge Scholars Publishing, Birleşik Krallık.
- Gebauer, M. (2002). "Der Amokläufer von Erfurt Das Rätsel um "Steini", *Spiegel Çevrimiçi*, 27.04.2002. <http://www.spiegel.de/panorama/der-amoflaeufer-von-erfurt-das-raetsel-um-steini-a-193937.html> (erişim tarihi: 27.09.2015)
- Gentile, D. A.; Lynch, P. J.; Linder, J. R. ve Walsh, D. A. (2004). "The Effects of Violent Video Game Habits on Adolescent Hostility, Aggressive Behaviors, and School Performance", *Journal of Adolescence*. 27, 5-22.
- Gezgin, M. F. (2011). "Cemaat-Cemiyet Ayrımı ve Ferdinand Tönnies", *İstanbul Üniversitesi Sosyoloji Konferansları Dergisi*. Sayı: 22, 183-201.
- Giddens, A. (1991). *Modernity and Self-Identity: Self and Society in Late Modern Age*.Polity Press: Cambridge.
- Gil de Zúñiga, H.; Veenstra, A. S.; Vraga, E. K.; Wang, M.; DeShano, C. L.; Perlmutter, D. D.; Shah, D. V. (2007). "Çevrimiçi and Offline Activism: Communication Mediation and Political Messaging Among Blog Readers", *The Annual Convention of the Association for Education in Journalism and Mass Communication Bildiri Sunumu*. Ağustos 9-12, 2007, Washington, DC.
- Gil de Zúñiga, H.; Veenstra, A.; Vraga, E. ve Shah, D. (2009a). "Digital Democracy: Reimagining Pathways to Political Participation", *Journal of Information Technology & Politics*. 7: 36-51.

- Gil de Zúñiga, H.; Puig-i-Abril, E. ve Rojas, H. (2009b). "Weblogs, Traditional Sources Çevrimiçi and Political Participation: An Assessment of How The Internet is Changing The Political Environment. *New Media & Society*.11(4), 553-574.
- Gil de Zúñiga, H. ve Valenzuela, S. (2010). "Weak Ties, and Civic Engagement The Mediating Path to a Stronger Citizenship: Çevrimiçi and Offline Networks", *Communication Research*. XX (X), 1-25.
- Goetz, T. (2003). "Open Source Everywhere", *Wired* 11.11. http://archive.wired.com/wired/archive/11.11/opensource_pr.html Erişim Tarihi: 01.06.2015
- Goffman, E. (1968). *Stigma*. Prentice Hall: İngiltere.
- Gottlieb, R. S. (1989). "Antonio Gramsci (1891-1937)", *An Anthology of Western Marxism*. (içinde) Ed. Roger S. Gottlieb, 113-119, New York: Oxford University Press.
- Gramsci, A. (1916a). "Newspapers and The Workers", 22 Aralık 1916, *Piedmont Edition*, <https://www.marxists.org/archive/gramsci/1916/12/newspapers.htm> (erişim tarihi: 12.01.2016)
- Gramsci, A. (1916b). "Men or Machines", 24 Aralık 1916, https://www.marxists.org/archive/gramsci/1916/12/men_or_machines.htm (erişim tarihi: 12.01.2016)
- Gramsci, A. (1984). *Modern Prens*. Birey ve Toplum Yayıncılık: Ankara.
- Gramsci, A. (2005). *The Southern Question*. Guernica: Toronto, Buffalo, Chicago, Lancaster.
- Gramsci, A. (2007). *Hapishane Defterleri*. Belge Yayınları: İstanbul.
- Gramsci, Antonio (2009). *Selections From the Prison Notebooks*. (Ed. ve Çev.) Quentin Hoare ve Geoffrey Nowell Smith, Elecbook, Londra.
- Gramsci, A. (2011). *Prison Notebooks Volume 1*. Columbia University Press, ABD.
- Gramsci, A. (2012). *Antonio Gramsci Selections From Cultural Writings*. (Ed.) David Forgacs ve Geoffrey Nowell-Smith, Lawrance and Wishart: Londra.
- Grande, V. (2013). "ColLabWOW: Development of A Decision Support Add-On For World of Warcraft", *Department of Informational Technology*, Examensarbete-Uppsala Üniversitesi. 1-39.
- Greitemeyer, T. ve Osswald, S. (2010). "The Effects of Prosocial Video Games on Prosocial Behavior", *Interpersonal Relations and Group Processed*. 98(2), 211-221.
- Gurak, L. J. ve Logie, J. (2003). "Internet Protests, From Text to Web", *Cyberactivism: Çevrimiçi Activism in Theory and Practice*. s. 25-46, Routledge.

- Gürçay, T. (2015). “Motivasyonel Tasarım Modellerinde Bilgi Alışverişi Aracı Olarak Oyunlaştırma”, *Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi*. Yeditepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Habermas, J. (1991a). “The Public Sphere”, *Rethinking Popular Culture: Contemporary Perspectives in Cultural Studies*. (içinde) (Ed.) C. Mukerji ve M. Schudson, s. 398-404, Berkeley: Kaliforniya Üniversitesi Yayınları.
- Habermas, J. (1991b). *The Structural Transformation of The Public Sphere*. MIT Press: Cambridge.
- Hagen, Ulf. “Digital Games-History and Genres”, *Medieteknik, Södertörns Högskola Üniversitesi Ders Notları*.
<http://www.tlu.se/imke/gameinteractions/digital%20games.pdf> (erişim tarihi: 08.08.2015)
- Hall, S. (2004). “The Local and The Global: Globalization and Ethnicity”, *Dangerous Liaisons-Gender, Nation & Postcolonial Perspectives*.(içinde), (Ed.) Anne McClintock, Aamir Mufti, Ella Shohat, Cultural Politics, Cilt: 11, 173-188, Minnesota Üniversitesi Yayınları: Londra.
- Hall, S. (2006a). “Encoding/Decoding”, *Media and Cultural Studies Key Works*. (Ed.) Meenakshi Gigi Durham ve Douglas M. Kellner, 163-174, Blackwell Publishing: ABD.
- Hall, S. (2006b). “The Rediscovery of ‘Ideology’: Return of The Repressed in Media Studies”, *Cultural Theory and Popular Culture*. (Ed.) John Storey, 124-155, Pearson Prentice Hall: İngiltere.
- Hall, S. (2008). “Kültürel Çalışmalar ve Teorik Mirası”, *İletişim Çalışmalarında Kırılmalar ve Uzlaşmalar*. Çev. Sevilay Çelenk, Alp Erhan Arslan, (Der.) Sevilay Çelenk, De Ki Basım Yayım: Ankara.
- Halter, E. (2009). *Savaş Temalı Oyun Kültürü*. Yakamoz Yayınları: İstanbul.
- Haraway, D. (1985). “A Cyborg Manifesto: Science, Technology and Socialist-Feminism in The 1980s”, *Socialist Review*. 80, 65-107.
- Hayes, A. F. (2010). *Statistical Methods for Communication Science*. Routledge: New York.
- Hayes, E. (2008). “Game Content, Creation and IT Proficiency: An Exploratory Study”, *Computers and Education*. 51(1), 97-108.
- Hemminger, E. (2009). *The Mergence of Spaces Experiences of Reality in Digital Role-Playing Games*. Edition Sigma: Almanya.

- Hine, D. ve Hussein, K. (2005). *Beyond the Market The EU and National Social Policy*. Taylor & Francis e-kütüphane, Routledge: ABD, İngiltere, Kanada.
- Hitzler, R.; Bucher, T. ve Niederbacher, A. (2005). *Leben in Szenen: Formen Jugendliche Vergerneinschaftung Heute*. VS Verlag für Sozialwissenschaften /GWV Fachverlage GmbH: Wiesbaden.
- Hobsbawm, E. J. (1974). "The Great Gramsci", *The New York Review of Books*. Cilt: 21, 4 Nisan, 39-44. <http://tr.scribd.com/doc/25980482/Hobsbawm-Eric-1974-the-Great-Gramsci#scribd> (erişim tarihi: 26. 12. 2014)
- Horton, D. ve Wohl, R. R. (1956). "Mass Communication and Para-social Interaction: Observations on Intimacy at a Distance", *Psychiatry*. 19: 215-29. http://visual-memory.co.uk/daniel/Documents/short/horton_and_wohl_1956.html (erişim tarihi: 22.01.2016)
- Huizinga, G. (1980). *Homo Ludens: A Study of The Play-Element in Culture*. Büyük Britanya: Redwood Burn Ltd Trowbridge & Esher. http://art.yale.edu/file_columns/0000/1474/homo_ludens_johan_huizinga_routledge_1949.pdf (erişim tarihi: 05.03.2015)
- Ives, P. (2011). *Gramsci'de Dil ve Hegemonya*. Kalkedon Yayınları: İstanbul.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture Where Old and New Media Collide*. New York University Press: New York ve Londra.
- Joyce, M. C. (2010). "Introduction: How To Think About Digital Activism?", *Digital Activism Decoded The New Mechanics of Change*. Idebate Press: New York & Amsterdam.
- Juul, J. (2003). "The Game, The Player, The World: Looking for a Heart of Gameness", *Level Up: Digital Games Research Conference*. (içinde) (Ed.) Marinka Copier ve Joost Raessens, 30-45, Utrecht: Utrecht Üniversitesi.
- Juul, J. (2005). *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. MIT Press.
- Kağıtçıbaşı, Ç. (2003). *Yeni İnsan ve İnsanlar*. Evrim Yayınevi: İstanbul.
- Kahne, J.; Middaugh, E. ve Evans, C. (2009). *The Civic Potential of Video Games*. The MIT Press: ABD.
- Kaminski, W. ve Witting, T. (2007). *Digitale Spielräume. Basiswissen Computer- und Videospiele*. Münih: Kopaed.
- Kaya, M. F. (2013). "Sürdürülebilir Kalkınmaya Yönelik Tutum Ölçeği Geliştirme Çalışması", *Marmara Coğrafya Dergisi*. Sayı: 28, Temmuz, 175-193.

- Kayahan, E. (2014). “Türkiye’de Oyun Konsollarındaki Ürün Yerleştirmenin Tüketici Üzerindeki Etkisi ve Dijital Pazarlamadaki Rolü”, *Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi*. Okan Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Kerr, S. J. (2002). “Design Issues in Single and Collaborative Virtual Environments For Social Skills Learning”, *Proceedings of The Eighth Eurographics Workshop on Virtual Environments*. (içinde), (Ed.) S. Muller ve M. Sturzlinger, 81-91, Eurographics Association: İsviçre.
- Kırtunç, E. (2014). “Maddesellik ve Tasarım: Yeni Kültürün Anahtarı Olarak Bilgisayar Oyunları”, *Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi*. İzmir Ekonomi Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Klimecki, R. ve Willmott, H. (2011). “Hegemony”, *Key Concepts in Critical Management Studies*. (içinde) (Der.) M. Tadajewski, P. Maclaran, E. Parsons, SAGE Publications, 130-134. <http://www.myilibrary.com?ID=419175> (erişim tarihi: 10.03.2015)
- Kocher, M. (2007). *Folge Dem Pixelkaninchen-Ästhetik Und Narrativität Digitaler Spiele*. Chronos Verlag, Zürich.
- Koç, P. (2017). “Anaakım Medyanın İnternet Haber Sitelerinde Çevrimiçi Oyunlara Yönelik Bağımlılık Temsili”, *Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi*. Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Koçer, D. N. (2009). “11 Eylül ve Amerikan Popüler Kültürüne Yansıması: Bilgisayar Oyunları Örneği”, *C. Ü. İktisadi ve İdari Bilimler Dergisi*. Cilt: 10, Sayı: 2, 43-55.
- Kou, Y. ve Nardi, B. (2013). “Regulating Anti-Social Behavior on the Internet: The Example of League of Legends. *iConference Bildiri Kitabı*. 616-622). doi:10.9776/13289
- Krahe B. ve Möller, I. (2004). “Playing Violent Electronic Games, Hostile Attributional Style, and Aggression-Related Norms in German Adolescents”, *Journal of Adolescence*. 27, 53-69.
- Kuechenmeister, B. J. (2011). “Answering The Call Of Duty: Composition Pedagogy Problems, Multimodal Solutions, and Gaming Literacies”, *Yayınlanmamış Doktora Tezi*. Bowling Green State University.
- Küklich, J. (2007). “Çevrimiçi-Rollenspiele als Soziale Experimentierräume”, *Computerspiele und Politik*. (içinde), (Ed.) Tobias Bevc, Band 5, 7-23.
- Kürkçü, S. (2013). “Direnişin 6 Yıldızı ve Sis Atan Uyumsuzları”, 8 Haziran 2013 <http://bianet.org/biamag/toplum/147347-direnisin-6-yildizi-ve-sis-atan-uyumsuzlari> (erişim tarihi: 14.11.2015)

- Laclau, E. ve Mouffe, C. (2008). *Hegemonya ve Sosyalist Strateji: Radikal Demokratik Bir Politikaya Doğru*. İletişim Yayınları: İstanbul.
- Laclau, E. ve Mouffe, C. (2001). *Hegemony and Socialist Strategy: Towards a Radical Democratic Politics*. Verso, London.
- Laurel, B. (1991). *Computers as Theater*. Reading (MA); Amsterdam, Bonn etc. Addison-Wesley Publishing Company.
- Lave, J. ve Wenger, E. (1991). *Situated Learning: Legitimate Peripheral Participation*. Cambridge University Press: Birleşik Krallık.
- Lee, K. M.; Peng, W. ve Park, N. (2009). "Effects of Computer/Video Games and Beyond", *Media Effects Advances in Theory and Research*. (içinde) (Ed.) Jennings Bryant ve Mary Beth Oliver. 551-566, Routledge: New York.
- Li, Z. (2003). "The Potential of America's Army the Video Game as Civilian-Military Public Sphere", Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Karşılaştırmalı Medya Çalışmaları Bölümü, Massachusetts Institute of Technology, İngiltere.
- Lieberman, D. A.; Fisk, M. C. ve Biely, E. (2009). "Digital Games For Young Children Ages Three To Six: From Research, To Design", *Computers in The Schools*. 26, 299-313.
- Lofgren, K. (2015). "2015 Video Game Statistics & Trends Who's Playing What & Why?", <http://www.bigfishgames.com/blog/2015-global-video-game-stats-whos-playing-what-and-why/> (erişim tarihi: 30.09.16)
- Lu, L.; Shen, C. ve Williams, D. (2014). "Friending Your Way Up the Ladder: Connecting Massive Multiplayer Çevrimiçi Game Behaviors with Offline Leadership", *Computers in Human Behavior*. Sayı: 35, 54-60.
- Lubin, J. (2012). "The 'Occupy' Movement: Emerging Protest Forms and Contested Urban Spaces", *Berkeley Planning Journal*. Cilt: 25(1), 184-197.
- Luckmann, T. (1991). *Die Unsichtbare Religion*. Frankfurt: Suhrkamp.
- Mason, P. (2004). "A Survey of The First 25 Years of Anglo-American Role-Playing Game Theory", *Beyond Role and Play Tools, Toys and Theory for Harnessing The Imagination*. (Ed.) Markus Montola ve Jaakko Stenros, Ropecon Ry: Helsinki.
- Marcuse, H. (1941). *Reason and Revolution: Hegel and The Rise of Social Theory*. Routledge & Kegan Paul Ltd: Londra. <https://www.marxists.org/.../marcuse/.../reason/reason-and-revolution.pdf> (erişim tarihi: 10.11.2015)
- Marx, K. (1979). *Ekonomi Politiğin Eleştirisine Katkı*. Sol Yayınları: Ankara.

- McCulloch, W. S. (1945). "A Heterarchy of Values Determined By The Topology of Nervous Nets", *Bull. Math. Biophysics*. 7, 89-93.
- McLuhan, M. (1968). "Marshall McLuhan: Prophet of The Internet Age", <https://mcluhangalaxy.wordpress.com/2014/10/06/marshall-mcluhan-prophet-of-the-internet-age/> (erişim tarihi: 05.08.2017)
- McLuhan, M. (2001). *Understanding Media-The Extensions of Man*. Routledge: Londra.
- Miller, C. R. (1984). "Genre As Social Action", *Quarterly Journal of Speech*. 70, 151-167.
- Montola, M. (2005). "Exploring the Edge of the Magic Circle: Defining Pervasive Games", *Defining Pervasive Games*. DAC 2005, Kopenhag, Danimarka. <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/summary?doi=10.1.1.125.8421> (erişim tarihi: 16.06.2017)
- Mortensen, T. (2002). "Playing With Players Potential Methodologies for MUDs", *The International Journal of Computer Game Research*. Cilt: 2/1, Temmuz. <http://www.gamestudies.org/0102/mortensen/> (erişim tarihi: 23.10.2015)
- Mouffe, C. (2000). "Deliberative Democracy or Agonistic Pluralism?" *Social Research*. 66(3): 746-758.
- Murray, J. H. (2000). *Hamlet on the Holodeck - The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge (MA) MIT Press.
- Mysirlaki, S. ve Paraskeva, F. (2012). "Leadership in MMOGs: A Field of Research on Virtual Teams", *Electronic Journal of e-Learning*. Cilt: 10, Sayı: 2, 223 - 234.
- Narasimhan, K.; Kulkarni, T. ve Barzilay, R. (2015). "Language Understanding for Text-based Games Using Deep Reinforcement Learning", *EMNLP*, <http://arxiv.org/pdf/1506.08941v2.pdf> (erişim tarihi: 18.04.2017)
- Nardi, B. ve Harris, J. (2006). "Strangers and Friends: Collaborative Play in World of Warcraft", *Computer Supported Cooperative Work 20th Anniversary Konferansı Bildiri Kitabı*. 4-8 Kasım, 149-158.
- Nunnally, J. C. (1978). *Psychometric Theory*. New York, NY: McGraw-Hill.
- OECD (2011). *Understanding The Digital Divide*. OECD Publications: Paris.
- Ofluoğlu, S. (2017). "3DS MAX Ders Notları", www.sayisalmimar.com (erişim tarihi: 15.06.2017)
- Opielka, M. (2006). *Gemeinschaft in Gesellschaft Soziologie Nach Hegel und Parsons*. VS Verlag für Sozialwissenschaft, Wiesbaden.

- Paker, K. O. (2007). "İletişimin Fast Food'u: Sanal Diyarlarda Oyun, Chat ve Gizemli Yabancı", *Medya Okumaları*. (içinde), Der. Özgür Yılmazkol, 107-137, Nobel Yayın Dağıtım: Ankara.
- Papacharissi, Z. (2009). "The Citizen is The Message - Alternative Modes of Civic Engagement", *Journalism and Citizenship New Agendas in Communication*. (içinde) (Ed.) Zizi Papacharissi, 29-42, New York, NY: Routledge.
- Poole, S. (2000). *Trigger Happy: Videogames and the Entertainment Revolution*. New York: Arcade Publishing. <http://pdf.textfiles.com/books/triggerhappy.pdf> (erişim tarihi: 06.05.2015)
- Portelli, H. (1982). *Gramsci ve Tarihsel Blok*. Savaş Yayınları: Ankara.
- Prax P. ve Laaksoharju, M. (2012). "Democracy has arrived! A Model for Ethical Decision Making of Players in MMOs", Uppsala Üniversitesi. http://meaningfulplay.msu.edu/proceedings2012/mp2012_submission_16.pdf (erişim tarihi: 07.05.2015)
- Preece, J. (2006). *Çevrimiçi Communities Designing Usability, Supporting Sociability*. Wiley: İngiltere.
- Qiu, L.; Weini Tay, W.; Wu, J. (2009). "The Impact of Virtual Teamwork on Real-world Collaboration", *International Conference on Advances in Computer EntertainmentTechnology*. 29-31 Ekim, Atina, Yunanistan.
- Ransome, P. (2011). *Antonio Gramsci: Yeni Bir Giriş*. Dipnot: Ankara.
- Ritzer, G. (1992). *Sociological Theory*. Çev. Ümit Tatlıcan, 3. Baskı, New York: McGraw Hill. <http://www.umittatlican.com/files/Emile%20Durkheim%20%28Ritzer,%201992%29.pdf> (erişim tarihi: 28.12.2014)
- Ritzer, G. (2008). *Modern Sociological Theory*. 7. Baskı, New York: McGraw Hill.
- Rose, F. (2012). *The Art of Immersion: How The Digital Generation is Remaking Hollywood, Madison Avenue, and the Way We Tell the Stories*. Norton: New York.
- Rule, B. K. ve Ferguson, T. J. (1986). "The Effects of Media Violence on Attitude, Emotions, and Cognitions", *Journal of Social Issues*. 42, 29-50.
- Rushkoff, D. (2003). "Open Source Democracy: How Çevrimiçi Communication Is Changing Offline Politics", *Demos*. <http://www.demos.co.uk/files/OpenSourceDemocracy.pdf> (erişim tarihi: 25.05.2015)
- Ryan, M. L. (1999). *Cyberspace Textuality-Computer Technology and Literary Theory*. Bloomington, Indianapolis: Indiana University Press.

- Ryan, M. L. (2001). "Beyond Myth and Metaphor-The Case of Narrative in Digital Media, Game Studies", *The International Journal of Computer Game Research*. Cilt: 1, Sayı: 1. <http://gamestudies.org/0101/ryan/> (erişim tarihi: 01.09.2015)
- Ryan, M. ve Kellner, D. (2010). *Politik Kamera*. Çev. Elif Özsayar, Ayrıntı: İstanbul.
- Salazar, J. A. (2005). "On The Ontology of MMORPG Beings: A Theoretical Model For Research", *Authors & Digital Games Research Associaton DIGRA Conference*. <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.118.776&rep=rep1&type=pdf> (erişim tarihi: 20.10.2015)
- Salazar, J. A. (2009). "Analyzing Social Identity (Re)Production: Identity Liminal Events in MMORPGs", *Journal of Virtual World Research*. Cilt: 1, Şubat, Sayı: 3.
- Sanford, K. ve Madill, L. (2006). "Resistance Through Video Game Play: It's a Boy Thing", *Canadian Journal of Education*. 29, 1, 287-306.
- Schindler, F. (1999). "Spielen und Reflektieren Search & Play Plus-eine Datenbank für Computerspiele", *Medien+Merziehung*. Nr. 2, Nisan, 85-88.
- Schudson, M. (1998). *The Good Citizen – A History of American Civic Life*. Martin Kessler Books, The Free Press: Londra.
- Shah, D. V.; Cho, J.; Nah, S.; Gotlieb, M. R.; Hwang, H.; Lee, N.; Scholl, R. M. ve McLeod, D. M. (2007). "Campaign Ads, Çevrimiçi Messaging, and Participation: Extending The Communication Mediation Model", *Journal of Communication*. 57, 676–703.
- Shirky, C. (2008). *Here Comes Every Body*. Penguin Books: ABD.
- Slattey, M. (2012). *Sosyolojide Temel Fikirler*. Sentez Yayıncılık, Bursa.
- Smith, A. (2009). "The Internet's Role in Campaign 2008", *Pew Internet & American Life Project*. Nisan 2008, Washington. <http://www.pewinternet.org/Reports/2009/6--The-Internets-Role-in-Campaign-2008.aspx> (erişim tarihi: 28.12.2014)
- Smith, A. (2011). "The Internet and Campaign 2010", *Pew Internet & American Life Project*. Washington. <http://www.pewinternet.org/files/oldmedia/Files/Reports/2011/Internet%20and%20Campaign%202010.pdf> (erişim tarihi: 30.04.2015)
- Sorel, G. (2004). *Reflections on Violence*. Ed. Jeremy Jennings, Cambridge Üniversitesi Yayınları: İngiltere.
- Söbke, H. ve Bröker, T. (2015). "A Browser-Based Advergame As Communication Catalyst: Types of Communication in Video Games", *Comunicação e Sociedade*. Cilt: 27, 75-94.

- Steinkuhler, C. A. (2004). "Learning in Massively Multiplayer Çevrimiçi Games", 6. *International Conference on Learning Sciences-International Society of Learning Sciences*, 1-38, Santa Monica, Kaliforniya. http://www.academiccolab.org/resources/documents/Steinkuehler_NEWLIT.doc. (erişim tarihi: 01.04.2015)
- Storey, J. (2009). *Cultural Theory and Popular Culture: An Introduction*. Pearson: İngiltere.
- Şeker, M. (2002). "Televizyon Haberlerinin İmge Üretme ve Anlam Yitirme Sorunu", *Selçuk İletişim*. Cilt: 2, Sayı: 2, Ocak, 35-47.
- Şener, G. (2006). "İnternet ve Demokrasi İlişkisine Dair Eleştirel Bir Yaklaşım", *Türkiye'de İnternet Konferansı Bildirileri*. XI. TOBB Ekonomi ve Teknoloji Üniversitesi, Ankara, 63- 67.
- Tarhan, U. (2013). "Ekranlarda Gezen Ama Gezi Parkı'nı Savunan Nesil", *Platin Dergisi*. <http://www.platinçevrimiçi.com/yazar-yazi.aspx?ID=168> (erişim tarihi: 15.09.2014)
- Taylor, T. L. (2006). *Play Between Worlds: Exploring Çevrimiçi Game Culture*. The MIT Press: ABD, İngiltere.
- Tear, M. ve Nielson, M. (2013). "Failure to Demonstrate That Playing Violent Video Games Diminishes Prosocial Behavior", *Plos One*. 8(7): e63382.
- Tezel, Y. (2016). *Bilgisayar Oyunları Tarihi*. Sokak Kitapları: İstanbul.
- Thomas, M. (2010). "Discussing Gramsci: Pluralism and Hegemony", *AWM Forum Röportajı*. 18 Mart 2010, Londra. <http://www.workersliberty.org/story/2010/03/20/discussing-gramsci-pluralism-and-hegemony> (erişim tarihi: 26.12.2014)
- Thurlow, C. (2009). "Young People, Mediated Discourse and Communication Technologies", *Special Issue of the Journal of Computer Mediated Communication*. 14(4), 1038–1282.
- Toffler, A. (1980). *The Third Wave*. Bantam Books: New York. <https://repositories.lib.utexas.edu/bitstream/handle/2152/25709/The%20Third%20Wave%20by%20Alvin%20Toffler.pdf?sequence=12> (erişim tarihi: 24. 12. 2015)
- Tonguç, İ. S. (2006). "From Fairy Tales to Nightmares A History of Turkish Digital Game Development", *2nd Turkish-German Communications Summer School Proceedings*, <https://wenku.baidu.com/view/833a6a1ffad6195f312ba6ca.html> (erişim tarihi: 18.06.2017)

- Tönnies, F. (2000). "Gemeinschaft ve Gesellschaft", *Şehir ve Cemiyet*. (Der.) Ahmet Aydoğan, 185-219, İz Yayınları: İstanbul.
- Tönnies, F. (2001). *Community and Civil Society*. (Ed.) Jose Harris; Çev, Jose Harris ve Margaret Hollis; 1. Baskı 1887, Leipzig; İngiltere: Cambridge University Press.
- Trappel, J. (2007). *Çevrimiçi-Medien Leistungsprofil Eines Neuen Massenmediums*. UVK Verlagsgesellschaft mbH: Konstanz.
- Turkle, S. (1999). "Looking Toward Cyberspace: Beyond Grounded Sociology-Cyberspace and Identity", *Contemporary Sociology*. Cilt: 28, Sayı: 6, Kasım, 643-648.
- Uçar İlbuğa, E. (2009). "İletişimsel Yeterlik ve Medya Yeterliği", *Akdeniz İletişim*. Sayı: 11, 27-71.
- Uçar İlbuğa, E. (2010). "Küreselleşme, Kültürel Çeşitlilik ve Kültürlerarası Medya Pedagojisi", *Akdeniz İletişim*. Haziran, Sayı: 13, 93-117.
- Utz, S. (2000). "Social Information Processing in MUDs: The Development of Friendships in Virtual Worlds", *Journal of Çevrimiçi Behavior*. 1(1). <http://www.behavior.net/JOB/v1n1/utz.html>. (erişim tarihi: 07.05.2015)
- Van Dijk, J. (2004). "Digital Media", *The SAGE Handbook of Media Studies*. (içinde) (Ed.) John D. H. Downing, Denis McQuail, Philip Schlesinger, Ellen Wartella, 145-163, Londra: SAGE.
- Van Looy, J.; Courtois, C. ve De Vocht, M. (2010). "Player Identification in Çevrimiçi Games: Validation of a Scale for Measuring Identification in MMORPGs", *Fun and Games*. Eylül 2015-17, 126-134.
- Walter, K. (2002). "Grenzen Spielerischen Erzählens - Spiel und Erzählstrukturen Graphischen Adventure Games" *Yayınlanmamış Doktora Tezi*. Siegen, Siegen Üniversite Yayınları.
- Warkus, H. ve Jacob, T. (2003). "Rätselhafte Geschichten Das Computerspiel-Genre 'Adventure', *Merz*. Sayı:6, Kasım, 66-67.
- Warmelink, H. J. G. (2013). "Towards Playful Organizations: How Çevrimiçi Gamers Organize Themselves (and What Other Organizations Can Learn From them)", *Yayınlanmamış Doktora Tezi*. Master of Arts, Delft Teknik Üniversitesi, İrlanda.
- Wenger, E. (1998). *Communities of Practice: Learning, Meaning and Identity*. Cambridge University Press: Birleşik Krallık.

- Wenger, E. (2010). "Communities of Practice and Social Learning Systems: The Career of A Concept", *Social Learning Systems and Communities of Practice*.(içinde) (Ed.) C. Blackmore, Springer Verlag/Open University.<http://wenger-trayner.com/resources/publications/cops-and-learning-systems/> (erişim tarihi: 29.12.2016)
- Werning, S. (2009). *Real Wars on Virtual Battlefields-The Convergence of Programmable Media at the Military-Civilian Margin*. Transcript-Cultural and Media Studies-Transaction Publishers: New York-Londra.
- Wilkie, R. (2003). "Video Games and the (De)skilling of Labor", *The Red Critique*.9/ Sonbahar-Kış.
<http://redcritique.org/FallWinter2003/videogamesandthedeskillingoflabor.htm> (erişim tarihi: 12.12. 2014)
- Wimmer, J. (2009). "Revitalization of the Public Sphere? A Meta-Analysis of the Empirical Research About Counter-Public Spheres and Media Activism", *Media Agoras: Democracy, Diversity, and Communication*. (Ed.) Garcia-Blanco, I.; Van Bauwel, S. ve Cammaerts, B.. Cambridge Scholars Publishing, United Kingdom, 45-72.
- Wittel, A. (2006). "Auf Dem Weg Zu Einer Netzwerk-Sozialität", *Konnektivität, Netzwerk und Fluss: Konzepte gegenwärtiger Medien-, Kommunikations- und Kulturtheorie*. (içinde) (Ed.) Andreas Hepp, Friedrich Krotz, Shaun Moores, Carsten Winter, 163-189.
- Yazıcıoğlu, Y. ve Erdoğan, S. (2004). *Spss Uygulamalı Bilimsel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Detay Yayıncılık.
- Yee, N. (2005). "Motivations of Play in MMORPGs", *DIGRA*. Haziran, Vancouver.
<http://nickyee.com/daedalus/archives/pdf/3-2.pdf> (erişim tarihi: 15.12.2016)
- Yee, N. (2006). "The Demographics, Motivations and Derived Experiences of Users of Massively-Multiuser Çevrimiçi Graphical Environments", *PRESENCE: Teleoperators and Virtual Environments*.15, 309-329.
- Yee, N. (2007). "Motivations of Play in Çevrimiçi Games", *Journal of Cyber Psychology and Behavior*. 9, 772-775.
- Yee, N.; Ducheneaut, N.; Yao, M. ve Nelson, L. (2011). "Do Men Heal More When in Drag? Conflicting Identity Cues Between User and Avatar", *Proceedings of CHI*, 773-776.

- Yeşilyurt, F. (2014). “Ergenlerin Çevrimiçi Oyunlardaki Deneyimleri ve Oyuna İlişkin Tutumlarının İncelenmesi”, *Yayınlanmamış Doktora Tezi*. İstanbul Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Yılmaz, E. ve Çağıltay, K. (2005). “History of Digital Games in Turkey”, *International Digital Games Research Associations Conference*. http://ocw.metu.edu.tr/pluginfile.php/2328/mod_resource/content/0/ceit706/week1/history%20of%20games%20in%20Turkey.pdf (erişim tarihi: 11.12.2014)
- Zhong, Z. (2011). “The Effects of Collective MMORPG (Massively Multiplayer Çevrimiçi Role-Playing Games) Play on Gamers’ Çevrimiçi and Offline Social Capital”, *Computers in Human Behavior*. Sayı: 27, 2352-2363.

İnternet Kaynakları

- “Dijital Oyunlar Federasyonu Kuruldu”, 1 Ağustos 2011, <http://sondevir.com/?aType=haberYazdir&ArticleID=15870&tip=haber> (erişim tarihi: 11.12.2014)
- “Soma İçin Destek”, <http://tr.leagueoflegends.com/tr/news/riot-games/announcements/soma-icin-destek> (erişim tarihi: 28.12.2015)
- NIMATRON: An Early Electromechanical Machine to Play the Game of Nim”, <http://www.historyofinformation.com/expanded.php?id=4472> (erişim tarihi: 26.06.2016)
- “Popüler Dizi ve Filmler Oyunlaştırılacak Sektör 1 Milyar Doları Bulacak”, 3 Aralık 2011, <http://www.hurriyet.com.tr/ekonomi/19381608.asp> (erişim tarihi: 11.12.2014)
- “Türkiye’de Video Oyun Sektörü”, 4 Eylül 2011, <http://www.trgamer.com/YaziDiger/turkiyede-video-oyun-endustrisi-monitor/1/2870.trg> (erişim tarihi: 11.12.2014)
- <http://www.collab.com/> (erişim tarihi: 06.04.2015)
- <https://dijitaloyun.wordpress.com/2013/06/02/gta/> (erişim tarihi: 22.09.2015)
- <http://www.istanbuloyun.com/> (erişim tarihi: 08.08.2015)
- <http://www.denemeyedeger.com/wp-content/uploads/2016/09/6-yildiz-oldu-tanklar-gelecek.jpg> (erişim tarihi: 30.08.2015)
- <http://bianet.org/biamag/toplum/147347-direnisin-6-yildizi-ve-sis-atan-uyumsuzlari> (erişim tarihi: 30.08.2015)
- <http://www.istanbuloyun.com/News.aspx?NewsId=283> (erişim tarihi: 22.09.2015)
- <http://www.mobygames.com/browse/games> (erişim tarihi: 30.08.2015)

- “Internet Arcade”, 6 Ağustos 2014, <https://archive.org/details/internetarcade> (erişim tarihi: 23.04.2015)
- <http://www.stonybrook.edu/libspecial/videogames/tennis.html> (erişim tarihi: 21.09.2015)
- <https://www.flickr.com/photos/toasty/364960084> (erişim tarihi: 21.09.2015)
- <http://blog.atmel.com/2014/11/29/celebrating-pongs-anniversary-maker-style/> (erişim tarihi: 21.09.2015)
- <https://geziarchive.wikispaces.com/file/view/fa%C5%9Fizme%20kar%C5%9F%C4%B1%20aduket.jpg/613900305/452x522/fa%C5%9Fizme%20kar%C5%9F%C4%B1%20aduket.jpg> (erişim tarihi: 21.09.2015)
- http://68.media.tumblr.com/9abcf640607b19cd9324bdc95bfb274e/tumblr_mo2knxlHhZ1supt6oo1_250.jpg (erişim tarihi: 21.09.2015)
- <http://www.bmigaming.com/videogamehistory.htm> (erişim tarihi: 22.09.2015)
- <http://www.usgamer.net/articles/the-greatest-years-in-gaming/page-2> (erişim tarihi: 22.09.2015)
- https://en.wikipedia.org/wiki/Adventure_game (erişim tarihi: 22.09.2015)
- <http://www.gourmet.com/food/2008/09/video-game-item-pac-man.html> (erişim tarihi: 22.09.2015)
- http://tr.leagueoflegends.com/sites/default/files/styles/size_xlarge/public/upload/braum_gelir.jpg?itok=yLGjQzFn (erişim tarihi: 22.09.2015)
- <https://www.youtube.com/watch?v=rGNCLH7LJcA> (erişim tarihi: 22.06.2016)
- http://www.arcade-museum.com/game_detail.php?game_id=7610 (erişim tarihi: 22.09.2015)
- <http://dean-gray-digital.blogspot.com.tr/2009/01/tetris-1985.html> (erişim tarihi: 22.09.2015)
- <https://ibrahimars.wordpress.com/tag/turk-yapimi-oyunlar/> (erişim tarihi: 22.09.2015)
- <http://www.yerlicevher.com/gecmisten-gunumuze-turkiyede-gelistirilen-oyunlar/> (erişim tarihi: 22.09.2015)
- <http://ludusnovus.net/my-games/lore-and-belief/> (erişim tarihi: 25.06.2016)
- <http://www.thefreedictionary.com/Multi-User+Domain> (erişim tarihi: 04.10.2015)
- <https://www.geek.com/games/angry-birds-kill-festive-pigs-in-christmas-version-of-game-1297437/> (erişim tarihi: 04.07.2017)
- “CS:GO Bir Takım Oyunudur”, <http://bo3.co/forumlar/konu/csgo-bir-takim-oyunudur/> (erişim tarihi: 18.01.2016)
- T.C. Gençlik ve Spor Bakanlığı İnternet Sitesi (www.gsb.gov.tr) (erişim tarihi: 18.01.2016)

- “25 Examples of The Best Street Humour From İstanbul, Gezi Park (#occupygezi) Protests”
<http://www.buzzfeed.com/lemoustache/25-examples-of-the-best-street-humour-from-istanbu-b7x9> (erişim tarihi: 07.11.2015)
- http://galeri2.uludagsozluk.com/341/besinci-gunun-safaginda-doguya-bakin_510588.jpg
 (erişim tarihi: 07.11.2015)
- <https://www.techopedia.com/definition/27039/free-to-play-f2p> (erişim tarihi: 18.06.2016)
- “Riot Points”, http://leagueoflegends.wikia.com/wiki/Riot_Points (erişim tarihi: 18.06.2016)
- <http://www.squakenet.com/download/snipes/4317/> (erişim tarihi: 12.11.2016)
- <https://www.peakgames.net/about> (erişim tarihi: 22.11.2016)
- “Culpa Innata” (2008) <http://www.momentum-dmt.com/tr/culpa-innata/> (erişim tarihi: 22.11.2016)
- <http://www.yogurt.com.tr/hakkimizda.php> (erişim tarihi: 22.11.2016)
- <http://www.duellogames.com/about> (erişim tarihi: 22.11.2016)
- “Teamspeak Nedir? Ne İşe Yarar? Nasıl Kullanılır?”, <https://www.baslattusu.com/teamspeak-nedir-nasil-kullanilir-31946.html> (erişim tarihi: 18.06.2017)
- “Fenerbahçe’den Sonra Bir Spor Kulübü Daha E-Spor Sahalarında”, 12.11.2016,
<http://www.e-sporturkiye.com/haber/fifa/fenerbahceden-sonra-bir-futbol-kulubu-daha-e-spor-sahalarinda> (erişim tarihi: 23.11.2016)
- Karakullukçu, E. (2015). “League of Legends TBF Şampiyonu Belli Oldu”,
<http://www.webtekno.com/oyun/league-of-legends-tbf-sampiyonu-belli-oldu-h9739.html> (erişim tarihi: 23.11.2016)
- http://dota2.gamepedia.com/Defense_of_the_Ancients (erişim tarihi: 23.05.2016)
- <https://www.battlefield.com/tr-tr> (erişim tarihi: 23.05.2016)
- <https://worldofwarcraft.com/en-us/> (erişim tarihi: 23.05.2016)
- <http://blog.counter-strike.net/index.php/about/> (erişim tarihi: 23.05.2016)
- “Expansion Continues As Leading Eastern European and Turkish Game Developer Associations Unite Their Forces Under Egdf”, 19.08.2016, <http://www.egdf.eu/19-8-2016-expansion-continues-as-leading-eastern-european-and-turkish-game-developer-associations-unite-their-forces-under-egdf/> (erişim tarihi: 16.12.2016)
- <http://www.toged.org/hakkimizda/> (erişim tarihi: 16.12.2016)

- “Gençlik ve Spor Bakanlığı’na Göre Pacman ‘Müslüman’ Çarşafı Kadınları Toplayarak İlerleme Oyunu”, <http://t24.com.tr/haber/genclik-ve-spor-bakanligina-gore-pacman-musluman-carsafli-kadinlari-toplayarak-ilerleme-oyunu,363751> (erişim tarihi: 12.02.17)
- “Dijital Oyunlarda İslamafobi Tehlikesi”, <http://aa.com.tr/tr/turkiye/dijital-oyunlarda-islamofobi-tehlikesi/660381> (erişim tarihi: 12.02.17)
- “Raidcall Nedir? Nasıl Kullanılır?”, <https://teknoowin.blogspot.com.tr/2016/12/raidcall-nedir-nasl-kullanlr-raidcall.html> (erişim tarihi: 18.06.2017)
- www.group-games.com/category/stationary-games (erişim tarihi: 16.06.2017)
- “CS:GO Ekonomi Yönetme Rehberi”, <https://thatgamebro.com/csgo-ekonomi-yonetme-rehberi/> (erişim tarihi: 17.06.2017)
- “Podcast Nedir?”, <https://www.apple.com/tr/itunes/podcasts/fanfaq.html> (erişim tarihi: 18.06.2017)
- “Amiga”, <http://whatis.techtarget.com/definition/Amiga> (erişim tarihi: 18.06.2017)
- <https://www.amazon.com/Legend-Zelda-Ocarina-Time-nintendo-64/dp/B00000DMB3> (erişim tarihi: 04.07.2017)
- https://3.bp.blogspot.com/-Be1rSjiQz5g/V5dS8wVILTI/AAAAAAAAAB7E/A6MUOJ57B0kqv-gv7_HJbc6LxOWkABdugCLcB/s640/quake1-4.png (erişim tarihi: 04.07.2017)

EK 1- KAVRAMLAR VE TERİMLER SÖZLÜĞÜ

Ace: Karşı takımın tamamını öldürmek

AFK: Away from keyboard- Oyuncunun oyuna girip uzun süre ortalıkta gözükmemesi, bir hareketinin olmaması.

Arcade Games-Coin-operated Games: Oyun salonlarında oynanan oyun türlerine ve oyunların oynandığı salon makinelerine verilen ad.

Baron-Nashor (LoL): Kesildiği takdirde takıma bazı özellikler veren canavar.

Base: Seçilen kahramanların doğduğu yer, başlangıç noktası

Battle.net: Blizzard Entertainment'ın çevrimiçi oyun platformu

CD (Cooldown): Bir özelliğin tekrar kullanılabilir olma süresi.

Champion/Hero: Oyunda yönetilen karakter, şampiyon, kahraman.

Champion/Hero Pick/Draft: Modları değişmek üzere, oyundaki karakter seçimidir. Her oyuncu bir karakter ile oyuna başlar.

Counter: Bir karakterin, başka bir karakterin özelliklerini etkisiz bırakması

Cyberpunk: İnternette dolaşmayı yaşam tarzı seçmiş insanlar ve bu tür insanların hackerlik vb. gibi sanal alem suçları kapsamında düşünülecek hareketlerde bulunmaları durumu.

DC (Disconnect): Oyundan düşmek.

DPS: Damage per second-Saniye başı alınan hasar miktarı.

Eco: İngilizce economy kelimesinin kısaltmasıdır. CS:GO'da ekonomiyi etkin bir şekilde yönetmek, yani kaynakları doğru kullanmak kazanmada çok etkilidir.

FPS: First person shooter-Birinci şahıs nişancı oyunu

Fragger: Counter Strike adlı oyunda ilk hamleyi yapan oyuncu

Gamer: Oyuncu (sıradan, herhangi bir oyunu oynayan tüm oyunculara verilen ad)

Gank Gelmek: Bir zorluk karşısında birleşip hareket etmek.

Garena: Sunucusuz, tünelleme ile çalışan oyun platformu

Guild: Lonca, birlik

Heterarşik: Karşılıklı ilişki ve bağımlılık halindeki aktivitelerin eşgüdümünü ve kendi kendine organize olma etkinliklerini, kişilerarası ağları, merkezsiz sistemler arası döngüyü içermektedir.

HP (Hero Point-Hit Points): Kahramanın canı

Item: Oyun içerisinde kahramanlara alınan eşyalardır ve her birinin verdiği özellik farklıdır.

İnhibitör: LOL'de yok edildiğinde yok eden tarafın minionlarının daha güçlü hale geldiği yapı

Jump 'n' run: Tek mekaniği zıplamak ve koşmak olan oyun türü

Jungle: 1. Orman; 2. Ormandaki tarafsız yaratıkları yok ederek gelişme sistemi

Kasmak: Herhangi bir şeyi yapmak ya da yapmamak için kendini zorlamak

Killer: Oyun dünyasında önüne geleni öldüren oyuncu tiplmesi

Lag: Sunucu (server) ya da oyuncunun bilgisayarını kaynaklı internet hızındaki yavaşlama nedeniyle oyundaki performans düşüşü.

Lane: Kahramanların savaştıkları yollar.

Leave Atmak: Oyundan ayrılmak.

Level: Kahramanların deneyim kazanmasıyla elde edilen ve giderek yükselen oyun düzeyi.

Lol: İngilizce "laughing out loud" ve "lots of laughs" kelime öbeklerinin kısaltılmış hali ve bu kısaltmanın gülme efekti olarak kullanılması

Mana: Oyunlarda özel bir yeteneği etkinleştirebilmek için sahip olunması gereken büyü enerjisi

Mid gitmek: Orta koridordan gitmek

Minion: Sistemin otomatik olarak yönlendirdiği küçük yaratıklar.

MOBA: Çevrimiçi çokoyuncululu savaş arenası.

MP (Mana Points): Kahramanın skill kullanabilmesi için gereken şeyler.

Nerf: Bir karakteri, eşyayı vs. güçsüzleştirmek

Nerflemek: Kuralları değiştirme yeteneği olan biri tarafından bir şeyi adalet ve oynanabilirlik adına güçsüzleştirmek

Nexus: LOL'de mücadele esnasında karşı takımın yok edilmesi gereken ana yapısı. Nexus'u yok edilen taraf oyunu kaybeder.

Noob: Birçok çevrimiçi oyunda hakaret olarak kabul edilen, oyuna yeni başlayanlar ya da oyunda yanlış bir hareket yapanlara kullanılan çoğunlukla "ezik" anlamında kullanılan kelime

Pink: Görünmez birimleri ortaya çıkaran LOL'deki totemlerden biri

Pro-gamer: Dijital oyunları uzman niteliğinde oynayan ve oyun oynayarak para kazanan kişiler

Pump Gun: Mekanizmalı/Pompa tüfek

Quest: Görev, araştırma, macera

Raid: Baskın, akın, hücum

Red: Ormanda bulunan efsanevi canavarı öldürünce sahip olunan güçlendirme

Role-player Game: Rol yapma oyunlarında belli bir karakterin kimliğine bürünerek oynanan oyunlar, rol yapma oyunu

Roshan (DotA): Kesildiği takdirde Aegis düşüren ve bu itemi alan heroya öldüğü takdirde öldüğü yerden tekrar doğma hakkı veren item. Tek kullanımlıktır. İleride Roshandan Cheese de düşer.

RTS (Real Time Strategy): Gerçek zamanlı strateji oyunu

Rune (DotA): Sadece DotA oyununda bulunan, haritanın ortasındaki nehrin alt ve üst çıkışlarına yakın olarak tamamiyle rastgele çıkan, kahramanlara bazı özellikler veren ve depolanabilen şeyler.

Rune (LoL): LoL item shop'dan alınan şeydir. Bununla birlikte oyuna girmeden önce şampiyonunuza bazı özellikler kazandırabilirsiniz. (Örn: 10% Critical Rate, 20 Magic resistance, 30 Ability Power gibi)

Skeptic Gamer: Oyun esnasında her şeyi dikkatle inceleyen, titizlikle araştıran oyuncu tipi.

Server Botları: Otomatik sunucu oluşturan, sunucunun etkili bir biçimde çalışmasını sağlayan belli bir amaca yönelik yazılımlar.

Shop: İtemlerin alındığı yer/yerler.

Simming: Sims oyunu oynamak

Skill: Her kahramanda farklı olan, saldırı, savunma veya destekleme amaçlı kullanılan özellikler.

Stationary Games-Sabit Oyunlar: Genellikle oyuncularını belli bir yerde sabit tutan grup eğlence oyunları

Sup: İngilizce “what’s up” şeklindeki hal hatır sorma kelime öbeğinin chat dilinde kısaltılmış hali

Troll: WOW’da orklara yakınlığıyla bilinen avcılık ustaları

Trollemek: Dalga geçmek, kafa bulmak

Virtual Gamer: Sanal gerçeklik oyunları oynayan oyuncu

Wepla-es: Warcraft 3 server-sunucusu

EK 2- ANKET FORMU

Bu anket "Dijital Oyunlar, Dijital Oyuncular: Karşı Hegemonya Pratikleri ve Sosyal Etkileşim" başlıklı doktora tez çalışması için yürütülmektedir. Anketin cevaplanma süresi ortalama 7-8 dakika sürmektedir. Anket genelinde hiçbir şekilde kimlik bilgileri istenmemektedir. Ayrıca anketin sonuçları hiçbir şekilde ticari amaçlarla kullanılmayacaktır. Değerli katılımlarınız için şimdiden teşekkür ederim. Bilgi için: Arş. Gör. Tülin Sepetci tsepctci@akdeniz.edu.tr

Cinsiyet	a) Kadın b) Erkek
Yaş	
Eğitim Seviyesi	a) İlköğretim b) Lise c) Yüksekokul d) Üniversite e) Yüksek Lisans f) Doktora
Aylık Ortalama Gelir	
An itibarıyla oynadığınız çevrimiçi oyunun adı nedir? (Aynı anda birden fazla oyun oynuyor olabilirsiniz; bu durumda lütfen en çok hangi oyunu oynuyorsanız onu yazın.)	
Bu oyunu ne kadardır oynuyorsunuz?	
Ne kadar sıklıkla oynuyorsunuz?	
Önemli Açıklama: Lütfen soruları "1 Kesinlikle Katılmıyorum" "10 Kesinlikle Katılıyorum" şeklinde değerlendirerek cevaplayın. Bunun yanında soruda sorulan durumu hiçbir zaman deneyimlememiş olabilirsiniz. Bu durumda lütfen soruyu öyle bir durumda nasıl davranacağınızı varsayarak yanıtlayın.	1-Kesinlikle Katılmıyorum 10- Kesinlikle Katılıyorum
1. Çevrimiçi oyunda diğer oyuncularla bir araya gelmek için lonca buluşmalarını (guild meet-ups) tercih ederim.	1----2----3----4----5-----6-----7-----8-----9-----10
2. Çevrimiçi oyunda diğer oyuncularla bir araya gelmek için yerel alan ağı (LAN-Local Area Network) buluşmalarını tercih ederim.	1----2----3----4----5-----6-----7-----8-----9-----10
3. Çevrimiçi oyunda diğer oyuncularla bir araya gelmek için konvansiyonları (conventions) tercih ederim.	1----2----3----4----5-----6-----7-----8-----9-----10
4. Çevrimiçi oyunda diğer oyuncularla bir araya gelmek için küçük grupları (small groups) tercih ederim.	1----2----3----4----5-----6-----7-----8-----9-----10
5. Çevrimiçi oyunda bir ya da iki oyuncuyla bir araya gelmeyi tercih ederim.	1----2----3----4----5-----6-----7-----8-----9-----10
6. Çevrimiçi oyun oynayan biri olarak kendimi “gamer” olarak tanımlarım.	1----2----3----4----5-----6-----7-----8-----9-----10
7. Çevrimiçi oyun oynayan biri olarak	1----2----3----4----5-----6-----7-----8-----9-----10

kendimi “role-player” olarak tanımlarım.	
8. Çevrimiçi oyun oynayan biri olarak kendimi “sanal-virtual gamer” olarak tanımlarım.	1---2---3---4---5---6---7---8---9---10
9. Çevrimiçi oyun oynayan biri olarak kendimi “skeptik gamer” (kuşkucu her şeyi dikkatle inceleyen, oyunun her detayını bilmek isteyen) olarak tanımlarım.	1---2---3---4---5---6---7---8---9---10
10. Çevrimiçi oyun oynamak bana adeta terapi gibi gelip ferahlık/canlanma veriyor.	1---2---3---4---5---6---7---8---9---10
11. Meraklandırması, şaşırtması ve ilgilerime hitap etmesi çevrimiçi oyunu oynamamda etkili oluyor.	1---2---3---4---5---6---7---8---9---10
12. Çevrimiçi oyunu bilişsel uyarılma amaçlı oynuyorum.	1---2---3---4---5---6---7---8---9---10
13. Oyun oynarken sanal bir ortamda farklı bir hayat tarzı deneyimlemekten hoşlanıyorum.	1---2---3---4---5---6---7---8---9---10
14. Oyun esnasında başarı kazanmak, sanal da olsa bir yerleri fethetmek ya da yeni keşifler yapmak beni motive ediyor.	1---2---3---4---5---6---7---8---9---10
15. Oyunun hedeflerini tamamlamak benim için önemli.	1---2---3---4---5---6---7---8---9---10
16. Oyun esnasında level atlamak önemli.	1---2---3---4---5---6---7---8---9---10
17. Oyun esnasında daha iyi itemler /ekipmanlar bulmak ya da kazanmak benim için önemli.	1---2---3---4---5---6---7---8---9---10
18. Oyun esnasında quest ya da raid tamamlamak benim için önemlidir.	1---2---3---4---5---6---7---8---9---10
19. Oyunu en iyi ekipman ya da itemlerle oynamak benim için tatmin edici.	1---2---3---4---5---6---7---8---9---10
20. Bir guilde/takıma katılmak beni mutlu ediyor.	1---2---3---4---5---6---7---8---9---10
21. Eğer bir guildden/takımdan kovulursam ya da ayrılmak zorunda kalırsam üzülürüm.	1---2---3---4---5---6---7---8---9---10
22. Pick up group (PUGS)lardan ziyade kendi guildimin/takımımın üyeleriyle oynamayı tercih ederim.	1---2---3---4---5---6---7---8---9---10
23. Grubumdan biri görevini yerine getirmezse üzülürüm/kızarıyorum ve onları işbirliği yapmayanlar olarak kategorize ederim.	1---2---3---4---5---6---7---8---9---10
24. Bence grup içerisinde benim rolüm önemli.	1---2---3---4---5---6---7---8---9---10
25. Çevrimiçi oyundaki tüm deneyimlerimi hesaba katarsam, kendimi işbirlikçi olarak nitelendiririm.	1---2---3---4---5---6---7---8---9---10
26. Benim guildim/takımları raidleri	1---2---3---4---5---6---7---8---9---10

planlamada önemlidir.	
27. Bir quest ya da raidi tamamlarken yapılan birkaç başarısız hamle tatmin edici değildir.	1---2---3---4---5---6---7---8---9---10
28. Oyunu oynarken gerçek hayatta olduğumdan daha çok kendim oluyorum.	1---2---3---4---5---6---7---8---9---10
29. Bence çevrimiçi oyun oynamanın dikkat, mantık yürütme, yaratıcılık ve problem çözümü becerilerine olumlu etkisi vardır.	1---2---3---4---5---6---7---8---9---10
30. Guild/Takım üyeleriyle aramızda bir bağ olduğunu hissediyorum.	1---2---3---4---5---6---7---8---9---10
31. Guild/Takım üyeleri benim için önemlidir.	1---2---3---4---5---6---7---8---9---10
32. Guild/Takım üyeleri bana güvenebilir.	1---2---3---4---5---6---7---8---9---10
33. Oynadığım oyunun benim için anlamı büyük ve benim için bir oyundan daha fazlasını ifade ediyor.	1---2---3---4---5---6---7---8---9---10
34. Oyun oynarken sosyalleşmek benim için önemli.	1---2---3---4---5---6---7---8---9---10
35. Çevrimiçi oyun oynarken diğer oyuncularla etkileşime girmekten ziyade tek takılmayı, tek başına yapılan eylemleri (questing, grinding, farming etc.) tercih ederim.	1---2---3---4---5---6---7---8---9---10
36. Çevrimiçi oyun oynarken diğerleriyle chat yapma gibi az da olsa sosyalleşmekten hoşlanırım.	1---2---3---4---5---6---7---8---9---10
37. Çevrimiçi oyun oynarken geçici görevler, zindanlar, guild chat gibi orta yolcu bir sosyalleşme tarzını tercih ederim.	1---2---3---4---5---6---7---8---9---10
38. Çevrimiçi oyun oynarken diğer oyuncularla raid organize etme/yönetme, genel chat ya da takas gibi yoğun sosyalleşme etkileşimlerinde bulunurum.	1---2---3---4---5---6---7---8---9---10
39. Çevrimiçi oyunlar aynı anda takım çalışması, cesaretlendirme ve eğlencenin deneyimlenebileceği bir ortam sunar.	1---2---3---4---5---6---7---8---9---10
40. Bir takım/guild kurarken ya da bir gruba katılırken arkadaş listelerinin yararlı olduğunu düşünüyorum. (Kendi arkadaş listeleriniz dahil.)	1---2---3---4---5---6---7---8---9---10
41. Oynadığım oyun hakkında sıklıkla mesajlar yazarım.	1---2---3---4---5---6---7---8---9---10
42. Oynadığım oyunla ilgili web sitelerini ve forumları sıklıkla ziyaret ederim.	1---2---3---4---5---6---7---8---9---10
43. Guild/Takım üyeleriyle düzenli olarak çevrimiçi ortamda bir araya geliriz.	1---2---3---4---5---6---7---8---9---10
44. Oyun esnasında diğer oyuncularla	1---2---3---4---5---6---7---8---9---10

kurduğum iletişim benim için önemlidir.	
45. Bence genel chat oyun üyelerini yakınlaştırıyor ve oyuncular arasında iyi bir etkileşim oluşmasını sağlıyor.	1---2---3---4---5---6---7---8---9---10
46. Birlikte diğer gruplardan daha sık oyun oynadığım bir grup var.	1---2---3---4---5---6---7---8---9---10
47. Tanıdığım ve düzenli olarak birlikte oynadığım oyuncularla bir raid ya da queste katılmak benim için tatmin edici bir durum.	1---2---3---4---5---6---7---8---9---10
48. Birlikte oyun oynadığım insanları kendime yakın hissediyorum.	1---2---3---4---5---6---7---8---9---10
49. Guild/Takım üyeleriyle pek çok ortak noktamız var.	1---2---3---4---5---6---7---8---9---10
50. Guild/Takım üyelerinin beni nasıl gördüğü benim için önemlidir.	1---2---3---4---5---6---7---8---9---10
51. Oyun topluluğumdaki insanlar benim için aile gibidir.	1---2---3---4---5---6---7---8---9---10
52. Bence oyun topluluğumdaki insanlarla ortak değerleri paylaşıyoruz.	1---2---3---4---5---6---7---8---9---10
53. Oyun üyeleri arasında iyi arkadaş olduğum oyuncular var.	1---2---3---4---5---6---7---8---9---10
54. Oyun topluluğumdaki arkadaşlarımın gerçek hayattaki arkadaşlarımdan daha güvenilir olduklarına inanıyorum. (Oyun arkadaşlarınız aynı zamanda gerçek hayattaki arkadaşlarınızsa güvenilirliği onlar üzerinden tanımlayın.)	1---2---3---4---5---6---7---8---9---10
55. Birlikte çevrimiçi oyun oynamanın, oyun oynadığım kişilerle olan ilişkilerimde olumlu etkisi olduğuna inanıyorum.	1---2---3---4---5---6---7---8---9---10
56. Oyun topluluğumdaki arkadaşlarımı gerçek hayattaki arkadaşlarımla kıyaslayabilirim.	1---2---3---4---5---6---7---8---9---10
57. Oyun topluluğumdaki üyelerin birbirine bağlı olduklarını düşünüyorum.	1---2---3---4---5---6---7---8---9---10
58. Oyun topluluğumdaki üyeler herhangi bir problemde birbirlerine yardım ederler.	1---2---3---4---5---6---7---8---9---10
59. Herhangi bir sorun söz konusu olduğunda oyun topluluğumdaki üyelerin fikir birliğinde olduklarını hissedebiliyorum.	1---2---3---4---5---6---7---8---9---10
60. Oyundan tanıdığım arkadaşlarımla kendi özel sorunlarımı konuşabilirim.	1---2---3---4---5---6---7---8---9---10
61. Oyundan tanıdığım arkadaşlarımla ülke genelindeki sorunlar, ayrımcılık, ırkçılık vb. gibi konularda fikir alışverişi yapabiliyorum.	1---2---3---4---5---6---7---8---9---10
62. Oyun oynadığım arkadaşlarımla gerçek hayatta da görüşüyorum.	1---2---3---4---5---6---7---8---9---10
63. Birlikte oyun oynadığım insanlarla	1---2---3---4---5---6---7---8---9---10

gerçek hayatta da iyi bir ilişki kurabileceğimize inanıyorum.	
64. Oyun oynadığım arkadaşlarımla dış dünyada da aktiviteler yapıyoruz.	1---2---3---4---5---6---7---8---9---10
65. Oyun topluluğumdaki bir üyenin özel hayatında bir sorunu varsa, hepimiz ona yardım etmek için bir araya geliriz.	1---2---3---4---5---6---7---8---9---10
66. Oyun oynadığımız insanlarla gerçek hayatta bir araya geldiğimizde, guildde/takımda olduğu gibi gerçek hayatta da takım olduğumuzu hissediyoruz.	1---2---3---4---5---6---7---8---9---10
67. Oyun topluluğumuz hakkındaki sorunları oyun dışında da tartışabiliyoruz.	1---2---3---4---5---6---7---8---9---10
68. Oyun topluluğumuzun üyeleri tıpkı oyunda olduğu gibi gerçek hayatta da birbirlerinin arkasını kollarlar.	1---2---3---4---5---6---7---8---9---10
69. Birlikte oyun oynadığım insanlarla gerçek hayatta da görüşmek önemlidir.	1---2---3---4---5---6---7---8---9---10
70. Oyun topluluğumdaki arkadaşlarımla gerçek hayattaki arkadaşlarımla tartışamayacağım hassas konularda tartışabiliyorum.	1---2---3---4---5---6---7---8---9---10
71. Çevrimiçi oyunlar aracılığıyla kurduğumuz iletişim gerçek dünyada herhangi bir durumda daha hızlı organize olmamızı sağlıyor.	1---2---3---4---5---6---7---8---9---10
72. Oyun topluluğundaki arkadaşlarımla herhangi bir organizasyona katılabilirim.	1---2---3---4---5---6---7---8---9---10
73. Oyun topluluğundaki arkadaşlarımla birlikte herhangi bir şey yapmak durumunda kaldığımız zaman, oyun esnasındaki aynı takım ruhunu hissedebileceğimize inanıyorum.	1---2---3---4---5---6---7---8---9---10
74. Bence oyun topluluğumuzun yapısı, kuralları, davranış kalıpları gerçek hayatta organize olmamıza, eylemlerimiz ve davranışlarımıza yansıyor.	1---2---3---4---5---6---7---8---9---10
75. Oyun topluluğumuzun gerçek dünyadaki kolektif kimliğimizi etkilediğine inanıyorum.	1---2---3---4---5---6---7---8---9---10
76. Guild ya da genel chat üzerinden herhangi bir sorun hakkında tartıştığımızda, aynı konuyu gerçek dünyada da tartışmak için toplanabiliriz.	1---2---3---4---5---6---7---8---9---10
77. Oyun topluluğumdaki arkadaşlarımla ülke sorunlarını tartışmak için buluşabilirim.	1---2---3---4---5---6---7---8---9---10
78. Oyun topluluğundan arkadaşlarımla iktidarın bazı kararlarını protesto ettik.	1---2---3---4---5---6---7---8---9---10
79. Bence benim gibi insanlar iktidarın	1---2---3---4---5---6---7---8---9---10

kararlarını etkileyebilirler.	
80. Kendimi bana göre yanlış olan iktidar politikalarını protesto edebilecek yeterlikte görüyorum.	1---2---3---4---5---6---7---8---9---10
81. Ülkemizin karşı karşıya olduğu siyasal sorunları tam anlamıyla kavrayabiliyorum.	1---2---3---4---5---6---7---8---9---10
82. Benim gibi bireylerin de iktidarın aldığı yanlış kararlar üzerine söyleyecek sözü var.	1---2---3---4---5---6---7---8---9---10
83. Tıpkı oyun esnasında takım olarak düşmana karşı savunma yaptığımız gibi, gerçek hayatta da bir araya gelip iktidara karşı haklarımızı savunabiliriz.	1---2---3---4---5---6---7---8---9---10



EK 3- ANKET VERİLERİ ORTAK VARYANS (COMMUNALITIES) TABLOSU

	Initial	Extraction
Meraklandırması vs.oyunu oynamamda etkili oluyor	1,000	,429
Sanal da olsa başarı kazanmak, keşifler yapmak beni motive ediyor	1,000	,546
Oyunda daha iyi itemler bulmak benim için önemli	1,000	,566
Oyunu en iyi ekipmanlarla oynamak tatmin edici	1,000	,386
Bir guilde katılmak beni mutlu ediyor	1,000	,566
Pugslardan ziyade kendi guild üyelerimle oynamayı tercih ederim	1,000	,432
Deneyimlerime göre kendimi işbirlikçi olarak nitelendiririm	1,000	,335
Guildim raidleri planlamada önemlidir	1,000	,466
Oynarken sosyalleşmek benim için önemli	1,000	,536
Oyunda tek yapılan eylemleri tercih ederim	1,000	,367
Guild kurarken arkadaş listeleri yararlıdır	1,000	,596
Genel chat oyun üyelerini yakınlaştırıyor	1,000	,383
Tanıdığım oyuncularla raid vs. katılmak tatmin edici	1,000	,641
Oyun topluluğundakilerle ortak değerleri paylaşıyoruz	1,000	,605
Oyun oynadıklarımınla gerçek hayatta da görüşüyorum	1,000	,602
Oyun arkadaşlarımla hassas konuları tartışabiliyorum	1,000	,582
Guild üzerinden tartıştığımız bir konuyu gerçek dünyada da tartışmak için toplanabiliriz	1,000	,587
Oyun arkadaşlarımla iktidarın kararlarını protesto ettik	1,000	,595
Benim gibi insanlar iktidarın kararlarını etkileyebilirler	1,000	,495
İktidarın politikalarını protesto edecek yeterlikteyim	1,000	,643
Ülkenin siyasi sorunlarını kavrayabiliyorum	1,000	,471

Benim gibi bireylerin de iktidarın yanlış kararlarına yönelik söyleyecek sözü var	1,000	,596
Oyun esnasında düşmana karşı birleşmemiz gibi gerçek hayatta da iktidara karşı haklarımızı savunabiliriz	1,000	,657
Oyun topluluğu herhangi bir şeyi protesto ediyorsa bu durum profillere yansır	1,000	,490
Birlikte oyun oynamanın diğer oyuncularla iletişime pozitif etkisi var	1,000	,602
Oyun oynamak bana terapisel bir ferahlama veriyor	1,000	,474
Oyunun hedeflerini tamamlamak benim için önemli	1,000	,565
Oyunda level atlamak benim için önemli	1,000	,541
Oyunda quest/raid tamamlamak benim için önemli	1,000	,473
Guildden ayrılmak zorunda kalırsam üzülürüm	1,000	,304
Çevrimiçi oyunların dikkat, mantık vs. olumlu etkisi var	1,000	,438
Guild üyeleri benim için önemli	1,000	,720
Çevrimiçi oyun benim için oyundan fazlasını ifade ediyor	1,000	,605
Oyunda yoğun sosyalleşme etkileşimlerinde bulunurum	1,000	,407
Çevrimiçi oyun takım çalışması vb. ortam sunar	1,000	,589
Diğer oyuncularla kurduğum iletişim önemlidir	1,000	,648
Guild üyeleriyle pek çok ortak noktamız var	1,000	,585
Oyun üyeleri arasında iyi arkadaş olduklarım var	1,000	,526
Oyun topluluğumdaki arkadaşlarımı gerçek hayattakilerle kıyaslayabilirim	1,000	,516
Oyun topluluğundaki üyelerin birbirine bağlı olduklarını düşünüyorum	1,000	,630
Oyun üyeleri problemlerde birbirlerine yardım ederler	1,000	,650
Herhangi bir sorunda oyun üyelerinin fikir birliğinde olduklarını hissedirim	1,000	,599

Oyun arkadaşlarımla ülke sorunları vs. konularında fikir alışverişi yapabilirim	1,000	,541
Oyun oynadıklarımla dış dünyada da aktiviteler yapıyoruz	1,000	,626
Oyun topluluğundaki üyenin özel sorunu varsa ona yardım için bir araya geliriz	1,000	,683
Oyuncular gerçek hayatta da birbirlerini kollarlar	1,000	,771
Oyun oynadıklarımla gerçek hayatta da görüşmek önemli	1,000	,678
Oyun arkadaşlarımla herhangi bir organizasyona katılabilirim	1,000	,695
Sanal ortamda farklı bir hayat tarzı deneyiminden hoşlanıyorum	1,000	,495
Oynarken gerçek hayattan daha çok kendim oluyorum	1,000	,587
Guild üyeleriyle aramızda bağ var	1,000	,690
Oyunda chat vb. gibi az sosyalleşmeyi tercih ederim	1,000	,465
Guild üyeleriyle düzenli olarak çevrimiçi ortamda bir araya geliriz	1,000	,566
Diğer gruplardan daha sık oynadığım bir grup var	1,000	,409
Oyun topluluğundakiler benim için aile gibi	1,000	,682
Oyun topluluğundaki arkadaşlarım gerçek hayattakilerden daha güvenilir	1,000	,461
Oyun arkadaşlarımla özel sorunlarımı konuşabilirim	1,000	,523
Oyun oynadıklarımla gerçek hayatta da iyi ilişki kuracağıma inanıyorum	1,000	,661
Gerçek hayatta bir araya gelene oyundaki gibi takım olduğumuzu hissediyorum	1,000	,731
Oyun sorunlarını oyun dışında da tartışabiliyoruz	1,000	,695
Çevrimiçi oyun aracılığıyla kurulan iletişim gerçek hayatta daha hızlı organize olmamızı sağlıyor	1,000	,712
Oyun arkadaşlarımla herhangi bir şey yaptığımızda aynı takım ruhunu hissedirim	1,000	,747
Oyundaki davranış kalıpları gerçek hayatımıza yansır	1,000	,666

Oyun topluluğu gerçek dünyadaki kolektif kimliği etkiler	1,000	,582
Oyun arkadaşlarımla ülke sorunlarını tartışmak için toplanabiliriz	1,000	,599
Oyun topluluğum her türlü toplumsal soruna karşı sorumluluk hisseder	1,000	,646
Oyun oynadığım insanları kendime yakın hissediyorum	1,000	,705

Extraction Method: Principal Component Analysis.



EK 4- DERİNLEMESİNE GÖRÜŞME SORULARI

Bu görüşme Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi İletişim Ana Bilim Dalı Doktora Programı öğrencisi Arş. Gör. Tülin Sepetci'nin “Dijital Oyunlar, Dijital Oyuncular: Karşı Hegemonya Pratikleri ve Sosyal Etkileşim” başlıklı tez çalışması kapsamında yapılmaktadır. Çalışmaya katılan oyuncuların kimlikleri hiçbir şekilde deşifre edilmeyecek ve çalışmanın bulguları ortaya konulurken katılımcıların kendilerinin belirlediği rumuz kullanılacaktır. Ayrıca çalışma sonucunda elde edilen bilgiler ticari amaçla paylaşılmayacak, bilimsel yayınlar dışında herhangi bir mecrada yayımlanmayacaktır. İletişim: Arş. Gör. Tülin Sepetci tsepctci@akdeniz.edu.tr 0242 310 21 08

1. Lütfen isminiz yerine kendinize bir rumuz belirleyin. Bunun dışında demografik bilgilerinizden istediklerinizi paylaşın (cinsiyet, eğitim durumu, aylık hane geliri, mesleğiniz) Oyun esnasında kullandığınız profil ya da karakter adını belirtiniz.
2. Hangi oyunu oynuyorsunuz? Ne kadar süredir oynuyorsunuz?
3. Oyunla kim, ne aracılığıyla tanıştınız? (Arkadaş aracılığıyla mı, herhangi bir mecrada reklamını görerek mi, sosyal medya vs aracılığıyla mı?)
4. Günde kaç saat oyun oynuyorsunuz?
5. Çevrimiçi oyun olduğu için belli saatlerde oynama gibi bir zorunluluğunuz var mı?
6. Oynadığınız oyundan genel olarak bahsedebilir misiniz?
7. Bu oyunu oynamanızdaki temel neden nedir?
8. Karakter seçiminizde ya da oluşturmada hangi unsurları ön planda tutarsınız? (Örneğin amacınıza uygun olması mı, karakterin senaryodaki rolü mü, avatarın tarzı, kıyafeti ya da üniforması mı, karakterin cinsiyeti önemli mi vs.) Şu anki karakterinizin özelliklerini biraz anlatabilir misiniz? Karakterinizin adı, görevi, yeteneklerinden bahsedebilir misiniz?
9. Seçtiğiniz karakter ya da oluşturduğunuz karakterde kendinizden bir özellik olmasına dikkat ediyor musunuz? (Örneğin fiziksel özellikleri sizinle benzer olan karakteri mi tercih ettiniz ya da sizin fiziksel özelliklerinizle tamamiyle zıt bir karakter tercih etmeyi mi tercih ettiniz? Yoksa karakterin psikolojik özellikleri mi onu seçmenizde ya da yaratmanızda etkili oldu?)
10. Oyun esnasında diğer oyuncularla ne tür etkileşim olmaktadır? (alışveriş, işbirliği, sohbet vb.)

11. Oyunun amaçları gereği stratejik ortaklıklar kuruyor musunuz?
12. Bu oyunda kendiniz mi bir topluluk kurdunuz ya da var olan bir topluluğa mı dahil oldunuz? Süreci anlatır mısınız?
13. Oynadığınız oyunda lider konumundasınız. Lider olma süreciniz nasıl gerçekleşti? Bu durumun avantajları ve dezavantajlarından bahsedebilir misiniz?
14. Oyun içerisindeki gruplarda hiyerarşik yapılanma neye göre oluşturuluyor? Bu yapının avantajları, dezavantajları nelerdir?
15. Siz bir lider olarak bu hiyerarşik yapının daha demokratik olması adına neler yapıyorsunuz?
16. Sizin için bireysel başarı mı takım başarısı mı daha önemli?
17. Herhangi bir şekilde sizin bir hatanız yüzünden tüm takımınız zor durumda kalsa bunun psikolojik ve gruptan kaynaklı sonuçlarıyla karşı karşıya kalmanız mümkün mü? Hiç kaldınız mı? Kaldıysanız bu süreçte neler yaşadınız?
18. Oyun topluluğu içerisinde oyuna yeni başlayanlara yönelik bir destekleme hareketi oluyor mu? Yeni oyuncular yetiştiriliyor mu?
19. Oynadığınız oyunun sosyal ya da özel ilişkilerinize olan etkisi nasıl? Oyun bunları nasıl etkiliyor? Sanal dünyadan gerçekliğe transfer ettiğiniz şeyler var mı?
20. Sanal dünyada elde ettiğiniz başarı, kurduğunuz ilişkiler vs. size gerçek dünyada da yardımcı oluyor mu?
21. Oyun topluluğundan olan arkadaşlarınızla dışarıda da görüşüyor musunuz?
22. Oyun topluluğunuzdan bir arkadaşınızla buluştuğunuzda bu oyundan grup arkadaşı olduğunuzu gösteren farklı bir selamlaşma, ritüel vs. var mı? Ya da oyun esnasındaki liderliği gerçek hayatta da hissediyor musunuz? Arkadaşlarınıza herhangi bir konuda kılavuzluk ediyor musunuz?
23. Oynadığınız oyundaki hangi değerleri önemsiyorsunuz? Bu değerler gerçek hayatınızda da önemli mi? Oynadığınız oyuna özgü gerçek hayattan farklı olan bir değer olduğunu düşünüyor musunuz? Bu değer ya da değerlerin gerçek hayatta da olmalarını dilediğiniz oluyor mu?
24. RPG oynamak sizin için anlam ifade eden deneyimler sunuyor mu?
25. Oyunda elde ettiğiniz başarıyı deneyimlemek nasıl bir duygu? Bu deneyimden biraz bahsedebilir misiniz?
26. Sizce RPG oynamak zorluklarla, yenilgiyle, başarısızlıkla başa çıkabilme yetisini geliştirmeye yardımcı oluyor mu?

27. RPG’lerde avatarla özdeşleşme yanında, grupla da özdeşleşme duygusunu nasıl değerlendiriyorsunuz?
28. Oyun aracılığıyla belli bir politik duruşu yansıttığınızı düşünüyor musunuz? (Bu durum oyun içerisindeki sohbetlerde ya da genel chat esnasında kullandığınız, kelimeler, sloganlar vs. aracılığıyla olabilir.)
29. Oyuna politik görüşünüzü yansıtıyor musunuz veya politik görüşünüz oyun oynama biçiminizi etkiliyor mu?
30. Kendi portföyünüzde ya da profil resminizde ya da karakterinizin resminde/giysisinde herhangi bir ideolojiye ait simgeler kullanıyor musunuz? Herhangi bir dönem kullandınız mı? Ne zaman?
31. Ülkedeki herhangi bir siyasi, ekonomik, dini vs. toplumsal bir olay ya da harekette, olaya katıldığınız ya da katılmadığınız noktada portföyünüzden bunu duyurma ihtiyacı hissediyor musunuz? Bu tepki bireysel mi yoksa grupça mı oluyor?
32. Oyun federasyonu benzeri yapılara ilişkin ne düşünüyorsunuz? Sizce böyle bir yapılanma gerekli mi? Neden? Sizce oyunların federasyonu olabilir mi, bu federasyonu kim kurmalı, kimlerden oluşmalı, böyle bir federasyonun ne gibi yararları olabilir?

EK 5- ANKETE KATILAN OYUN TOPLULUKLARININ EŞZAMANLI TEPKİLERİNİ GÖSTEREN SCREENSHOTLAR



YENİ NESLİN YENİ DİRENİŞ ALANI: DİJİTAL OYUNLAR

Bu anket "Yeni Neslin Yeni Direniş Alanı: Dijital Oyunlar" başlıklı doktora tez çalışması için yürütülmektedir. Anketin cevaplanma süresi ortalama 7-8 dakika sürmektedir. Anket genelinde hiçbir şekilde kimlik bilgileri istenmemektedir. Ayrıca anketin sonuçları hiçbir şekilde ticari amaçlarla kullanılmayacaktır. Değerli katılımlarınız için şimdiden teşekkür ederim. Bilgi için: Arş. Gör. Tülin Sepetci tssepcti@akdeniz.edu.tr

Cinsiyet

YENİ NESLİN YENİ DİRENİŞ ALANI: DİJİTAL OYUNLAR

Bu anket "Yeni Neslin Yeni Direniş Alanı: Dijital Oyunlar" başlıklı doktora tez çalışması için yürütülmektedir. Anketin cevaplanma süresi ortalama 7-8 dakika sürmektedir. Anket genelinde hiçbir şekilde kimlik bilgileri istenmemektedir. Ayrıca anketin sonuçları hiçbir şekilde ticari amaçlarla kullanılmayacaktır. Değerli katılımlarınız için şimdiden teşekkür ederim. Bilgi için: Arş. Gör. Tülin Sepetci tssepcti@akdeniz.edu.tr

DOCS.GOOGLE.COM

2 Beğenme 2 Yorum

Beğen Yorum Yap Paylaş

2 kişi bunu beğendi.

[Redacted] Yardımcı olabileceğimiz bir şey varsa iletişim kurabilirsiniz.

Beğenmekten Vazgeç · Yanıtla · 1 · 6 Ekim 2015, 15:30

Tülin Sepetci Çok çok teşekkür ederim 😊

Beğen · Yanıtla · 6 Ekim 2015, 15:32



ürkiye

tur

+1

7 Ağustos 2015, 15:40 · Beğenmekten Vazgeç · 3

Tülin Sepetci Çok çok teşekkür ederim 😊

7 Ağustos 2015, 15:40 · Beğen

[Redacted] Hocam a lütfen yardım değerli bir insandır. yardım etmeyenin boğazını khajit keser

7 Ağustos 2015, 15:44 · Beğenmekten Vazgeç · 1

Tülin Sepetci :))))))

7 Ağustos 2015, 15:45 · Beğen

[Redacted] Mobil ühü

7 Ağustos 2015, 15:49 · Beğenmekten Vazgeç · 1

[Redacted] Biraz-cık uzundu ama sorular güzeldi

YENİ NESLİN YENİ DİRENİŞ ALANI: DİJİTAL OYUNLAR

Yanıtınız kaydedildi.

Başka bir yanıt gönder

Bu form Google Formlar kullanılarak oluşturuldu. Kendiniz bir tane oluşturun

Google Forms

 7 Ağustos 2015, 18:24 · Beğen

 Online oyun oynamak bana adeta terapi gibi gelip, ferahlık/canlanma veriyor. Aynen öyle 😊

7 Ağustos 2015, 18:31 · Beğenmekten Vazgeç · 2

 Hele ki o birinci sensin diyeşi varya anlatılmaz yaşanır

7 Ağustos 2015, 18:33 · Beğenmekten Vazgeç · 2

 Mesela Knight'da Chaos'a giriyorsun sinir stres atıyorsun 😊

7 Ağustos 2015, 18:33 · Beğenmekten Vazgeç · 2

 Cs go da karşı takım %70 ini alınca varya Dünyalar benim oluyor

7 Ağustos 2015, 18:34 · Beğenmekten Vazgeç · 1

 Videolarını izleyip gaza geliyorum ve sonuç headshot 😊 çıkıyorum

7 Ağustos 2015, 18:35 · Beğenmekten Vazgeç · 1

 O alışma işi kardeş ben ilk alınca elim ayağıma karşıyordu şimdi bir elde 15 adam almadan çıkmıyorum o da en az

7 Ağustos 2015, 18:37 · Beğen

 Bizim takımda rus olmasın yeter

7 Ağustos 2015, 18:38 · Beğen

 Aynen o Ruslar varya yolda görsem kafasını kesesim geliyor size satanistçe gelebilir ama oynayan bilir

7 Ağustos 2015, 18:40 · Beğen · 2

 Ya büyük bir hevesle oyuna girip bazen ilk maçta sinirden rage atıyorum ewqewqewq

7 Ağustos 2015, 18:42 · Beğen

 Oyunun tadı kaçıyor dünya bütün anlamını yitirince bir



7 Ağustos 2015, 23:49 - Beğen



hepsini üşenmeyip tek tek cevapladım ama sonlara doğru 5-10 soru gayet gereksiz ve kimsenin yapmacığı şeyler. Lütfen oyun dünyasını da siyasete falan karıştırmayın. Mal mal işler yapmayın.

7 Ağustos 2015, 23:49 - Beğenmekten Vazgeç - 2



Doldura verdim doktora da başarılar

7 Ağustos 2015, 23:50 - Beğenmekten Vazgeç - 1



Tülin Sepetci Arkadaşlar bu oyun dünyasına siyaset karıştırmakla ilgili bir araştırma değil, temelinde oyun grupları arasındaki etkileşimi, bir oyunun oyuncular arasındaki bağı oyun dünyası dışında, gerçek dünyada da etkileyip etkilemediğini ortaya koymakla ilgili. ... Daha Fazlasını Gör

7 Ağustos 2015, 23:57 - Beğen - 1



Bu tarz anketleri gerçekten severim ve bu yüzden doldurmak istedim fakat sonlara doğru ciddi siyasi şeyleri oyunculığa alet ediyormussunuz izlenimi uyandırdı ben de. Eleştiri amaçlı yazdım.

8 Ağustos 2015, 00:00 - Beğen



doldurdum çalışmanız için teşekkürler ve ayrıca bir şeyler siyasete karışmaz, siyaset her şeye karışır bu durumda da her şeyin siyasete karışması gayet doğal.

8 Ağustos 2015, 00:02 - Beğenmekten Vazgeç - 1

8 Ağustos 2015, 00:05 - Beğen



Bilemiyorum bana mantıksız geldi mesela cs oynayan yada lol oynayan bi oyuncu topluluğunun hadi beyler yarında hükümetin şu yanlışına karşı beraber protesto edicez taksimde demez yani. Özellikle şu sorudan dolayı biraz garipsedim "Tıpkı oyun esnasında takım olarak düşmana karşı savunma yaptığımız gibi, gerçek hayatta da biraraya gelip hükümete karşı haklarımızı savunabiliriz."

8 Ağustos 2015, 00:09 - Beğenmekten Vazgeç - 1



her ülke tr gibi sığır kaynamadığı için anayasal hak olan protesto hakkı sanırsam diğer ülkelerde kahvede ülke kurtarmaktan ziyade daha çok kullanılıyor. sorularda yabancı profiller tarafından hazırlanmış. çok mantıksız olmadı aslında.

8 Ağustos 2015, 00:13 - Beğenmekten Vazgeç - 5



csgo lol vs gibi oyunlarda ts vs de o oyuncularla konuştuğun için sohbet arasında illaki geçiyor sadece oyun konuşmuyorsun. atıyorum eyleme gideceksin birisi daha gidecekse falan beraber tkalıyoruz. csgodan arkadaşlarla eldivenlerle falan gidip kapsülleri geri atıyorduk biz.

8 Ağustos 2015, 00:14 - Beğenmekten Vazgeç - 1



ha bir de o tabir gayet güzel olmuş, hükümet sana düşmanmışın gibi saldırdığından senin de düşmana karşı savunma yapar gibi savunman gerekiyor.

8 Ağustos 2015, 00:20 - Beğenmekten Vazgeç - 1

ey   **Tulin**

 İlk defa böyle bir tez gördüm çok güzel böyle şeyleri düşünülmesi çünkü online oyuncuların sayısı her sene önemli ölçüde artıyor. Siz araştırdığınıza göre size akıl vermek olmaz ama 😊 E-spor kültürü olan önemli sayıda bir sürü ülke var.
8 Ağustos 2015, 02:41 · Beğenmekten Vazgeç · 1

 **Tulin Sepetci** Estağfirullah hiç ilgisi yok, çok şey öğreniyorum ben de bu süreçte, benim bildiğim e-spor kültürü olan en başta Kore, ayrıca Almanya da inanılmaz önem veriyor e-spora 😊
8 Ağustos 2015, 02:50 · Beğen

 yazdığınız soruları gördüm yarısını doldurdum aslında şuan Sizin sorduğunuz RPG tarzı oyunları oynamıyorum çünkü RPG tarzı oyunlar çok fazla bağımlılık yapıyor ama sorularınızı doldururken kendimi lisedeki halimi uzun süre RPG oyunu oynayan biri olarak oyun RPG oyunları hakkındaki genel düşüncemi ifade ettim.
8 Ağustos 2015, 03:00 · Beğenmekten Vazgeç · 2

 Size tezinizde başarılar dilerim. Umarım bize katkısı olan yeni şeyler öğrenebiliriz sayenizde 😊 ama geleceğin sporu E-spor hatta gecenin bu saatin de şuan onu izliyorum. Dota 2 International turnuvası var. Büyük ödül 6.5 milyon dolar 😊 gerisini siz düşünün.
8 Ağustos 2015, 03:14 · Düzenlendi · Beğenmekten Vazgeç · 1

 **Tulin Sepetci** Müthiş bir şey 😊 iyi dilekleriniz için de ayrıca teşekkürler
8 Ağustos 2015, 03:38 · Beğen

 **Tulin Sepetci** Dalga geçmeyin lütfen 😊 evet twitchten kocaman kocaman kişilerin oyun izlemesi şimdilik komik ve saçma gelebilir ama günün birinde futboldan veya diğer sporlardan daha popüler olacağını söyleyebilirim.
8 Ağustos 2015, 03:45 · Düzenlendi · Beğen

key   **Tulin**

8 Ağustos 2015, 04:00 · Beğen  2

 anketteki oyuncuların yardımlaşmasıyla ilgili soruya 10u işaretlemiş biri olarak şöyle bir öneride bulunayım, grubun adimini kim bilmiyorum da bir arkadaş onu ve ünlü türk hs streamerlerini etiketleyebilirse ve onlar da yayınlarında link falan paylaşırsa anket olabildiğince çok kişiye ulaşır aslında. Sonuçta yapacağınız çalışma az çok hepimizi etkileyen bir şey
8 Ağustos 2015, 04:09 · Beğenmekten Vazgeç ·  1

 **Tulin Sepetci** Bununla ilgili biraz daha bilgi verebilir misiniz bana?
8 Ağustos 2015, 04:25 · Beğen

 mesela jahrein vs yayın yaptığında genelde 2-3k izleyicisi   oluyor veya türk lol streamerları yayın yaptığında da öyle. onlara ulaşılabilirse ve yayınlarında da böyle bir olay var lütfen katılalım arkadaşlar deyip link paylaşırsa olabildiğince çok kişiye ulaşmış olursunuz. böyle bir şeye hoş bakarlar bence sonuçta bundan bir maddi kazancınız olmayacak ayrıca onlara da fayda sağlayan bir şey olacak
8 Ağustos 2015, 04:27 · Beğen

 kişisel facebook sayfalarına mesaj atabilirsiniz veya fb profillere hatta Team Turquality eSports Club bu sayfaya mesaj atıp anlatırsanız bence paylaşırlar
8 Ağustos 2015, 04:28 · Beğen

 Utku Can "theflyingram" Koç HWA Gaming Beşiktaş E-Spor Kulübü Muhammed "Theokoles" Işık Berke "Thaldrin" Demir şuanlık aklıma gelenler bunlar
8 Ağustos 2015, 04:29 · Beğen

 ben pek türkçe yayın izlemediğimden pek bilmiyorum da illaki bilen arkadaşlar vardır
8 Ağustos 2015, 04:33 · Düzenlendi · Beğen

 **Tulin Sepetci** Gerçekten ne kadar teşekkür etsem azdır, tezin önsözünde sizlere de teşekkür etmek sözüm olsun 😊

Cinsiyet

YENİ NESLİN YENİ DİRENİŞ ALANI: DİJİTAL OYUNLAR

Bu anket "Yeni Neslin Yeni Direniş Alanı: Dijital Oyunlar" başlıklı doktora tez çalışması için yürütülmektedir. Anketin cevaplanma süresi ortalama 7-8 dakika...
DOCS.GOOGLE.COM

Beğen Yorum Yap Paylaş

Aramıza hoşgeldiniz, arkadaşlarımız size yardımcı olacaktır.

Beğenmekten Vazgeç - Yanıtla - 1 - 19 saat

Tülin Sepetci Çok teşekkür ederim 😊
Beğen - Yanıtla - 17 saat

Rica ederim çalışmanızda başarılar dilerim.
Beğenmekten Vazgeç - Yanıtla - 1 - 16 saat

Yanıt yaz...

Diğer yorumları gör

Yorum yaz...

roups/eldergamerstr/search/?query=tülin

Türkiye

Tülin

Yiğit Turna wow grubumuzda paylaşırsanız ordaki üyeler yardımcı olurlar
<https://www.facebook.com/groups/wowturkey/?ref=bookmarks>

World Of Warcraft - Turkey

Kapalı Grup
2.564 Üye

Katıldın

Beğenmekten Vazgeç - Yanıtla - 1 - 6 Ekim 2015, 15:24

Tülin Sepetci Çok teşekkür ederim Yiğit Bey
Beğen - Yanıtla - 1 - 6 Ekim 2015, 15:25

Ne güzel hoca, ne güzel tez konusu... hemen destek olalım
Beğenmekten Vazgeç - Yanıtla - 1 - 6 Ekim 2015, 15:27

Tülin hanım gruba üye olup orda kendiniz paylaşırsanız bende posta bişiler yazıp yardımcı olurum
Beğenmekten Vazgeç - Yanıtla - 1 - 6 Ekim 2015, 15:28

Tülin Sepetci Hemen yaptım zaten 😊
Beğen - Yanıtla - 1 - 6 Ekim 2015, 15:32

Rez edeyim aksam büyük bir zevkle yanıylarım
Beğenmekten Vazgeç - Yanıtla - 1 - 6 Ekim 2015, 16:23

Tülin Sepetci Çok teşekkür ederim Ünsal bey
Beğen - Yanıtla - 6 Ekim 2015, 16:32

Tülin Sepetci 😊 çok teşekkür ederim
Beğen - Yanıtla - 23 Ocak, 20:52

[Redacted] ayaklanma başlatıyoruz galiba :d
Beğenmekten Vazgeç - Yanıtla - 1 - 23 Ocak, 21:23

Tülin Sepetci 😊 oyun oynayan bireylerin hiç de sanıldığı gibi duyarsız, apolitik, bir şeyden anlamayan bireyler olmadıklarını ortaya koymak tek amacım
Beğen - Yanıtla - 23 Ocak, 21:26

[Redacted] öğrencilik hayatım boyunca yaptıklarımı listelemişler resmen 😊
Klupte tanıştığım 4757376 kişi online oyun sayesinde olunca daha bir anlamlı geldi 😊
Beğenmekten Vazgeç - Yanıtla - 3 - 18 saat

[Redacted] galiba guild wars a geri donuyorum 😊
Beğenmekten Vazgeç - Yanıtla - 2 - 15 saat

[Redacted] Ben knight başladım suan
Beğenmekten Vazgeç - Yanıtla - 2 - 15 saat

[Redacted] Midgard?
Çevirisine Bak
Beğenmekten Vazgeç - Yanıtla - 1 - 4 saat

[Redacted] Steam i bekliyoruz
Beğen - Yanıtla - 4 saat

Yorum yaz...

Akdeniz Üniversitesi E-Spor Topluluğu

World Of Warcraft ... 20+
WORLD OF TANK... 20+
Battlefield 4 | Türk... 20+
Lin... 20+
Battlefield 4 | Türkiye
World of tanks Tür... 20+
World of Tanks Tü... 20+
World of Warcraft T... 1
Knight Online Plat... 20+
Yeni Gruplar 4
Grup Kur

UYGULAMALAR
Oyunlar 20+
Tarihte Bugün
Bejeweled Blitz 6
Günlük Falınız
Fotoğraflar
Oyun Haberleri 20+

ARKADAŞLAR
Akdeniz Üniversitesi

İLGİ ALANLARI

[Redacted]

Yine bir anket, yine bir tez, yine bir Tülin 😊 Üzerimizdeki araştırmalar her geçen gün artıyor gençler, bizi merak ediyorlar! Boş zamanınızı şu ankete bir el atarak geçirelim. Son 30 entry, gl&hf

YENİ NESLİN YENİ DİRENİŞ ALANI: DİJİTAL OYUNLAR

Bu anket "Yeni Neslin Yeni Direniş Alanı: Dijital Oyunlar" başlıklı doktora tez çalışması için yürütülmektedir. Anketin cevaplanması süresi ortalama 7-8 dakika sürmektedir. Anket genelinde hiçbir şekilde kimlik bilgileri istenmemektedir. Ayrıca anketin sonuçları hiçbir şekilde ticari amaçlarla kullanılmayacaktır. Değerli katılımlarınız için şimdiden teşekkür ederim. Bilgi için: Arş. Gör. Tülin Sepetci tssepcti@akdeniz.edu.tr

YENİ NESLİN YENİ DİRENİŞ ALANI: DİJİTAL OYUNLAR

Bu anket "Yeni Neslin Yeni Direniş Alanı: Dijital Oyunlar" başlıklı doktora tez çalışması için yürütülmektedir. Anketin cevaplanması süresi ortalama 7-8 dakika...

DOCS.GOOGLE.COM

<https://www.facebook.com/groups/kouespor/permalink/581729411981525/>

KOU E-Spor Kulübü

LEAGUE OF LEGEN... 6

Leauge Of Legend... 20+

LeagueOfLegends ... 2

AÜEST - League o... 20+

Akdeniz Üniversites... 5

World Of Warcraft ... 20+

Battlefield 4 | Türki... 20+

ANTALYA 2.EL PS3 ... 3

Yeni Gruplar 3

Grup Kur

UYGULAMALAR

Oyunlar 20+

Tarihte Bugün

[Redacted] 19 Mart, 21:32

Kocaeli'de 3 canlı bomba etkisiz hale getirildi biri çocuk. Dikkat arkadaşlar!

Beğen Yorum Yap

4

[Redacted] Olay nerede gerçekleşti siz tanık mı oldunuz acaba?

Beğen Yanıtla 1 - 19 Mart, 21:42

[Redacted] Ben Kocaelinde yaşıyorum emniyet mensubu bir arkadaşımız "3 canlı bomba etkisiz hale getirildi biri çocuk" yazmış ben de bulabildiğim her yere c/p yapıyorum

Beğen Yanıtla - 19 Mart, 21:43

Malik Ege Yenerel Ak sokakta tosluklu kadarım şüpheli

Beğen Yanıtla 3 - 19 Mart, 22:27

[Redacted] Sen yine de dikkat et

Beğen Yanıtla - 19 Mart, 22:29

[Redacted] eyvallah

Beğen Yanıtla - 19 Mart, 22:30

[Redacted] Hepsi göz boyama 😊 Kendi adamlarını canlı bomba diye gösterip kendi adamlarını yakalıyorlar. "Bakın Savunma Bakanlığımız iş yapıyor" demeye getiriyorlar. Ben inanmıyorum gerçekten canlı bomba falan olduğuna... Her patlayan bombanın ardından 2-3 tane yakalıyorlar. Bakın patlayanlar var ama biz yakalıyoruz da... S..tir lan bir şey yakaladığın yok. Savunma Bakanlığının göz boyamaktan başka iş yaptığı yok ülke de...

Beğenmekten Vazgeç Yanıtla 4 - 20 Mart, 03:44 Düzenlendi

[Redacted] yanıtladı - 1 Yanıt

[Redacted] Siyasete girmemeye çalışalım arkadaşlar. Kulupculukte siyaset yasak bildiginiz gibi... 100 haberin 99u yalan 1i gerçek olsa gene bir şey, en azından bir süre kalabalık alanlarda bulunmamakta fayda var. Ben bir teroristin bombasıyla bir sokakta ölmek için bu kadar okumuyorum. Eminim siz de öylesinizdir. Dikkat edin arkadaşlar kendinize...

Beğen Yanıtla - 20 Mart, 07:42

Yorum yaz...

EK 6- GENÇLİK VE SPOR BAKANLIĞI BİLGİ EDİNME BAŞVURU CEVABI

Bimer [webbimer@gsb.gov.tr]

Kime:

Tulin SEPETCI

Gelen Kutusu

19 Kasım 2015 Perşembe 12:03

Gizliliğinizin korunmasına yardımcı olmak için, bu iletinin içeriğinin bir bölümü engellendi. Bu iletinin güvenilen bir gönderenden geldiğinden eminseniz ve engellenen özellikleri yeniden etkinleştirmek isterseniz, burayı tıklayın.

Gençlik ve Spor Bakanlığı Bilgi Edinme Hakkı Cevabı	
Cevap	: Sn. Tülin SEPETCİ,
	Söz konusu talebinizle ilgili Gelişmekte olan Spor Branşları Federasyonu ile temasa geçmeniz halinde tarafınıza yardımcı olunabilecektir. Bilgilerinizi rica ederiz. Gelişmekte Olan Spor Branşları Federasyonu Ulus İşhanı 10 Kat Altındağ-Ulus / ANKARA Elektronik ağ: www.gosbf.gov.tr Elektronik posta: gosbf@sgm.gov.tr Tel : 0.312.310 21 43 - Faks : 0.312.310 21 42
Başvuru No	: 116471
Cevap Linki	: <u>Cevabı bu linkten de görebilirsiniz.</u>

Ö Z G E Ç M İ Ş

Adı ve SOYADI : Tülin SEPETCİ

Doğum Yeri - Tarihi: İstanbul-05.05.1979

Eğitim Durumu

Mezun Olduğu Lise : Çemberlitaş Anadolu Lisesi, İstanbul, 1997

Lisans Diploması : Akdeniz Üniversitesi, İletişim Fakültesi, 2008

Yüksek Lisans

Diploması : Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Halkla İlişkiler ve Tanıtım Ana Bilim Dalı (2008-2011) (Sosyoloji Bölümü Yüksek Lisans Programı'ndan "Popüler Kültür" ve "Göç, Kültür, Kimlik" dersleri de resmi olarak alınmış ve transkripte yansıtılmıştır).

Tez Başlığı : "Akademik Örgütlerdeki Halkla İlişkiler Uygulayıcılarının Kültürel Algılarının Halkla İlişkiler Uygulamalarına Etkisi: Türkiye'deki Devlet ve Özel Üniversiteler Üzerine Bir Karşılaştırma (2011)"

Yabancı Diller : İngilizce, Almanca

Bilimsel Faaliyetler

- Uçar İlbuğa, E. ve Sepetçi, T. (2009). "İletişim, Halkla İlişkiler ve Kültürlerarasılık", *Uluslararası Halkla İlişkiler Sempozyumu Bildiri Kitabı*, Uluslararası Kıbrıs Üniversitesi, 15-17 Nisan, Nicosia-Kıbrıs.
- De Leeuw, S. ve Rydin, I. (2010). "Migrant Children's Digital Stories: Identity Formation and Self-representation Through Media Production", (Göçmen Çocukların Dijital Hikayeleri: Medya Yapımları Aracılığıyla Kimlik Biçimlenmesi ve Kendini İfade etme) Çev. Tülin Sepetçi, *Journal of Çankırı Karatekin Üniversitesi*. Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2, 11-32.
- Uçar İlbuğa, E. ve Sepetçi, T. (2010). "Representations of Foreign Women in the Turkish Media", *İletişim (Academic Journal)*. Galatasaray University Faculty of Communication Publication. Volume: (13) Aralık.
- Sepetçi, T. (2011). "2000 Sonrası Türk Korku Sineması ve Kadın Temsilleri", *2000 Sonrası Türk Sinemasına Eleştirel Bakış*. 253-280 Okur Kitaplığı: Ankara.
- Sepetçi, T. (2011). "Ünsal Oskay ve İletişim Eğitimi", *Akdeniz İletişim*. İletişim Eğitimi Özel Sayısı, Haziran, Sayı: 15, 164-167.

- Ranan, N. ve Karan, K. (2012). " "Cultural Influences on Public Relations Practices in Multicultural Societies: A Study of Multinational Organizations in Singapore ", (Çokuluslu Toplumlarda Halkla İlişkiler Uygulamalarındaki Kültürel Etkiler: Singapur'daki Çokuluslu Örgütler Üzerine Bir Çalışma) Çev. Tülin Sepetci, *Akdeniz İletişim Dergisi*. Haziran, Volume: 16, 151-166.
- Sepetci, T. (2012). "Toplum Kültürünün Uygulanan Halkla İlişkiler Modellerine Etkisi: Türkiye'deki Devlet ve Vakıf Üniversiteleri Üzerine Bir Araştırma", *Journal of Yasar Üniversitesi*. No. 28, Vol. 7.
- Castells, M. (2012). "Communication, Power and Counter-Power in the Network Society", (Ağ Toplumunda İletişim, İktidar ve Karşı-İktidar) Çev. Tülin Sepetci (içinde) *Yeni Medya Üzerine*. 13-46, AKİAUM Yayınları, Antalya.
- Patrao, C. ve Dias Figueiredo, A. (2012). "Educating the New Generation Journalist: From Moodle to Facebook", (Yeni Jenerasyon Gazetecilerin Eğitimi: Moodle'dan Facebook'a), Çev. Tülin Sepetci, *Akdeniz İletişim Dergisi*. Aralık 18, 164-176.
- Çağlar, Ö.; Uludağ, A. H.; Sepetci, T. ve Çalışkan, E. (2013). "Evaluation of Physical Fitness Parameters of Hearing Impaired Adolescents Who are Active and Non-active in Sports", *Turkish Journal of Sport and Exercise*. Volume: 15 - Issue: 2, 38-44.
- Çeliker, D. ve Sepetci, T. (2013). "Sorun Toplumsal, Çözüm Bireysel: Popüler Kültür Ürünü Olarak Kişisel Gelişim Kitaplarının İdeolojisi", *1. Uluslararası Medya Çalışmaları Sempozyumu Bildiri Kitabı*. 211-219.
- Sepetci, T. (2013). "Yeni Hegemonik Söylem Alanı Olarak Dijital Oyunlar: God of War 3 Örneği" *Yeni Medya Çalışmaları 1. Ulusal Kongresi Kitabı, Kuram, Yöntem, Uygulama ve Siyasalar*. 60-73.
- Sepetci, T. (2014). "Akıllı İşaretler Ne Kadar Etkili? İlköğretim Öğrencilerinin Oyun Kullanım Alışkanlıkları ve PEGI İşaretleri Arasındaki İlişki", *KİLAD*. 12, 45-67.
- Kaya, Z. A. ve Sepetci, T. (2015). "Polislik Mesleğinin Hofstede'nin Kültürel Boyutlarına Göre Değerlendirilmesi: Antalya Emniyet Teşkilatı Örneği", *Hikmet Yurdu Dergisi*. 8(15), 257-277.
- Sepetci, T. (2015). "Bir Kavram ve Meslek Olarak Halkla İlişkileri Eleştirel Ekonomi Perspektiften Analiz Etmenin Gerekliliği", *Intermedia İstanbul Ticaret Üniversitesi Dergisi*. Güz, 2(1), 222-234.

- Kelly, K; Valenzuela, S. ve Gil de Zúñiga, H. (2015). “Citizen Journalism and Democracy: How User-Generated News Use Relates To Political Knowledge and Participation”, (Yurttaş Gazeteciliği ve Demokrasi: Kullanıcı Tarafından Oluşturulan Haberlerin Kullanımı, Siyasal Bilgi ve Katılımla Ne Kadar İlişkili?) Çev. Tülin Sepetci, *Folklor/ Edebiyat*. 83. Yeni Medya Çalışmaları Özel Sayısı, 235-249.
- Sepetci, T. (2016). “Levi-Strauss ve Roland Barthes’ın Yaklaşımıyla “God of War” Oyununun Mitsel Çözümlemesi”, *TRT Akademi*. Cilt: 1, Sayı: 2, Temmuz, Dijital Medya Sayısı, s. 489-507.
- Sepetci, T. (Yayınlanma Aşamasında). “Şelale Gazetesi”, *Antalya Basın Tarihi Projesi*. 166-174, Antalya.
- Sepetci, T. (Yayınlanma Aşamasında). “Eko-Turizmin Sesi: Grün Magazin”, *Antalya Basın Tarihi Projesi*. 341-347, Antalya.
- Özçetin, B.; Çabuk, D.; Çeliker, D.; Sepetci, T. (Yayınlanma Aşamasında). “1960-1980 Arasında Antalya Yerel Basını”, 205-257, *Antalya Basın Tarihi Projesi*, Antalya.
- Uçar İlbuğa, E. ve Sepetci, T. (15-17 Nisan 2009), "İletişim, Halkla İlişkiler ve Kültürlerarasılık", *Uluslararası Halkla İlişkiler Sempozyumu, Uluslararası Kıbrıs Üniversitesi*, Nicosia-Kıbrıs.
- Uçar İlbuğa, E. ve Sepetci, T. (15-17 Kasım 2009), *International Symposium, “Body and Masculinity in the Globalizing World”*, Akdeniz University Faculty of Sciences and Arts Department of Sociology, Antalya/ TURKEY. “Representations of Foreign Women in the Turkish Media”.
- Akıner, N.; Sepetci, T.; Mencet, M. S.; Özdemir, Ö. (7-9 Aralık 2012), *UTSAM 4. International Symposium of Terrorism and Transboundary Crimes*, “Modern Zamanların Konvensiyonel Olmayan Silahı Medya: Kaddafi’nin Lincinin Satır Arasını Okumak”.
- Sepetci, T. (7-8 Mayıs 2013), *Kocaeli Üniversitesi Yeni Medya Çalışmaları 1. Ulusal Kongresi Kitabı, Kuram, Yöntem, Uygulama ve Siyasalar*, "Yeni Hegemonik Söylem Alanı Olarak Dijital Oyunlar: God of War 3 Örneği”.
- Sepetci, T. (15-17 Mayıs 2013), *International Conference on Critical Education Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi*, “Akıllı İşaretler Ne Kadar Etkili? İlköğretim Öğrencilerinin Oyun Kullanım Alışkanlıkları ve PEGI İşaretleri Arasındaki İlişki”.
- Çeliker, D. ve Sepetci, T. (20-23 Kasım 2013), *Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi 1. Uluslararası Medya Çalışmaları Sempozyumu*, "Sorun Toplumsal, Çözüm Bireysel: Popüler Kültür Ürünü Olarak Kişisel Gelişim Kitaplarının İdeolojisi”.

- Sepetci, T. (6-10 Nisan 2014), *International Journal of Arts and Sciences Research Presentation at Multidisciplinary Conference*, “The Effects of Political, Cultural and Economic Events on Turkish Cinema: An Analysis for the Genres of the Films Between 2000-2010”. FHWien University of Applied Sciences of WKW, Viyana.
- Sepetci, T. ve Demir, I. (17-21 April 2016), *International Journal of Arts and Sciences Research Presentation at Multidisciplinary Conference*, “The Use of WhatsApp Application For Transformation to a Super-Panopticon Society”, FHWien University of Applied Sciences of WKW, Viyana.
- Sepetci, T. ve Karademir Arun, B. (12-15 July 2016), “Being A Migrant Academician: A Case Study of Akdeniz University”, *Turkish Migration Conference*, University of Vienna.
- Candemir, T.; Sepetci, T. ve Candemir, T. (13 Nisan-14 Nisan 2017), “Sanal Uzamda Kimlik Oluşumu: The Witcher Oyununun İlişkisel Çözümlemesi”, 1. *İlişkisel Sosyal Bilimler Kongresi Bildiri Özeti Kitabı*.

İş Deneyimi

Stajlar : Akdeniz Üniversitesi Rektörlük Basın ve Halkla İlişkiler

Projeler :

- 07.07.2013-19.07.2013 Erasmus-Intensive Programme "Linguizismuskritische Perspektiven auf lebensweltliche Mehrsprachigkeit und nationale Bildung (ssysteme) - LiPeLeMe (Vienna University)
- BAP Project, “Internet Usage Habits of the Students of Akdeniz University” (since 2013-Proje Asistanı, devam ediyor)

Çalıştığı Kurumlar : Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Araştırma Görevlisi (2009-2017)

E-Posta : tlin_sepeti@yahoo.com