OYUN DEĞER-DİJİTAL OYUNLAR VE KULLANICILAR ÜZERİNE BİR İNCELEME: TO THE MOON ÖRNEĞİ

Vedat Yiğitoğlu

DOKTORA TEZİ
Halkla İlişkiler ve Tanıtım Anabilim Dalı
Danışman: Dr. Öğretim Üyesi Özge Uğurlu

İstanbul
T.C. Maltepe Üniversitesi
Sosyal Bilimler Enstitüsü
Temmuz, 2018

JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI

Vedat Yiğitoğlu'nun "Oyun Değer-Dijital Oyunlar Ve Kullanıcılar Üzerine Bir İnceleme: To The Moon Örneği" başlıklı tezi 16/07/2018 tarihinde aşağıdaki jüri tarafından değerlendirilerek "Maltepe Üniversitesi Lisansüstü Eğitim ve Öğretim Yönetmeliği"nin ilgili maddeleri uyarınca, Halkla İlişkiler ve Tanıtım Anabilim Dalında Doktora tezi olarak oy birliğiyle / oy çokluğuyla kabul edilmiştir.

	Unvanı. Adı ve Soyadı	İmza
Üye (Tez Danışmanı)	: Dr. Öğretim Üyesi Özge Uğurlu	
Üye	: Prof. Dr. Gül Batuş	
Üye	: Doç. Dr. Gürdal Ülger	
Üye	: Dr. Öğretim Üyesi Övünç Meriç	
Üye	: Dr. Öğretim Üyesi Erman Yüce	

Doç. Dr. Ahu Tunçel Önkal

Enstitü Müdürü

İLKE VE KURALLARA UYUM BEYANI

Bu tezin bana ait özgün bir çalışma olduğunu; çalışmamın hazırlık, veri toplama, analiz ve bilgilerin sunumu olmak üzere tüm aşamalarda bilimsel etik ilke ve kurallara uygun davrandığımı; bu çalışma kapsamında elde edilmeyen tüm veri ve bilgiler için kaynak gösterdiğimi ve bu kaynaklara kaynakçada yer verdiğimi; çalışmanın Maltepe Üniversitesinde kullanılan "bilimsel intihal tespit programı" ile tarandığını ve öngörülen standartları karşıladığını beyan ederim. Herhangi bir zamanda, çalışmamla ilgili yaptığım bu beyana aykırı bir durumun saptanması durumunda, ortaya çıkacak tüm ahlaki ve hukuki sonuçlara razı olduğumu bildiririm.

16/07 /2018

Vedat Yiğitoğlu

(Islak İmza)

Öğrencinin Adı ve Soyadı

İNTİHAL RAPORU

Üniversitenin öngördüğü intihal programıyla yapılan taramanın alıntı oranını belirten kapak sayfası, danışmanın imzasıyla eklenir.

TEŞEKKÜR

Bu çalışmanın ortaya çıkmasında şüphesiz işletme bölümünde öğrenci iken, iletişim bilimleri üzerine çalışmam gerektiğini söyleyerek yolumu değiştirmemi sağlayan ve bende iz bırakan hocam Prof. Dr. Filiz Otay Demir'e teşekkürü borç bilirim. Tez yazım sürecinde desteğini aldığım danışmanım Dr. Öğretim Üyesi Özge Uğurlu Akbaş'a teşekkürlerimi sunarım.

Tez izleme komitemde yer alan Doç. Dr. Gürdal Ülger, Dr. Öğretim Üyesi Övünç Meriç'e değerli katkıları için teşekkür ederim.

Tez konumu belirledikten sonra kendilerine ulaştığımda değerli görüşlerini alma fırsatı bulduğum ve beni bu konuda cesaretlendiren Prof. Dr. Espen Aarseth, Prof. Dr. Jos De Mul ve Prof. Dr. Ian Bogost'a teşekkürlerimi sunarım.

Bu süreçte desteklerini esirgemeyen arkadaşlarım Ersoy Karabay, Amine Canıdemir ve Sadık Çalışkan'a teşekkür ederim.

Eğitimim süresince desteğini esirgemeyen eşim Sezin'e ve aileme teşekkürlerimi sunarım.

Vedat Yiğitoğlu

Temmuz, 2018

ÖZ

OYUN DEĞER-DİJİTAL OYUNLAR VE KULLANICILAR ÜZERİNE BİR İNCELEME: "TO THE MOON" ÖRNEĞİ

Vedat Yiğitoğlu
Doktora Tezi
Halkla İlişkiler ve Tanıtım Anabilim Dalı
Danışman: Dr. Öğretim Üyesi Özge Uğurlu
Maltepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2018

Oyun, oyunun ötesinde olanı imâ eder ve açıklar. Bu çalışma oyunun çeşitli düzlemlerde "bir iletişim biçimi" olduğunu vurgulamaktadır. Oyunlar pek çok disiplin tarafından farklı gerekçelerle incelenmektedir. Ancak oyunların artan önemi, onun herhangi displine indirgenerek incelenmesini yetersiz hale getirmiştir. Bu bağlamda ortaya çıkan oyun çalışmaları ise kendi dil ve yöntemlerini ortaya koymaya ve kendi sınırlarını çizmeye çalışırken, zaman zaman benzer bir indirgemecilik içinde hareket etmiştir. Oyunları anlamak interdisipliner bir bakış açısı gerektirmektedir. Tüm disiplinleri bilmek mümkün olmamakla birlikte "oyun fenomeni" interdisipliner iletişim ara bölgesini oluşturmaktadır. Çalışmada antropo-kozmolojik olarak oyun, yeni medya olarak oyun, dil oyunları, dijital oyunlar, oyunlaştırma gibi konular bütünsel olarak, çeşitli dereceden oyun düşünürleri olarak kabul edilecek düşünürler kapsamında ele alınmıştır. Yine emek, çalışma, üretim ve tüketim, dijital toplum, ciddiyet ve oyun başlıkları aynı onto-genetiği takip ile yeniden yorumsanmaya çalışılmıştır. "Oyun Değer" oyunun çağdaş toplumda yükselen anlamının vurgulanabilmesi ve interdisipliner gerekliliğin sağlıklı şekilde kurulabilmesi için ifade edilmeye çalışılan bir kavramdır. Oyunun salt hikâye ya da biçimden öte olduğunu hatırlatan çalışma, oyun fenomeninin diğer disiplinlere içkinliğinin güncel tutulması yolunda bir çabadır.

Dijital oyunlar, oyun değer ve "To the Moon" oyunu özelinde kullanıcı görüşlerinin belirlenmesinin amaçlandığı bu araştırmada nicel ve nitel yöntemlerin bir arada yer aldığı karma araştırma modeli kullanılmıştır. Araştırmanın çalışma grubunu görüşme yapılan 5 kişi, üç internet sitesinden elde edilen görüşler ve oyun değerlendirme

anketi uygulanan 572 kişi oluşturmaktadır. Araştırmadan elde edilen verilerin analizinde IBM SPSS 24.0 ve NVIVO 11 programlarından yararlanılmıştır.

Araştırma sonucunda "To the Moon" oyunu oynayanların internette yer alan yorumlarında oyunla ilgili olumlu ifadeler kullandıkları, oyunun hikâyesine vurgu yaptıkları ve oyunu beğendikleri görülmüştür. Dijital oyun oynayanlarla yapılan görüşmelerde oyuncular için oyunlarda duyuşsal özelliklerin, gerçeklik kavramının önemli olduğu, dijital oyunları duygusal ihtiyaçları nedeniyle oynadıkları ve oyunlardaki karakterlerle kendilerini özdeşleştirdikleri, oyunları rahatlatıcı buldukları, oyun oynarken ve oyun sonunda kazandıklarında yaşadıkları başarma hissinin onları mutlu ettiği sonucuna ulaşılmıştır. Ancak oyunların fazla zaman harcamalarını gerektirmesi, bu nedenle oyuncuların asli görevlerini aksatmalarına neden olması ya da başarısızlık durumunda mutsuz olmaları nedeniyle olumsuz etkilerinin de bulunduğu sonucuna ulaşılmıştır. Dijital oyunlar "To the Moon" özelinde incelendiğinde ise, katılımcıların oyun hakkındaki görüşlerinin olumlu olduğu, oyuncuların oyunun hikâyesi, olay örgüsü ve müziklerini etkileyici bulmakta ve oyunu hayal güçlerini zenginleştiren, interaktif bir yetişkin oyunu olarak gördükleri, oyunda oldukça duygusal anlar yaşadıklarını, oyuna hapsoldukları ve oyunu herkese tavsiye ettikleri ifade ettikleri görülmüştür. Ayrıca oyunu benzetmek için kullandıkları metaforlar incelendiğinde oyunun aydınlatıcı ve yol gösterici olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Oyun Değerlendirme Anketi'ni yanıtlayan katılımcı görüşleri incelendiğinde ise katılımcıların dijital oyunları mutluluk ve tatmin amaçlı oynadıkları, oyunlarda tasarımların gerçekçi olmasına önem verdikleri, oyun oynarken zamanın daha hızlı geçtiğini düşündükleri, gerçek hayatta yapmayacakları şeyleri oyunlarda yapmaktan hoşlandıkları, sonunu öngöremedikleri oyunları oynamayı tercih ettikleri ve hikâyesi olan oyunları oynadıktan sonra, oyunlara alternatif sonlar düşündükleri sonucuna ulaşılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Oyun, Değer, Dijital Oyunlar, Oyunlaştırma, Simülasyon

ABSTRACT

AN INVESTIGATION ON GAME VALUE-DIGITAL GAMES AND USERS: EXAMPLE OF “TO THE MOON” GAME

Vedat Yiğitoğlu
Doctorate Thesis
Public Relations and Publicity Department
Supervisor: Dr. Instructor Özge Uğurlu
Maltepe University Institute of Social Sciences, 2018

The game implies and explains what goes beyond the game. This work emphasizes that the game is a form of communication on various planes. The games are examined by different disciplines for different reasons. However, the increasing importance of the games have made it insufficient to investigate them by reducing it into any one of the disciplines. In this context, while the game studies have tried to reveal their own language and methods and try to clone their own boundaries, they have acted in a similar reductionism from time to time. Understanding games requires an interdisciplinary perspective. Although it is not possible to know all the disciplines, the 'game phenomenon' forms the interdisciplinary communication domain. Topics such as anthropo-cosmologic game, new media as game, language games, digital games, and gamification have been dealt with in a holistic way. Besides, the ideas of thinkers who are regarded as game thinkers from various levels are included Nevertheless, labor, work, production and consumption, digital society, seriousness and game topics have been reinterpreted by following same ontogenetic. Game/Play Value is a concept that is tried to be expressed in order to emphasize the rising meaning of the game in contemporary society and to establish the necessity of interdisciplinarity in a healthy way. The thesis, which is the reminiscent of the fact that the game is beyond being purely a story or form, is an attempt to keep the game phenomenon intact in other disciplines up to date.

In this research aimed at determining user opinions in terms of digital games, game value and "To the Moon Game” mixed research model in which quantitative and qualitative methods are combined is used. The study group consisted of 5 interviewes, opinions from three internet sites and 572 people who answered the game evaluation

questionnaire. IBM SPSS 24.0 and NVIVO 11 programs were used to analyze the data obtained from the research.

As a result of the research, it was seen that those who play "To the Moon Game" had positive expressions in the comments on the internet, emphasized the story of the game and liked the game. After the talks with digital game players we have reached the conclusion that for the gamers emotional properties and the concept of reality are important in the games, and that they play digital games because of their emotional needs and that they have identified themselves with the characters in the games, they found the games relaxing, when playing games and after the games the sense of success they have make them happy. However, we have concluded that they have negative effects as the games require spending too much time, interrupting their primary duties, or being unsuccessful in the games. When viewed in the context of the digital games "To the Moon Game", it is clear that the participants' views about the game are positive, the players find the game story, plot and the music impressive and they think that it is an interactive adult game which enhance their imagination, and that they have quite emotional moments when in the game, they are captured by the game and that they recommend it to others. Also, when metaphors they used for the game are examined, the result is that the game is illuminating and guiding. When participant opinions in the Game Evaluation Questionnaire are examined, it is observed that the participants prefer to play digital games for happiness and satisfaction purposes, they give importance to realistic designs in games, they think that the time passes faster while playing games, and that they like to do things that they cannot do in real life, and that they prefer to play games which they do not anticipate and that after playing the games that have stories, they think alternative endings.

Keywords: Game, Value, Digital Games, Gamification, Simulation

İÇİNDEKİLER

JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI ii
İLKE VE KURALLARA UYUM BEYANI iii
İNTİHAL RAPORU iv
TEŞEKKÜR v
ÖZ vi
ABSTRACT vii
TABLOLAR LİSTESİ xii
ŞEKİLLER LİSTESİ xiii
KISALTMALAR xvi
ÖZGEÇMİŞ xvii
BÖLÜM 1. GİRİŞ 1
1. Problem 1
2. Araştırmanın Amacı 9
3. Araştırmanın Önemi 9
BÖLÜM 2. KAVRAMSAL ÇERÇEVE 12
1. Oyun Kavramı 12
a) Oyun ve Kültür 20
b) Oyun İstenci ve Gerçeklik 30
2. Modern Toplum ve Oyun Karşıtlığı Olarak Ciddiyet 43
a) Üretim Fantazmı 51
b) Varlık ve Oyun 59
c) Postmodernizm ve Oyun 67
d) Dil Oyunu 75
e) Oyun Uzayı-Mekân ve Anlatı 78
f) Simülasyon ve Metafor 89
g) Zaman ve Hipergerçeklik 96
h) Sihirli Çember 102
ı) Gamification, Oyun Ciddiyeti ve Ayartma 111
3. Değer Kavramı 118
a) Gösterge Değer 123
b) Uygulama Çerçevesi ve Oyun Değer 131

4. Dijital Toplum ve Oyun Çalışmaları 138
BÖLÜM 2. YÖNTEM 160
1. Araştırmanın Modeli 160
2. Çalışma Grubu 161
3. Verilerin Toplanması 162
a) "To the Moon" Oyunu 162
b) Veri Toplama Araçları 165
4. Verilerin Analizi 165
BÖLÜM 3. BULGULAR VE YORUMLAR 169
1. İnternet Görüşlerine Ait Bulgular 169
2. "To the Moon" Oyunu Oynayanların Görüşleri 171
3. Oyun Değerlendirme Anketi'ni Yanıtlayan Katılımcıların Görüşleri 190
BÖLÜM 4. SONUÇ 208
1. Sonuçlar 208
2. Öneriler 209
EKLER 211
KAYNAKÇA 218

TABLOLAR LİSTESİ

Tablo 1. İçsel ve Dışsal Motivasyon Kaynakları 112

Tablo 2. Oyunun Bazı Özelliklere Göre Retorik Sınıflaması 134

Tablo 3. Stephen Pepper'ın Dünya Hipotezi 136

Tablo 4. Oyunların Oyuncular Üzerindeki Etkileri 150

Tablo 5. Katılımcıların bazı sosyo-demografik özelliklerine göre dağılımları 161

Tablo 6. En fazla tekrar eden 20 sözcük 170

Tablo 7. Katılımcıların dijital oyunların kendileri için önemleri ile ilgili görüşleri 171

Tablo 8. Katılımcıların oyunda genel olarak ne bekledikleri ile ilgili görüşleri 173

Tablo 9. Katılımcıların oyunlardaki karakterler ile kendilerini özdeş hissetmeleri ile ilgili görüşleri 174

Tablo 10. Katılımcıların oyunları kendileri için faydalı bulmaları ile ilgili görüşleri .. 175

Tablo 11. Katılımcıların oyunu oynarken gerçek zaman ve mekân algılarının etkilenmesiyle ilgili görüşleri 177

Tablo 12. Katılımcıların oyunların gündelik yaşantılarına olumlu-olumsuz etkileri ile ilgili görüşleri 179

Tablo 13. Katılımcıların "To the Moon" oyunu ile ilgili genel görüşleri 180

Tablo 14. Katılımcıların oyuna başlarken, oyunu oynarken ve oyun bittiğindeki düşünceleri 182

Tablo 15. Katılımcıların oyunda başka bir boyuta geçme hissi ile ilgili görüşleri 185

Tablo 16. Katılımcıların oyundan haz alıp almamaları ile ilgili görüşleri 186

Tablo 17. Katılımcıların oyunda kendilerini en çok etkileyenin ne olduğu ile ilgili görüşleri 187

Tablo 18. Katılımcıların gerçek hayata dönmekte zorlanma durumları ile ilgili görüşleri 188

Tablo 19. Katılımcıların oyunu benzettikleri şeyler ve benzetmelerinin nedenleri 189

ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1. 2015 yılında bazı şirketlerin dijital uygulamalardan elde ettikleri kazanç 74

Şekil 2. Mobius şeridi 84

Şekil 3. Geometrik ve topolojik dönüşüm 85

Şekil 4. Fraktal Örnekleri 88

Şekil 5. Oyun türlerine göre 2015-2016 yılları arası oyun gelirleri 157

Şekil 6. Araştırma modelinin şematik gösterimi 160

Şekil 7. To the Moon oyununu oynayan kullanıcıların internette belirttikleri görüşlere ait sözcük bulutu 169

Şekil 8. Katılımcıların "Bilgisayar oyunları oynar mısınız?" maddesine verdikleri yanıtlar 190

Şekil 9. Katılımcıların "Ne tür bilgisayar oyunlarını daha çok oynarsınız?" maddesine verdikleri yanıtlar 191

Şekil 10. Katılımcıların "Oyunu daha çok nerede oynarsınız?" maddesine verdikleri yanıtlar 191

Şekil 11. Katılımcıların "Oyunları en çok hangi araçla oynarsınız?" maddesine verdikleri yanıtlar 192

Şekil 12. Katılımcıların "Ne sıklıkla oyun oynarsınız?" maddesine verdikleri yanıtlar 192

Şekil 13. Katılımcıların "Bir haftalık oyun rutininizi düşündüğünüzde günde ortalama ne kadar süre oynarsınız?" maddesine verdikleri yanıtlar 193

Şekil 14. Katılımcıların "Daha çok hangi amaçla oynarsınız?" maddesine verdikleri yanıtlar 194

Şekil 15. Katılımcıların "Oyun esnasında bırakmak isteyip bırakamadığınız, uzun süre oyun başında kaldığınız oldu mu?" maddesine verdikleri yanıtlar 194

Şekil 16. Katılımcıların "Oyunların aşağıdakilerden hangilerine olumlu etkisi olmaktadır?" maddesine verdikleri yanıtlar 195

Şekil 17. Katılımcıların “Oyunda tasarımların gerçekçi olması benim için önemlidir.” maddesine verdikleri yanıtlar 196

Şekil 18. Katılımcıların “Başkalarıyla birlikte oynayabileceğim oyunları tercih ederim.” maddesine verdikleri yanıtlar 196

Şekil 19. Katılımcıların “Oyunda öğrendiğim şeyleri gerçek hayatta kullanırım.” maddesine verdikleri yanıtlar 197

Şekil 20. Katılımcıların “Oyun oynarken zaman gerçek hayattan daha hızlı geçer.” maddesine verdikleri yanıtlar 198

Şekil 21. Katılımcıların “Oyunda gerçek hayatta yapamayacağım şeyleri yapabilmek hoşuma gider.” maddesine verdikleri yanıtlar 198

Şekil 22. Katılımcıların “Oyun oynarken dalıp gittiğim olur.” maddesine verdikleri yanıtlar 199

Şekil 23. Katılımcıların “Sonucunu öngöremediğim oyunları daha çok severim.” maddesine verdikleri yanıtlar 200

Şekil 24. Katılımcıların “Oyunlar duygularıma hitap eder.” maddesine verdikleri yanıtlar 200

Şekil 25. Katılımcıların “Kendimi oyundaki karakterlerin yerine koyarım.” maddesine verdikleri yanıtlar 201

Şekil 26. Katılımcıların “Oyun oynarken gerçek dünyayla bağlantımın kesildiği olur.” maddesine verdikleri yanıtlar 201

Şekil 27. Katılımcıların “Oyunlarda 'Kaybetmek' beni üzer.” maddesine verdikleri yanıtla 202

Şekil 28. Katılımcıların “Oyunlar yolu ile arkadaş edinirim.” maddesine verdikleri yanıtlar 202

Şekil 29. Katılımcıların “Multiplayer (çok oyunculu) oyun oynarken kendimi bir gruba ait hissederim.” maddesine verdikleri yanıtlar 203

Şekil 30. Katılımcıların “Oyun boşa harcanan bir süre değildir.” maddesine verdikleri yanıtlar 203

Şekil 31. Katılımcıların “Oyunlar ve oyunsal alanlar dünya ile iletişimde olduğum hissini kuvvetlendirir.” maddesine verdikleri yanıtlar 204

Şekil 32. Katılımcıların “Oyunları oynadıktan sonra oyun hakkında düşünmeye devam ederim.” maddesine verdikleri yanıtlar 205

Şekil 33. Katılımcıların “Bir hikâyesi olan oyunları oynadıktan sonra, alternatif sonlar düşündüğüm olur.” maddesine verdikleri yanıtlar 205

Şekil 34. Katılımcıların “İnternet üzerinde ödüllendirme sistemleri ile rozet, puan, derecelendirme veren siteleri tercih ederim.” maddesine verdikleri yanıtlar 206

Şekil 35. Katılımcıların “Oyun ile öğrenmeyi tercih ederim.” maddesine verdikleri yanıtlar 206

KISALTMALAR

IT	Information Technology, Bilgi Teknolojisi
IGDA	International Game Developers Association, Uluslararası Oyun Geliştiricileri Derneği
RO	Read Culture, Oku kültürü
RW	Read/Write culture, Oku/Yaz kültürü
UCC	User Created Content, Kullanıcı Kaynaklı İçerik
MMO	Massively Multiplayer Online, Devasa Çevrimiçi Oyun
IoT	Internet of Things, Nesnelerin İnterneti
DIGRA	Digital Games Research Association, Dijital Oyunlar Araştırma Birliği
RPG	Role Play Game, Rol Yapma Oyunu

ÖZGEÇMİŞ

Vedat Yiğitoğlu

Halkla İlişkiler ve Tanıtım Doktora

Eğitim

Derece	*Yıl*	*Üniversite, Enstitü, Anabilim Dalı*
Y.Ls.	2007	Maltepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü İşletme Anabilim Dalı
Ls.	2000	Çukurova Üniversitesi, İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi, Ekonomi (İngilizce)
Lise	1993	Tuzla Lisesi

İş/İstihdam

Yıl	*Görev*
2016 -	Yönetici. Vera İlaç Sanayi
2004 - 2014	Yönetici. Farmalion İlaç Sanayi

Kişisel Bilgiler

Doğum yeri ve yılı	: Adana 01.01.1974 Cinsiyet: Erkek
Yabancı diller	: İngilizce
GSM / e-posta	: 05322564380 / yigitoglu@gmail.com

BÖLÜM 1. GİRİŞ

Bu bölümde problem, araştırmanın amacı ve önemi ile ilgili açıklamalar yer almaktadır.

1. Problem

Oyunlar insanlık kadar eskidir. Ancak, oyunların akademik araştırmalara konu olmasının önünde bir takım engeller olmuştur. Bu engellerden ilki, oyunun ciddiyet karşısında ve çocuklara özgü bir faaliyet olarak konumlandırılmasıdır. Oyunun karmaşıklığı, yaygınlaşma hızı ve endüstriyel olarak dikkat çeker hale gelme imkânlarına dair kat edilen süre, oyunun negatif durum ve olgular ile ilişkilendirilmesi yolu ile anlamının ötelenmesi gibi faktörler onun özü anlamında anlaşılmasını geciktirmektedir. Ciddiyetin eseri olan kartezyen düşüncenin yer, zaman ve uzam algısı karşısında oyun, varlıkların durumunu ifadede, hermenötik ve fenomenolojik gelenekte bir kök metafor olarak kullanılmıştır. Oyun düşünürleri basit bir iğretilemenin ötesinde "oyun" ve "oynayış"ın ayrılamazlığı üzerinden hareket etmişlerdir. Antropo-kozmolojik anlatılar, aktörlerin bir meta olmaktan çıkarılarak gerçek doğası anlamında incelenebilmesi imkânını aralamanın yanı sıra, interdisipliner çalışma ve düşünmenin gerekliliğini de ortaya koymuştur. Bu oyunsal yorumsama biçiminde, anlamın ve yapının sökümünde olduğu gibi oyun, disiplinlerarası dinamiklerin düşünce deneylerine dönüşmüştür. Her bir oyun, izleyicinin gözünde ilk anda ciddi deneyler olarak görülmese de, gündelik pratiklere ve kültüre etki eden bir kesittir. Her bir oyunun katmanlı yapısı ilk andan itibaren onu interdisipliner bir araştırma nesnesi haline getirmektedir.

OECD tarafından hazırlanan bir rapor, 1960'ların sonlarında disiplinlerarasılığın artmasının beş temel nedenini ortaya koymaktadır. Bunlar:

- Bilimin gelişimi,
- Öğrencilerin ihtiyaçları,
- Profesyonel yeni talepler,
- Toplumun yeni ihtiyaçları,
- Üniversitelerin ekonomik ve yönetimsel açıdan karşılaştığı güçlüklerdir.

Akademik kurumlar, temel faaliyetleri için yeni zorluklar ve gerekliliklerle giderek karmaşıklaşan bir dünyayla karşı karşıya kalmıştır (Mäyrä, 2009).

Oyun yeni bir kavram olmamakla birlikte oyunla ilgili çalışmalar bir eğilimi kristalize ederek, insan etkinliğinin bir unsuru olan oyunu olumlamaktadır. Oyun mekanikleri, oyunun bilinen anlamlarının dışında günümüzde pazarlama ve tüketimin unsurlarından birine dönüşmüştür. Fink'e (1960/2015) göre oyun, insan hayatının yöresindeki bir kenar fenomen, yalnızca ara sıra ortaya çıkan tesadüfi bir fenomen değildir. Oyun esasen insan varoluşunun ontolojik yapısının bir parçasıdır; hayati öneme sahip temel bir fenomendir.

Bilgisayar çağında, dünya hakkındaki bilgiler belirli bir gerçeklik durumunun durağan bir temsilinden, eğlenceli dinamik bir simülasyona dönüşmüştür. Simülasyonlar gerçekliği taklit etmekle kalmayıp, çoklu geçmiş ve çoklu gelecek senaryolarını mümkün kılmaktadır. Bilgisayar oyunları simülasyon ve veritabanının gücünü ifade ederken, oyunsallaşan kültürün en önemli temsil formu olarak ortaya çıkmaktadır.

Postmodern toplum teorisini oluştururken Lyotard (1979/1997) bilgisayarın ve bilgi teknolojilerinin (information technology [IT]) toplumsal yapıyı değiştirme üzerindeki etkisine dikkat çekmektedir. Çağdaş toplumda iletişim, oyunsal bir ontoloji ile karakterizedir. Teknoloji ve oyunsallaştırılan platformlar, kültür ve iletişimin gelişimini etkilemektedir. Video oyunları yaratan çağımız, ideolojik yorum sistemlerinin kaybolduğu postmodernizm çağıdır. Bu perspektiften oyunlar ve spesifik olarak video oyunları, toplumumuzun ana kurumları haline gelmiştir. Çünkü video oyunları sanayi sonrası toplumların ekonomik gelişiminin temelini oluşturan bilgi teknolojisi ve medyayı birbirine bağlamaktadır. İletişimin amacı, anlam ve değer üretiminin paylaşımıdır. Dijital oyunların endüstriyel değerinin yanı sıra, bir oyun değerden bahsedilebilir. Dijital oyunlar, teknoloji aracılı olarak sürekli öğrenme ve buna bağlı eleştiri biçimidir.

Oyunların oyun olarak biçimsel özelliklerine eğilen ve oyunları oyunsal özelliklerinden yola çıkarak tanımlayan araştırma alanına *ludoloji (oyun bilimi)* adı verilmiştir (Frasca, 2003; Juul, 2005). Oyun çalışmalarında oyun içi dinamikler analiz edilmeye çalışılırken ludoloji ve *narratoloji (anlatıbilim)* arasındaki kısır mücadele, oyun çalışmaları sınırlarının belirlenmesini ötelemektedir. Anlatıbilim, oyunları yeni bir anlatı yolu olarak görmekte ve dolayısı ile oyunların anlatıbilime göre incelenmesini

önermektedir. Özerk bir fenomen olarak oyuna dair ortaya konmuş zengin kuram ve anlatıları yadsıyan incelemeler, tarihsel ve kültürel bağlamda oyun kavramının anlaşılmasını geciktirmektedir. Oyun bir alt tema olarak antropoloji, sosyoloji, naratoloji, semiyotik, film çalışmaları gibi birçok disiplinde bir metafor olarak kullanılmıştır. Çağdaş toplumda gelişen teknolojiler ile beraber oyunlar ve gündelik yaşantı giderek dijitalleşmektedir. Oyun fenomeninin başka teori ya da fenomenlerin gösterim biçimi olma özelliği ile 'özü anlamında oyunun' anlaşılma biçimi ilişkili hale gelmiştir. Oyunlara ışık tutmanın yolu bu metaforik ilişkiyi yadsımak değil, daha da kuvvetlendirmek olmalıdır.

Binark ve Bayraktutan-Sütcü'ye (2008) göre endüstriyel bir ürün olarak oyunlar belirli bir pazarı oluştururken, toplam pazarı genişletmek adına kullanılan çabalardan birine de dönüşmüştür. Oyuncunun oyun zaman ve uzamına yaptığı tüm bu yatırımlar değerlendirildiğinde, dijital oyun oynama ediminin giderek ciddileşmekte, hatta bir tür işe dönüşmekte olduğu söylenebilir.

Aarseth (2001a) "Game Studies"isimli çevrimiçi akademik dergide oyun çalışmalarının doğuşunu bildirmiştir. Ona göre bilgisayar oyunları belki de şimdiye kadar görülen en zengin kültür ürünüdür. Uluslararası Oyun Geliştiricileri Derneği (International Game Developers Association [IGDA]) (2008) tarafından önerilen müfredat çerçevesi, üniversitelerde oyun programlarında verilmesi gereken şu temel konuları içermektedir:

1. Oyunlar ve toplum,
2. Oyun sistemleri ve oyun tasarımı,
3. Teknik beceriler, programlama ve algoritmalar,
4. Görsel tasarım,
5. Ses tasarımı,
6. Etkileşimli hikâye yazma, yazma ve komut tasarımı,
7. Oyunculuk,
8. İnsan ve süreç yönetimi,
9. Oyun eleştirisi, analizi ve tarihi (IGDA, 2008).

Pek çok disiplin tarafından incelenen oyun, insan kültürünün gizil ve önemli bir parçasıdır. Oyun kelimesi herkes için geçerli bir anlam ifade etse de, bilimsel ve edebi

olarak oyunun anlam ve işlevi tarihsel olarak farklılık göstermektedir. İdeolojik yorum sistemlerinin, büyük anlatıların sekteye uğradığı postmodern toplumda oyun artık çok daha fazlasını ifade etmektedir. Önemli tarihsel gerçekliklerin seçiminde oyun fenomeni kendisine yeni alanlar açmaktadır.

Son yıllarda oyun kavramı çeşitli boyutları ile akademik çevrelerin dikkatini daha fazla çekmeye başlamıştır. Malta Üniversitesi'nde 2013'te kurulan Oyun Çalışmaları Bölümü'nde medya çalışmaları, teknoloji filozofisi ve varoluşçuluk, sanal dünyalar araştırması, prosedürel içerik yaratımı, estetik, edebiyat teorisi, semantik oyunlar, semantik içerik yaratımı, endüstriyel ontoloji, yapay zekâ, sanal gerçeklik araştırmaları, zihin felsefesi, oyun felsefesi gibi başlıklar altında çalışmalar yürütülmektedir. Yine Kopenhag Üniversitesi'nde bilgi teknolojileri temelinde değer yaratmaya yönelik araştırmalarda oyun çalışmaları da bulunmakta ve bunlara biyoloji, etoloji, zooloji, antropoloji, sosyoloji, psikoloji, eğitim, ekonomi, politik bilimler, modern savaş sanatları, sibernetik, istatistik, fizik, matematik ve felsefe gibi disiplinlerden akademisyenler destek vermektedir. Moran'a (2007) göre modern felsefenin özünün oyun oluşturmakta ve düşünmeye değer bir kavram olarak oyun, insan doğasının teşkilini belirlemektedir.

Aarseth'e (2017b) göre oyunları anlayabilmek için tüm disiplinleri bilmek elbette mümkün görünmemektedir. Ancak oyunlar, disiplinler arasında diyaloğa girebilmek açısından önemli bir kavramdır. Aarseth, dijital ve dijital olmayan oyunların ayrımının önemli olmadığı, tüm oyun ve oyun fenomenlerini kucaklama vakti geldiğini ifade etmektedir. Belki de en iyi ilke, oyunu bir nesne veya bir etkinlik olarak değil, bir perspektif olarak ele almaktır. Her disiplinin kendi sınırlarını çizme çabasında olduğu gibi, bugün oyun çalışmaları kendi sınırlarını çizip, kendi dil ve konvansiyonlarını oluşturmaktadır. Perspektif olarak oyun, hem diğer disiplinlerde uzun süredir araştırılan ya da gömülü olan çalışmaların alternatif olarak yorumsanmasını sağlayan entelektüel bir çaba olacak, hem de yükselen ludik kültür ile buluşabilecek onto-genetik izlerin takibini sağlayacaktır.

Axelos'un (1968) *"dünyanın oyunu"* kavramı hem tüm oyunun kurucusudur; hem de evrensellik, bütünlük, rasyonellik üst söylemlerine karşıdır. İnsan hem dünyaya ait olarak onun bir parçasıdır hem de oyundadır. Dünya sisteminin doğal olarak açık olduğunu görmek -bilginin uygulama ile olan ilişkisi de dâhil olmak üzere- sosyal

bilimlerdeki birçok sorunu çözecektir. Bunun bir sonucu olarak sosyal bilimlerde disiplinler, dünyanın yalnızca sosyolojik, politik, tarihsel ya da psikolojik görüntüsünü içeren bir tekel yaratmak yerine, birlikte çalışacaktır. Axelos'un gezegenseli parçalı, hesaplanamaz ve indirgenemez, ön görülemez ve kesintisiz biçimde oluşmaya devam eden dinamik bir sistemdir (akt. Sholtz, 2015). Günümüzde oyunların anlam ve değerindeki bu yükseliş, temelde ekonomik olarak algılanmış ve konu ile ilgili çalışmalarda bir artış olmuştur.

Eski alanlardan getirilen ideolojik yüklerin yaklaşımlara etkisinin kaçınılmazlığını belirten Aarseth (2001a), bu gerçeklikler ışığında şu önemli soruyu sormaktadır:

> Oyun çalışmaları için yeni bir alan mı istiyoruz, yoksa eski disiplinimiz için alan mı talep ediyoruz? Örneğin dijital kültür çalışmaları; günümüzde her kültür aynı zamanda dijitaldir, bu nedenle beşeri ve sosyal bilimlerin her kesimi, dijital alanlarını kendi bölgelerinin bir parçası olarak görmelidir. Bazılarımız için, bilgisayar oyunları zaten filmlerden veya belki de spordan daha fazla kültürel öneme sahip bir görüngü. Gelecekteki bilgisayar oyunlarının potansiyel kültürel rolü 2001'den bu yana, gerçek anlamıyla kaçınılmazdır. Bu oyunların, özellikle de çok oyunculu oyunların, estetik ve sosyal birliği; tiyatro, film, TV şovu ve roman gibi eski kitle iletişim araçlarının hiçbir şekilde yapamayacağı şekilde birleştirdiği açıktır.

Sicart'a (2014) göre video oyunları yeni perspektiflere sahip bir medya olarak, alışık olunmayan alanlardan (filozoflar, sanatçılar, uzmanlar) desteklenen, unutulanları ya da görülemeyenleri gösterebilecek kadar genişleyen bir araçtır. Oyunsal düşünme, oyunlar hakkında yeni düşünme yolları ve oyunları kullanarak dünyanın geri kalanı üzerine düşünmek demektir. Dünyanın geri kalanı üzerine düşünme için etkili bir fenomen olarak oyunlar, aynı zamanda toplumsal bir alanı ve iletişimi tanımlamaktadır. Bu alanda ortaya çıkacak anlam ve değerin araştırılması endüstriyel ve akademik olarak önemli hale gelmektedir. Aarseth (2017a) bununla ilgili olarak *"...eğer oyun çalışmaları müstakil olarak ortaya çıkmasaydı, medya çalışmaları ilk etapta oyun çalışmalarının hız kazanması için yeterli olmayacaktı ve medya çalışmalarındaki pek çok kişi yine bu çözümü tercih edecekti."* demiştir.

Oyun çalışmalarında son yıllardaki çabalar ve onun sömürgeleştirilmemesi adına benimsenen bazı görüşler, oyunun interdisipliner niteliğine ve anlaşılmasına ket vuracaktır. Oyunun kültürel çalışmalar içindeki 'özü anlamında' boyutunu kaybetmemek ve çalışmaları anlamlı şekilde destekleyebilmek için romantik ya da ütopik kabul edilen görüşlere yer vermek gerekmektedir. Oyun fenomenine bütünsel olarak bakmamak, oyun

çalışmalarını belirli şablonlar içerisinde dijital oyun içi kısır araştırmaların ötesine taşımayacaktır. Dijital oyunlar özel bir disiplin olarak incelense de, bu dijitalleşmenin insan kültürünün bir uğrak noktası olduğu unutulmamalıdır. Bilgisayarların gelişimi ve katmanlı medya, olası davranışların modellenmesi ve yeni bir iletişim biçimi anlamına da gelmektedir.

Baudrillard'a (1968/2014) göre nesne ve öznenin temsilden öte potansiyel davranışlarının modellendiği karmaşık bir evren, oyunsal bir evrendir. Toffoletti'ye (2011) göre Baudrillard'ın söylemleri, sayfadaki kelimeleri kendi felsefesini somutlaştıracak veya harekete geçirebilen oyunsal ve sembolik alana aittir. "Oyunlar ve oyun istatistiksel olarak Baudrillard'ın yazdığı tek şey olabilir. Baştan çıkarma, ölümcül strateji, felaket, coşkunluk ve kendinden geçme, müstehcenlik, imha etme, sembolik değişim, mükemmel suç, kötü, sanat ya da simülasyon…" (Galloway, 2007).

Simülasyon davranışların modellenmesidir. Kültürün oyunsallaşması kavramının ontolojik ya da epistemolojik bir iddiayı ifade edip etmemesi önemlidir. Tarihin öyle bir fazında bulunuruz ki çok fazla oyun ile karakterize olunuyordur. Bu ontolojik bir kabuldür. Ya da Eric Zimmerman ve Heather Chaplin'in manifestolarında ludik yüzyıl için iddia ettiği gibi 21. yüzyılın oyunlar tarafından tanımlanacak olması konseptini ispatlamak zor görünmektedir. Oyun kavramının çağdaş medya kültürüne yeni ışık tutacak buluşsal bir araç olarak yeni nesnelere bakıp belirli bir şekilde incelemeyi mümkün kılan bir lens olarak kullanılabilir. Oyun ve kültürün oyunsallaşması, "medya teorisinde ludik dönüşüm" denilen kavram adına çok önemli bir rol oynamaktadır (Raessens, 2012).

Teknolojinin gelişimi ile beraber boş zaman ve eğlencenin anlamı değişmekte ve günlük yaşantı daha da oyunsallaşmaktadır. Bu oyunsallaşma aynı zamanda epistemolojik bir oyunsallaşmayı da beraberinde getirmektedir. Medya takipçilerinin medya karşısındaki bilinç durumu, izleyici eylemlerinin çeşitli bağlamlarda ele alınmasına yol açmıştır.

Oyun kavramı modern anlamda Huizinga (1955/1938) ve Caillois (1958/2001) tarafından ele alınmıştır. Kültürün ayrılmaz temellerinden biri olmasına rağmen, bir başlık olarak oyun eleştirel düşünce tarafından kapitalist toplumdaki ciddiyet, üretim ve yabancılaşma karşısında bir tür devrimci eylem ve özgürleşme olarak düşünülmüştür

(Durumcu Enternasyonal, 1960). Zaman zaman da oyunun doğasındaki rasyonel-irrasyonel durumdan herhangi biri üzerinde yoğunlaşılmıştır. Planlama dönemlerinde gelişen rasyonalite temelli oyun kuramı sonraki yıllarda da geliştirilmiş ve pek çok Nobel ödülünün konusu olmuştur. Bazen estetik alan ile ilişkilendirilerek toplumsal bilincin kuvvetlendirilmesi yöntemi olarak temellendirilmiştir. Oyunun öznesi ve nesnesi kültürel ve ekonomik başta olmak üzere pek çok sosyal alanı kapsamaktadır. Oyunlar dünyanın içindedir, dünyevidir ve gerçektir. Oyun epistemosferinde *sihirli çember* ile oyuna alan çizilmesi alışkanlığı ya da kopyalar ve asıllar dünyası gibi düşünceler sanal ve gerçeklik ayrımına yol açmıştır. Oyunlar duygu, deneyim yaratarak iletişimde kalma biçimidir. Modern anlatılarda oyunun fayda üretmek amacında olmadığı ve nihayet verimsizliği savını anlatan görüşler, aynı zamanda kültür üretme biçimi olduğunu söylerken, ortaya çelişik bir durum çıkmaktadır. Üretim, verim ve gönüllülük esasının bir vurguya dönüştürülmesinin amacı, esasen ona kapitalizmin ciddiyeti dışında özerk bir durum sağlamak iken, oyunu gündelik pratiklerin dışına itmiş olmaktadır. Diğer yandan oyunun kuralları olması, onun bir özgürlük alanı olduğu gerçeğini değiştirmemektedir. Kurallar oyunu var eder ve yalıtılmış bir özgürlük alanı sunar. Batı literatüründeki çalışmalarda "game" ve "play" kuralları bulunan ve herkesin başlangıçta eşit olması durumu olan *game* ile belirsizliğin ve kuralsızlığın esası oluşturduğu durum olan *play,* zaman zaman ayrıştırılarak anlatılmaktadır. Güç ve iktidar, mimesis ve oyun bazlı anlatılar, sayısal ve sayısal olmayan yöntemler arasındaki oyunsal mücadeledir. *Kuralların ve belirsizliğin yorumsanması oyunu,* disiplinler arası geçişliliği sağlarken hem metaforik olarak hem de teknik olarak oyun fenomenini kullanmaktadır. Bu nedenle bu çalışmada farklı ekol ve yöntemler ile isimlendirilen düşünürler tek bir bağlamda; *oyun düşünürleri* olarak kabul edilmektedir.

Oyunun doğası ve sınırları, dünyayı ve toplumu anlamada bir model olarak çeşitli düşünürler tarafından ele alınmıştır. Herakleitos'un 52. fragmanı olan "zaman, daima taşları ile oynayan bir çocuktur" ifadesi bu örneklerden biridir (Sena, 1975). Axelos'a göre *dünyanın oyunu* çağının önünde bir kavramdır. Fakat bununla beraber doğru yönde atılmış bir adımdır: oyunu maskeleyen ve reddedenler dâhil, tüm düşünce ve deneyimlerin oyununun zaman-mekânını oluşturur. Eleştirel düşünce ve postmodern anlatıda "gerçeklik oyunları, "ayartma oyunu,"sıfır toplamlı oyun" gibi argümanlar metin içinde oyun kelimesine yüklenilmesine izin verilen metaforik yorumlarda kaybolmuştur.

İnsan deneyiminin gerçeklikten uzaklaştığı, kültürel imge ve simgelerin yeniden bağlamlandırılması, büyüleyici bir oyun olarak anti aydınlanma retoriğine dönüşmüştür.

Oyuna içkin sistem, ilk çağlardan itibaren yorumsama ve sistem anlatılarını ifadede kullanılmıştır (Bruner, 1986; Fagen, 1981; Fink, 1960/2015; Freud, 1920/1967; Gadamer, 1960; Lazarus, 1883; Levy, 1978; Menninger, 1960; Millar, 1968; Piaget, 1945/1962; Provenzo, 2009; Schiller, 1795/2004; Spariosu, 1989; Sutton-Smith, 1997; Turner, 1969; Vygotsky, 1930/1978; Winnicott, 1971; Wittgenstein, 1953).

Modern dönemlerde toplum ve sistem anlatılarında basit bir benzetimin dışında pedagojik, psikolojik ve antropolojik olarak oyunların doğası incelenmiş ve felsefi, sosyolojik soruşturmalara eklemlenmiştir. Dijital teknoloji ile birlikte oyun da dijitalleşmektedir. "İnsanın oyunu" giderek oyunsallaşmaktadır. Oyunun kurallarını ve oluşunu tartışmak yorumlamak oyunun bir parçasıdır. Çağdaş toplumda, bilgi teknolojileri sembol ve görüngülerin giderek daha fazlası kullanılması demektir. Temsil, çerçeve içindeki araçlar ile gerçekliğin simülasyonudur. Temsil alanı potansiyel olarak tüm olasılıkların simüle edilebileceği alandır. Oyunlar temsilin üretimi ve tüketimidir. Nesne ve öznelerin iletişim biçimi model ve konseptlere dönüşmektedir. Pazarlama ve reklam ürünün kendisinin değil, temsilinin pazarlanmasıdır. Temsilin gerçek nesneden daha güçlü olması hipergerçekliktir. Postmodern anlatı açık ya da kapalı şekilde bir oyun anlatısıdır. Klasik anlayışa göre oyun ve ağırlıklı olarak ilk akla gelen şekli ile dijital oyunlar, herhangi bir medyayı tanımlamaktadır. Çok oyunculu bir oyun içerisindeki nesneler ekonomisini, değer ve fiyat oluşumlarını, gerçek dünyaya yansımalarını, kültür ve kimlik oluşturma biçimini ve gündelik yaşantıya etkilerini klasik olarak yorumlamak yeterli olmayacaktır. Sanal dünya ve oyunsallaşan kültür, üretim şeklini, emek zamanı ve buna bağıl değeri etkilemektedir. Kapitalist toplumda dünyanın oyunu üzerine düşünmek meselesi, zamanın oyununda olmak ve oyunda kalmak kaygısı ve istenci, "ben"in sürekli olarak üretim ve tüketim deneyimine dönüşmektedir. Kaygı oyunun nerede başladığı ve bittiği; ciddiyetin hangi düzeyde başladığı ile ilgili belirsizlik olarak yorumlanabilir. Çağdaş toplumda kaygı ya da istenç olgusuna dair anlatı, medya stratejilerinin hâkimiyeti ve manipülasyon ya da kitlenin hantallığı ve sanal olarak kurulan kimlikler karmaşası sonucundaki değer anlatısıdır. Eleştirel düşüncenin postmodern düşünceye mirası olan oyun, çağdaş toplumda kültür ve *medya olarak oyun* ile buluşmuştur (Bogost, 2007; De Mul, 2010; Galloway, 2006; Lessig, 1999; Manovich, 2001; Salen, 2008; Wark, 2007).

Bu araştırmanın problemini postmodernizm perspektifinden oyun fenomeninin incelenmesi, "oyun değer" kavramının hem literatür hem de dijital oyunlar oynayanların görüşlerinin alınarak analiz edilmesi ve bu bağlamda dijital bir oyun olan "To the Moon"u oynayanların görüşlerinin incelenmesi oluşturmaktadır.

2. Araştırmanın Amacı

Bu araştırmanın genel amacı postmodernizm perspektifinden oyunların ve oyun değerin incelenmesi ve "To the Moon" oyunu özelinde kullanıcı görüşlerinin belirlenmesidir.

Bu genel amaç kapsamında şu sorulara cevap aranmıştır:

1. "To the Moon" oyununu oynayanların internette forumlarda ifade ettikleri görüşlerden elde edilen sözcük bulutu ne ifade etmektedir?
2. "To the Moon" oyununu oynayanların oyunlar ve "To the Moon" oyunu hakkındaki görüşleri nedir?
3. Bilgisayarda dijital oyun oynayanların oyunlar hakkındaki görüşleri nedir?

3. Araştırmanın Önemi

Herhangi oyun, çağdaş toplumu anlamada, felsefi kavramları, yeni hipotez ve interdisipliner düşünme biçimlerini geliştirmede önemli bir fenomendir.

Oyun yaratım, yaratıcı yıkım ve dönüşüm sürecidir, belirsiz ve hesaplanamayan olasılıkların akışkanlığı imkânıdır. Ciddiyet, iş, arzu ve oyun ayrımı modernist bir ayrımdır. Klasik yaklaşımlarda oyunun öneminin tanımlanabilmesi üzere iyi niyetle ortaya konan mekân kısıdı çağdaş toplumda anlamsızdır, oyun her yerdedir.

Çalışmada adı geçen pek çok filozof ve düşünürün sosyal bilimleri ve toplumu oyun üzerinden ifade etmeye çalışması basit bir eğretileme değildir. Oyun, kurallarla oynayan insan ve kurallara rağmen oynayan insan konjonktürel olarak değişen sözleşmelere bağıl tecrübenin ifade metodudur. Dünyanın oyunu ve insanın oyunu arasındaki karmaşıklık, açık uçluluk ve belirsizlik, sosyal olguların ve kültürün üretim biçimini teşkil etmektedir. Oyunlar pürüzlü yüzeyleri, lineer olmayan durumları, birlikler yerine farklılıkları, bütünlük yerine parçalı analizleri, kesinlik yerine rastlantıları, düzen

yerine düzensizliği ifade ederken, araçsal aklın bilinen hesaplama ve katiliğine karşı dünyanın oyununu hatırlatmaktadır.

Dijital oyunlar ve oyunsal sistemlerin kodlardan oluşuyor olması, onu manipülatif bir sistem haline getirmemektedir. Oyunun kodları ve kurallarının bulunması rastlantısal ve bulanık; birden fazla ihtimalli sonuçların üretilmesini engellememektedir.

Üretim toplumundan tüketim toplumuna geçiş ile birlikte, sendikalar ve grevlerin anlamsız hale gelmesi gibi dijital oyun dünyasında kuralların çiğnenmesi, oyun içindeki oyun ya da oyunun amacı dışında kullanılması, makro ölçekte oyun durumunu ortadan kaldırmamaktadır. Oyun durumu, kişi ve grup davranışlarına karşı duyarsızdır. Oyunların ağırlıklı olarak dijital hale gelmesi ile beraber, oyunun kültüre konjonktürel etkisi hızlı ve gözlemlenebilir hale gelmiştir. Gerçek dünyanın oyun içinde simüle edilmesi ya da oyundaki gelişmelerin dış dünyada cevap bulması bu hızı artırmaktadır. Geliş ve gidiş, sayısız süreçler dünyanın içinde akıp gider.

Oyun deneyim alanına dâhildir. Boş bir enerji harcaması ya da salt zevk ve eğlence değildir. Oyun bir süreç olarak deneyim, eylem ve iletişim pratiğidir. Oyun bir iletişim biçimidir ve bu hali ile gündelik yaşantı ve pratiklerin bir parçasıdır.

Oyun yalnızca zevk ve haz üretmez. Oyun duygu durum makinesidir. Oyun, oynandığı sürece kendisini şekillendirerek yeni anlam ve eylem üretme potansiyelidir. Dijital oyunların çağdaş toplumda dijital ortamlara gömülmüş olmasından dolayı sanal ya da gerçek ayrımı konusundaki düşüntü anlamsızdır. Oyun, platformundan bağımsız sürekli oluş biçimidir.

Oyun özel bir durum değildir; dünyanın içinde olmanın ve insan doğasının olağan halidir. Onu ciddiyet ya da çalışmanın karşısına koymak, modernizmin ürünü olan boş zaman içinde tanımlamak ya da devrimci bir güç olarak algılamak yanılgıdır.

Yükselen tüketici hâkimiyeti ve üreten tüketicinin ağ toplumunda oyunlar, kodlar üreten tüketici tarafından üretilmektedir.

Dâhil etme, öğretme, tanıtma, sadık kılma, duygulara hitap etme vb. amacındaki klasik retorik, oyunsal alanda prosedürel hale dönüşmüştür. Bu yeni anlam ve değer yaratım süreci eğlenme ve boş zaman geçirmenin ötesinde bir deneyim ve kimlik yaratma sürecinin parçasıdır. Prosedürel olarak gerçekleşen bu yeni uzlaşım, sosyo-ekonomik

değer alanıdır. Oyundaki hedefler, eylemler, nesneler sistemi ve oyuncunun dâhil olduğu kombinasyonlar oynanışa dair uzlaşıyı ortaya koymaktadır. Oyuncunun metinler arasında geçiş yapmasını sürekli kılabilmek adına gerekli olan diğer medya desteği oynanışa yardımcı olmaktadır.

Bu çalışma modern ve postmodern toplumu çeşitli bağlamlarda ele alarak, çağdaş kültürün oyunsallaşan bir kültür olup olmadığına dair yorumsamalar içermektedir. Oyunun interaktif olması ilk aşamada sosyolojik olarak etkileşim kavramını çağırsa da, bu çalışma özel olarak oyunun kendisinin kültürel çalışmalar içinde bir deneyim ve yorumsama mekaniği olduğunu ileri sürmektedir. Oyun hareketli merkez, değişkenlik, yapısızlaştırma, belirsizlik ve bulanıklılık demektir.

Dijital teknolojiler ile binlerce yıllık oyun durumu dijitale evrilmiştir. Bir medya olarak oyunun etkin bir şekilde anlaşılabilmesi için, tarihsel olarak iletişim modellerinin ve buna bağlı düşünce biçimlerinin incelenmesi gerekmektedir. Medyanın kültüre sağladığı demokratizasyon ya da bu anlamda bir tehdit oluşturup oluşturmadığına dair ilk düşünceler, az sayıdaki semiyotik üreticinin çoğunluğa mesaj gönderdiği dönemlerdir. Çağdaş toplumda ise gönderen sistemi üreten tüketicidir. Çalışmada farklı boyutlarda ele alınan oyun anlatılarının birleştirilmesi ve disiplinler arası çabanın başarılı oyun tasarım ve uygulamalarına epistemolojik zemin oluşturacağı düşünülmektedir.

Dijital oyunlar alanında literatür incelendiğinde bu çalışmaların farklı disiplinler üzerine olduğu görülmektedir. Bunların bazıları, postmodernizm perspektifinden dijital oyunlar (Batı, 2011; Güneş, 2016), oyun anlatıları (Işığan, 2012; Karadeniz, 2017), gamification (Bozkurt ve Genç-Kumtepe, 2014; Yıldırım ve Demir, 2014), kültür ve sanat açısından dijital oyunlar (Crawford & Rutter, 2006; King & Krzywinska, 2006; Sezen, 2013), sosyal medya oyunları (Sucu, 2012) ve oyunların ekonomik değeri (Alvisi, 2006) üzerinedir. Postmodernizm, dijital oyunlar ve oyunun ekonomik değeri üzerine çalışmalar olmasına rağmen oyunun pedagojik, sanatsal ya da ekonomik değerinin dışında çağdaş bir fenomen olarak oyun değere sahip olması gerektiği üzerine çalışmalar bulunmamaktadır. Bu nedenle bu çalışmanın literatüre önemli bir katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

BÖLÜM 2. KAVRAMSAL ÇERÇEVE

Bu bölümde araştırmanın kavramsal çerçevesine yer verilmiştir.

1. Oyun Kavramı

Oyun temel insani bir fonksiyon olarak insan kültürünü şekillendiren kavramlardan biridir. Fink (1960/2015, s.251) buna ilişkin "*acaba insanın varlığı anlaması tamamen insanın oyunculuğu tarafından mı belirlenip, ıralanmaktadır?"* diye sormuştur. Oyun ve oyuncu kavramlarının çok sayıda tanımı olduğu gibi, akademik disiplinlerin de oyun tanım ve çıkarımları vardır. Spariosu'ya (1989) göre oyunun mahiyeti ve tanımı yapılırken pek çok farklı görüşler gözlenmektedir. Belirli şartlara ve duygulara, zaman ve mekâna, istence ve özneye göre bir aktivitenin oyun kategorisinde olup olmadığına dair bir dizi yorum bulunmaktadır.

Aklın İlkesi'nde Heidegger (1956/1996, s.1) şöyle sorar: *"Varlık hakkında düşünürken oyunun özünden mi başlamalıyız?"* Dünyada olmak, oyunun orijinal oyunudur. Oyun, kültürün de içinde şekillendiği bir olgudur. Oyunun bir takım özellikleri onu tarihsel ve toplumsal açıdan iletişim nesnesi olarak düşünülebileceğini göstermektedir (Axelos, 1968; Bruzina, 2004; Ehrmann, 1971; Huizinga, 1955). Bateson'a (1972) göre mesaj, anlattığı nesneden oluşmaz. Yani 'kedi' kelimesi bize bir kedi çizmez. Bu oyunlarda da olan şeydir; oyundaki eylemler incelendiğinde, oyundaki sinyaller oyun dışı diğer eylemler ile bağlantılıdır. Dolayısı ile oyunların evriminin iletişimin evriminde önemli bir adım olabileceği açıktır.

Huizinga'ya (1955) göre oyun, özgürce razı olunan, ama tamamen emredici kurallara uygun olarak belirli zaman ve mekân sınırları içinde gerçekleştirilen, bizatihi bir amaca sahip olan, bir gerilim ve sevinç duygusu ile alışılmış hayattan *başka türlü olmak* bilincinin eşlik ettiği, iradi bir eylem veya faaliyettir. Turner'a göre (1982) Oyun rasyonel ve irrasyonel arasında bir eşik, ara bölgedir. Bu dikotomi aynı zamanda ötekine duyulan ihtiyacın ortaya çıkışıdır. Oyun kara ve deniz arasındaki üçüncü bir bölge gibidir.

Gadamer'e (1960/2008) göre oyun durumu saf kendini ifade ediştir. Oyunun doğasının sürekliliği ve amaçsız/sonsuz hareketi, sabit şekilde tekrarlı olarak kendini

yenilemektedir ve bunun yanında örnek bir model olarak benliğin kendini ifadesinin mobilizasyonu haline gelmektedir. Böylece bu atmosferde oyunun değişmeceli ya da gerçek anlamda kullanımları ayırt edilemez hale gelir. Oyunun kendisi öznesine gerçeklik olarak görünür ve onu kendi ruhu ile doldurur (akt. Ryall, Russell & MacLean, 2013). Dışarıdan gözlenen şekli ile oyunun hayal ve imaja dayalı boyutu elle tutulabilir değildir, bu var olmama durumunu (Parmenides) gösterir. Diğer taraftan gerçekte hareketin olasılıklar yelpazesi oyunda kısıtlanmış değildir, oyunda doğal kanunlar dışında bir takım kurallar, oyun zemini ve dünyevi olaylar ve insan davranışları vardır (Halak, 2015).

Sicart'a (2014) göre oyun, yaratıcılık ve nihilizm, yaratım ve yıkım arasındaki bir danstır. Oyun, kırılmaya eğilimli kırılgan ve gergin bir etkinliktir. Kolektif oyun, egoların ve çıkarların, amaçların ve niyetlerin denge hareketidir. Oynamak, düzen ile kaos arasındaki bir harekettir. Oyundaki yapma ve etmeler, kurma ve yıkmalar gerçeklikle hayalin sınırlarının birbirine geçişidir. Platon'a göre oyun (play, paidia) game (ludus)'a göre saçmalıktır. Ludus anlamı ile oyun (game) yapılandırılmış, kuralları hedefleri bulunan aktivitedir (Makaryk, 1993).

Gadamer'e (1960/2008) göre her oyunun nesnel kuralları vardır ve oyunu bu kurallar yönlendirmektedir. Ancak oyunun kendisi bu kuralların nesnelleşmesi değil, bilakis her oyun, bu kuralların ötesinde kendini yeniden gerçekleştirmedir. Aksi halde oyun bir defa oynandığında, bütün kuralları ile gerçekleştirildiği için oyunu defalarca oynamak anlamsız görünür. Bunun için bir oyun, oyuncuların oyunun kurallarını nesnelleştirmesi ile değil; aksine onun oyun olduğunu ve kendi öznelliklerini de oyun içinde kaybettiklerini anladıklarında anlamlı hale gelir.

Huizinga'ya (1955) göre oyun biyolojik veya fiziksel bir faaliyetin sınırlarını aşmaktadır ve anlam bakımından zengindir. Oynamak yaşamın doğrudan gereksinimlerini aşan ve eyleme anlam katan bağımsız bir unsurdur. Her oyun bir anlam taşır. Eğer, oyuna bir öz yükleyen bu faal ilkeye zihin dersek aşırıya kaçmış oluruz; eğer ona içgüdü dersek hiçbir şey söylememiş oluruz. Hangi açıdan ele alınırsa alınsın, oyunun bu kasıtlı karakteri, bizatihi özünün içinde yer alan, maddi olmayan bir unsurun varlığını açık etmektedir. Huizinga oyunu biçim açısından şu şekilde tanımlamaktadır:

> [O]lağan hayatın dışında yer aldığı hissedilen, özgür ve "kurmaca" ama yine de oyuncuyu tamamen içine çekme yeteneğine sahip bir eylemdir. Oyun her tür maddi çıkar ve yarardan arınmış bir eylemdir. Bu eylem bilhassa sınırlandırılmış bir zaman ve mekânda

> gerçekleşmekte, belirli kurallara uygun olarak, düzen içinde cereyan etmekte ve kendilerini gönüllü olarak bir esrar havasıyla çevreleyen veya alışılmış dünyaya yabancı olduklarını kılık değiştirerek vurgulayan grup ilişkileri doğurmaktadır. (s.30).

Sanat felsefesinde oyun kuramı, sanatı oyun üzerinden açımlamaya çalışmaktadır. Kant'a göre sanat bir oyundur ve özgür sanat ancak bir oyun olarak gerçekleştiğinde vardır (Heimsoeth, 1970/2012). Oyun hakkında birçok disiplinden tanımlar bulunmasına rağmen, oyunun kendisinin ne olduğu üzerinde bir görüş birliği bulunmaması, onun kapsamının genişliğiyle ilgilidir. Kenny'ye (1994) göre oyunların çok çeşitli ve farklı karakteristiği, onların kategorizasyonuna imkân vermemektedir. Düşünürlerin insan varlığı ve insan doğası hakkındaki fikirleri ile oyun kavramının derecelendirilmesi arasında da bir ilişki vardır. Örneğin, içgüdü ve istencin kör ve tehlikeli olarak yorumlanması, oyun içgüdüsünü de bu kategoriye sokabilmektedir. Kültür ile içgüdü, ciddiyet yorumlarına göre tehlikeli bir yakınlaşmadır.

Caillois'e (1958/2001) göre oyun şu özellikleri taşımalıdır:

- Eğlence
- Zaman ve mekân tanımı
- Faaliyet sonucunun öngörülemez olması
- Katılım amacının verimlilik olmaması
- Gündelik yaşantının dışında kurallar içermesi
- Farklı bir gerçeklik bilincinin eşliği

Temel özellikleri dışında Caillois (1958/2001) oyunları temelde dört kategoriye ayırmakta ve bu kategorizasyonun da tüm oyunları ifade etmek için yeterli olmayabileceğini bildirmektedir. Bu kategoriler şunlardır:

- Agon (mücadele/müsabaka: satranç; zihinsel mücadele, futbol; fiziksel mücadele)
- Alea (şans oyunları: rulet, piyango)
- Mimicry (taklit/rol yapma: Hamlet)
- İlinx (baş döndüren oyunlar, hızlı bir dönme düşme gibi, vertigo: salıncak)

Bu kategoriler ayrıca *"Paidia"* ve *"Ludus"* olarak iki bölüme ayırmaktadır (Caillois, 1958/2001). Paidia (~ ***Fr*** *pédagogue* çocuk eğitimi uzmanı ~ ***EYun*** *paidagōgos* παιδαγωγος çocuk bakıcısı, eğitmen)serbest formları tanımlarken, çocuk oyunları buna örnek verilmektedir. İçgüdüsel ve doğasından gelen oyun istencini göstermektedir. Ludus ise

hesaplama ve kurallara dayalıdır. Oyun istenci ve oyun anı, aynı zamanda biyolojik süreçlerle ilgilidir. Heyecanlandıran, baş döndüren oyunların adrenalin salgılanımına yol açmasında olduğu gibi.

Caillois'e (1958/2001) göre kurallar olmaksızın, hiçbir şans oyunu veya yarışması olamaz. Agon ve Alea düzenli haldedir. Diğer uçtaki "*ilinx"* ve "*mimicry"*de ise oyuncunun sürekli doğaçlama yaptığı kurallara sahip olmayan bir dünyayı, yönetmeliklere tabi olmayan yönlendirici bir fanteziye ya da yüksek bir ilham güvene dayandığına eşit olarak varsayar. *"Agon"*da oyuncu doğrudan iradesine dayanırken, *"alea"*da bundan feragat etmektedir. *"Mimicry"*de gerçek kişilik ile oyuncunun rolü arasındaki simülasyonda bir tür bölünmüş kişilik gözlenir. *"Vertigo"*da tamamen bir bilinç tutulması olmasa da bir düzensizlik ve panik vardır. Simülasyonun kendinden bir vertigo ve bölünmüş kişilik oluşturması fatal bir durum meydana getirir. Başka biri gibi davranmak yabancılaşmaya eğilimi artırır. Bir başka maske giymek sarhoş edici ve özgürleştiricidir. *Arkaik insan* maskenin ardında kimin olduğunu bilmektedir. Bu durum rasyonel (gerçek) ve irrasyonel (kurgu) olanın iç içeliğinin sembolik gerçekliğidir. Baudrillard için modern üretim, aşırı üretim ve abartılı iletişim ve bilgi, baş döndürücü (vertigo), çılgınca bir oyuna karşılık gelir.

Huizinga'ya (1955) göre oyunun unsurlarını belirtmek için kullanabileceğimiz terimlerin büyük bir bölümü estetik alanda yer almaktadır. Gerilim, denge, salınım, birbirinin yerine geçme, zıtlık, çeşitleme, birbirine eklenme, ayrılma ve çözüm. Oyun dâhil eder ve serbest bırakır. Özümler, yakalar, başka bir ifadeyle cezp eder. Gündelik hayatın kural ve örflerinin oyun alanı içinde bir değeri yoktur. Biz başkayız ve başka bir şekilde hareket ederiz. Bilinen dünyanın bu geçici iptali, çocuklukta bile görülür. Ancak oyunun da kendi kuralları vardır ve kuralları bozan, etik olarak suçludur.

Bernard Suits "oynamak" ve "oyun oynamak" kavramları arasında mantıksal ilişkiyi kabul etmemektedir. Oyunda yer almak ile oyunu oynamak birbirinden farklıdır. Oyun oynamak öz-ereksellik gerektiren bir eylemdir. Oynamaktan bahsedebilmemiz için öz-ereksellik zaruridir fakat yeterli değildir (Ryal, Russell & MacLean, 2013).

Caillois'a (1958/2001) göre oyunların kalıcılığı dikkat çekicidir. İmparatorluklar ve kurumlar kaybolabilir, ancak oyunlar aynı kurallarla, hatta bazen aynı araç gereçle yaşar. Bunun başlıca sebebi, önemli bulunmamaları ve ısrarcı kalıcılığa sahip olmalarıdır.

Burada büyük bir gizem var. Oyunlar, hayvan derileri, kelebek kanatlarındaki, deniz kabuklarının spiral eğrilerindeki tasarım gibi nesilden nesle değiştirilmeden iletilendir. Bununla birlikte, oyunların kalıtımsal benzerliği yoktur, sayısızdırlar ve değiştirilebilirler. Makaryk'a (1993) göre oyunlar her zaman bizimle birlikte olmuştur. Örneğin, Herakles, Aristo ve Platon oyunları güç, dayanıklılık ve zekânın geçerli bir yarışması olarak görmüşlerdir. Son iki yüz yıldır Kant, Schiller, Nietzsche, Wittgenstein, Heidegger, Derrida, Bakhtin, Gadamer, Fink, Axelos, gibi düşünürler oyunun alternatif görünümlerini ele almışlardır. Bu teorileri sentezleyen ve kültüre olan geniş etkilerini gösterenler ise Huizinga, Caillois, Ehrmann, Spariosu gibi yazarlardır. Nietzsche'ye (2009) göre insandaki olgunluk; insanın çocukluğunda oynarken yaşadığı ciddiyeti bir kez daha keşfetmesi demektir.

Canlı varlık oyun oynarken, doğuştan gelen bir taklit eğiliminin hükmü altındadır, bir gevşeme ihtiyacını tatmin etmektedir, hayatın ondan talep edeceği ciddi faaliyetlere hazırlık antrenmanı yapmaktadır ya da oyun insanın nefsine hâkim olmasını sağlamaktadır (Huizinga, 1955). Oyun ve kültürün iç içe geçişliliği ve kültür yapan bir süreç olması, oyun ve oyunsallaştırmalara giderek daha fazla yer veren yeni medya ile buluşması, değer kavramının anlamını da bu yönde etkilemektedir. Yeni teknolojiler ve internet, maddi seviyede de sinyallerin yeni algılanma biçimi ve öğrenimi anlamına gelmektedir. Bu durum mesaj ile hiç olmadığı şekillerde iletişime geçilmesine yol açmaktadır. Görüngü ve gösterge konusundaki yoğunlaşma farklı algı biçimlerinin ihmaline yol açmıştır. *Ritim analizde* olduğu gibi, yeni teknolojiler ile birlikte yeni zaman ve mekân algısı yeni bir etkileşim ve ritim, bu ritme bağlı gerçeklik ve gündelik yaşantıya dönüşmektedir. Lefebvre'ye (2004) göre bir yer, zaman ve enerji harcamaları arasında bir etkileşim vardır, ritim vardır.

Huizinga'nın tanımı ile "gönüllü eylemlilik" oyunu belirleyen temel niteliktir ve oyunun özgürlükçü yanı da buradan gelmektedir. Filozof Collingwood artistik yönü güçlü olan bir toplumun bilimsel yönünün de su yüzüne çıkacağını söylemektedir. Onun gözlemlerine göre insan zihninin yaratımı, kendi doğasını yalnızca sanal dünyada değil; gerçek dünyada da bulmaktadır (Saler, 2012).

- Oyundan elde edilen haz, fayda hesabından bağımsızdır.

- Oyun iletişim kurma ve iletişimi sürdürme biçimidir. Oyun etkileşimli anlatım ve yorumsamadır.
- Oyun potansiyel olarak faydalıdır, birey ve toplum bunun farkındadır.
- Deneyimlemiş olma oyun içindeki önemli unsurlardan biridir, oyun deneyimlemeler kurgusudur ve değer oluşumunun retorik nesnesidir.
- Oyun sonuçları açısından akılcı kabul edilebilir. Mantık ve dil ludik özelliklere sahiptir ancak oyun içinde mantık şart değildir.
- Oyun kendi içindeki semantik kurgularla güçlenmektedir.
- Oyun "ben" ve "beni"nin eylem ve davranışlarının anlamlandırmaya çalışıldığı belirsizlik de içerebilen bir süreçtir.
- Oyun hazzın ötesinde bir motivasyon türüdür.
- Oyun tekrar edilebilir, motivasyon içindeki oyuncular spontane yaratımlarda bulunabilir, kendi topluluklarını yaratır.
- Oyun ciddi bir faaliyettir, klasik anlayıştaki gibi boş zaman etiketi altında düşünülmesi anlamını daraltmaktadır.
- Oyun ve kültür ayrı kavramlardır ancak kültür katı ciddiyetin mahsulü değildir, kültür ludik öğeler içerir. Oyun kültür ilişkisi yüzeysel değildir. Oyun nesne ile ludik bağlantılar kurar.
- Oyun insana özgü bedensel ve zihinsel yetkinliklerin kolektif olarak bir araya gelebilmesine yardımcı olan ve doğal yaratıcılığı ortaya çıkaran bir faaliyettir.
- Oyun deney ve yaratımdır, önemli bir anlatım, eğitim ve deneyim aracıdır.
- Oyun kavramını anlamaya çalışmak iletişimi, felsefi ve semantik etkinliği anlamaktır.
- Oyun ve etik iç içedir.
- Oyun iletişim toplumunun doğasını anlamada kullanılabilecek en güçlü kavramlardan biridir.
- Oyun tüm bu sıfatları ile katı ciddiyetin ve bilimciliğin karşısında insanın gerçek doğasına içkin süreçlerin ve iletişimin lineer olarak incelenemeyeceğini gösteren supra disipliner bir kavramdır.
- Oyunun dünya ve insan ile olan bağlantısal alanı; inanç, değer, düşünce, öznellik ve kolektivite gibi değiştirge alabilen karmaşık kavram ve işlevlerin belirsizlik durumlarında; insan kaynaklı sapmaların nitel olarak hesaplanabilirliğinin

aranması gereken alandır. Oyunun kendindeliği insan doğasındaki mantık üstü yanı teyit eder.

- Estetik, değer, gösterişçi tüketim ve moda, boş zaman, yeni üretim ve tüketim fonksiyonu, yeni sosyalizasyon, haz ve fayda gibi tartışmalı konular ciddi üst söylemler yalnızca nicel yöntemlerde değil; oyunsal alanda ve oyun elementlerinde aranmalıdır.
- Oyun oyuncunun bilincinden daha fazlasıdır ve dolayısıyla aynı zamanda sübjektif bir eylemden de daha fazla bir şeydir.
- Oyun ifade bulma, yorumsama, ifade etme ve uzlaşma konusunda uzlaşma arayışıdır. Oyun kendi doğasında olumlu ya da olumsuz değildir, değerini ilişkisel düzlem belirlemektedir.
- Oyun insani değerler ve deneyimin alanıdır, bilindik dar haritadan kaçıştır.
- Çağdaş toplumsal süreçler ve gündelik hayat, artan oranda oyunsallaştırılmaktadır.

Günümüzde tüm hayal, kurgu tarih ve karakterlerin yeniden çağrıldığı siber uzay, evrensel kültürü yaratırken tarihte hiç olmadığı kadar farklı kültürel perspektifi kendi alanında sentezlemektedir. Üretici-tüketici, yazar-yorumcu gibi tüm kavramların iç içe geçtiği ve anlam bükülmelerinin yaşandığı ağ toplumunda, oyun ve oyunlaştırmalar; fantezi ve gerçeklik iç içedir. Kendi oyununu yaratan ve oynayan insanın ortaya koyduğu oyun istenci, başka bir dünyaya kaçış değil; yeni medyasyon ile yaratarak var olma, kendi benliğini ortaya koyma imkânıdır. Yeni medyasyon ve oyun istenci *"ben"* ve *"beni"*nin üretim mekanizmasıdır. Oxford filoloğu Tolkien'in The Lord of the Rings isimli epik fantezisi mantıksal kesinlik ve ampirik detaylar ile haritaları, sözlükleri, kronikleri ve diğer bilimsel elementleri içermektedir. Tolkien'e göre fantezi irrasyonel değil, rasyonel bir aktivitedir (Saler, 2012). Sutton-Smith'e (1997) göre ise oyun hem olduğu gibidir hem de ne görünüyorsa o değildir. Oyun oynayan hayvanlar birbirini ısırırken, bunun aynı zamanda gerçek bir ısırık olmayacağını bilirler. Richard Schechner oyunsal bir ısırık, ısırık değildir, aynı zamanda *değil* değildir demektedir. Böylece iki negatif bir pozitif etmektedir. Yani meta mesaj olan oyun, o anki ısırma eyleminin aslında bir ısırma eylemi olmadığını söylemektedir. Bateson'un (1951) meta mesajı kendine geri dönen mesajdır. Oyun kendisinin bir oyun olduğunu bildirerek kendine döner. Hayvanlar birbirleri ile oynarken, meta mesaj bunun bir oyun olduğudur, çünkü davranışlarında *bu bir oyun*

sinyali bulunmaktadır. Oyun hem iletişimsel hem de meta iletişimsel bir olgudur. Oyun semantik ve pragmatik gediğin kapanmasını sağlamaktadır. Fink'e (1960/2015) göre tiyatro *görünenler dünyasında* olan bir şeydir. Görünüş olarak, doğruca özel bir gerçekliğe sahiptir. Danimarka Prensi Hamlet sahnede kralın öldürülüşünü temsil ettiriyor ve böylece suçlulara işledikleri suçun farkında olduğunu gösteriyor. Yani tiyatro içinde bir kez daha tiyatro oynanarak işin içine bir çifte gerçekdışılık giriyor. Böylesi iç içe geçmişliklerde, bütün kavramsal sınırlar birbirine dolanmaz mı? Oyun, felsefe için fena bir baş ağrısı demektir. Çünkü burada, sair zamanda ayrı ve tertemizce birbirinden ayrılmış olan kavramlar, beklenmedik ve tuhaf bir biçimde iç içe geçmektedir.

Tüm oyunlar insani değerlerin ifadesi ve bu değerleri içinde taşıyan alandır. Oyunun zorlayıcı alanı, insan durumu hakkındaki adalet kavramından köklü düşüncelere kadar tüm insan inanç ve düşüncelerinin serbest kaldığı bir alandır. Antropologlara göre oyun insani ritüeller ve pratikler arasında paradigmatik bir konudur (Flanagan &Nissenbaum, 2014). Ücret karşılığı sahada olan iki futbol takımının oyuncuları, bu maçı izleyen seyircinin psikolojisi, stadyuma zorunlu olarak çocuğunu götüren bir baba, bu maçta olan bir olayın dijital oyununun yapılması, oyunu kenarda izlemek zorunda olan güvenlik görevlisinin oyunun izleyicisi olup olmadığı gibi sorular yorum gerektirmektedir. Yaratılan bağlam ile maçın geçmiş dakikalarında olanlar, önceki maçlarda olanlar ve eşzamanlı simülasyonlar ve hesaplamalarla neler olabileceği *şimdi* içinde sürekli olarak değerlendirilmektedir. Bu hâli ile simülasyon, olası gerçekler ve kurulan gerçeklerin hesaplanmaya çalışılmasıdır.

Gadamer'e (1960/2008) göre oyun bir kez başladığında özne, nesne ve bilişten bağımsız olarak oyunun kendisi kapsayıcıdır ve hepsinin üstündedir. Oyun başladığında fenomenolojik ve ontolojik olarak oyun efendidir, oyuna katılanlar oyunun kendisi olmuştur. Etkinliği oyun olarak gören, katılımcılardan sadece biri ise ne olur? Oyun her zaman özneler arası etkileşimli ve metaforik değildir. Oyun hareketin gerçekleşmesidir. Oyunun hareketinin kendisini bir sona götürecek hiçbir amacı yoktur; aksine o sürekli tekrar yoluyla kendisini yeniler. İleri - geri hareket oyunun tanımı için, bu hareketi kimin ya da neyin gerçekleştirdiğini önemsiz hale getirecek kadar merkezidir. Hareketin sadece hedef ya da amaçtan değil, aynı zamanda zorlu bir çabadan yoksunluğu oyunun bir parçasıdır. O sanki kendi kendine vuku buluyor gibidir. Oyunun güçlük çekilmeden

oynanması - bu doğal olarak reel çaba yokluğu anlamına gelmez, tersine yalnızca fenomenolojik olarak gerilim yokluğuna atıfta bulunur.

Makaryk'e (1993) göre 18. yüzyılda bile, özellikle Alman filozoflar başta olmak üzere oyun ve oynamanın insan yaşantısı için oluşturduğu değer düşünülmüştür. Oyun ve sanatın denk hale getirilmesi ve rasyonel düşüncenin keskin sınırlarından kurtulmak adına Kant ve Schiller bu alan için yeniden değerlemenin yolunu açmışlardır. Caillois (1958/2001) uygarlığın gelişiminin çeşitli yerlerde farklı koşullar altında yapılan çeşitli oyunlar sonucunda oluştuğunu söylemektedir. Ona göre, ideal insan ve toplum düzenine erişmek için akılcılığın ciddiyeti karşısında, kültür içindeki oyun gizil olarak işleyen bir dinamiktir. İnsanlar oynarken özgür ve yaratıcıdır. Oyun oynayan bir organizma genetik potansiyelinin tamamını kullanabilir. Oynamak baskılara ve ciddiyete bir yanıt değil kendiliğinden bir davranışıdır.

Oyun bilişten ve özneden bağımsız değildir. Oyun sosyal sonuçları olan mental ve materyal iletişim eylemidir. Aktörler arasındaki *geliş ve gidişler* anlam oluşturma ve taşıma aktivitesidir. Radyo ve televizyonun medya tüketim biçimi ve toplumsala etkilerinde olduğu gibi, günümüzde Internet kullanımının etkileri de giderek önem kazanmaktadır. Dijital teknolojilerin gelişimi oyun kavramının anlamını etkilemektedir. Özellikle çevrimiçi topluluklar ve sosyal medyadaki etkileşimler sonucunda ortaya çıkan sosyokültürel durum ve oyunun artan önemi, oyun kavramı hakkındaki alan araştırmalarını artırmıştır. Günümüzde yükselen ağ teknolojileri medya araştırmalarını internete doğru yöneltmektedir.

a) Oyun ve Kültür

İnsanın oyuna duyarlılığı ondan elde ettiği hazdan ve oyunun kurallarından daha eskidir. Oyunun kültürel analizleri yanında, son yıllarda oyun çalışmalarının yükselişi paradigma değişikliğine neden olmuştur. Lütticken'e (2010) göre modern toplumun kendine göre şekillendirdiği yoldan çok uzak olan oyun, şimdi Hollywood'dan daha büyük bir endüstri olan bilgisayar oyunlarına gömülmüş durumdadır. Oyun çalışmalarının ön plana çıkması esnasında genellikle oyunların negatif etkileri; oyun bağımlılığı (Griffiths & Hunt, 1998), saldırganlık ve şiddet (Anderson & Bushman, 2001) ele alınmıştır. Diğer yandan oyunların pozitif özellikleri de bulunmaktadır. Oyunlar, sadece öğrenmeyi daha çekici hale getirmek için araçlar değildir. Eğitim ve öğrenme

konusu bazı yönlerden zaten oyunsaldır. Ancak oyunun "anlamlı" olduğunu söylemek, temel doğası gereği, niceliksel ölçüme ve mekanik açıklamaya direnir (Rodriguez, 2006). Oyundaki deneyimin o andaki kalite ve fonksiyonlarından bağımsız olarak oyunun asli etkileri oyun sonrasında ortaya çıkacaktır. Bu nedenle oyun ve oynanış'a dair fonksiyonel yaklaşımlar başarısız olacaktır. Oyun, bazı dışsal faydalar elde etmek için karakteristik olarak yapılmamıştır. Oyunun temel işlevi, deneyimin modülasyonudur. Egzersiz yapmak da sağlığımızı yükseltmeye yardımcı olabilir, ancak bu beklenen yarar, eylemin başlıca nedeni olmayabilir. Bu nedenle oyun fenomeni fonksiyonel analizlere direnir. Modern ulus devletlerin çoğu, spor eğitimini zorunlu okul müfredatının ayrılmaz bir parçası haline getirmektedir. Psikologlar sosyal uyumu geliştirmek ve insan davranışlarını düzenlemek için oyunlar kullanırlar. Şirketler bazen çalışanlarının motivasyonunu ve üretkenliğini arttırmak için oyun teknikleri sunarlar. Böylece oyun sosyal mühendisliğin konusu haline gelmektedir. Oyunun bu yönde kurumsallaştırılması eleştirel düşünceye de söz hakkı vermektedir. Eğlenceli olan şeyler ciddi olabilir (Spor müsabakaları, karnavallar, çok oyunculu dijital oyunlar vb.) ya da ciddi olan şeyler (eğitim, iş, vb.) eğlenceli hale getirilebilir. Bu etkinliklerin tamamı sosyal bir mutabakata tabidir. Oyunların gücü, sadece disiplin kontrolü potansiyeline değil, aynı zamanda kurtuluş potansiyeline de sahip olabilir.

Oyun çalışmaları açıkça, oyunun kuşaklar arası bir fenomen olduğunu ve aslında oyunların tanımlarını, kurallara bağlı ve kuralsız sistemler arasındaki kimi paradoksal ayrımlara dayanarak oluşturduğunu açıkça göstermektedir (Klabbers, 1996).

Huizinga'nın (1955) oyun ve kültür ilişkisini kapsamlı olarak ele aldığı *Homo ludens: a study of the play element in culture* adlı eserinin ön sözünde insan eylemlerinin derinlemesine incelemesinin, yapıp-etmelerin bir oyundan ibaret olduğu sonucunu vereceğini söylemektedir. Ona göre kültür oyun biçiminde doğar, kültür başlangıçtan itibaren oynanan bir şeydir. Örneğin av gibi doğrudan hayati ihtiyaçların giderilmesini hedefleyen faaliyetler bile, arkaik toplulukta kolaylıkla oyun biçimine bürünmektedirler. Demek ki oyun, aynı zamanda çalışmayı da sarmalayan bir olgudur. Topluluk bu oyunlarda hayatı ve dünyayı yorumlama biçimini ifade etmektedir. Oyunun kültüre dönüştüğünü değil; aksine kültürün ilk aşamalarından itibaren bir oyunun çizgilerini taşıdığını, oyun biçimleri altında ve oyun ortamında geliştiğini anlamak gerekir. Oyun nesnel olarak gözlenebilen ve somut biçimde belirlenebilen ilksel unsuru meydana

getirmektedir; buna karşılık kültür, bizim tarihsel yargımızın verisi olan bir duruma atfedilen nitelemeden başka bir şey değildir. Kültür doğal olarak, oyunsal unsuru yavaş yavaş arka plana iter. Bu unsur büyük bir bölümü itibariyle kutsal alan tarafından özümlenir, bilgelik ve şiir halinde, hukuki ve siyasal hayat biçimleri içinde billurlaşır. Böylece oyunsal nitelik artık tamamen kültürel olgular tarafından gizlenmektedir. Ancak oyunsal dürtü çok evirilmiş kültürel biçimler içinde bile her an bütün olarak yeniden geçerli hale gelebilir ve bireyi de, kitleyi de devasa bir oyunun sarhoşluğuna sürükleyebilir.

McLuhan'a (1964) göre oyunlar, belirli gerginliklerin ortaya çıkmasına neden olan psikolojik hayatımızın dramatik modelleridir. Sıkı sözleşmelerle toplu ve popüler sanat yapıtlardır. Eski ve okuryazar olmayan toplumlar, oyunu doğal olarak evrenin ya da dış kozmik dramın canlı dramatik modelleri olarak görüyorlardı. Olimpiyat oyunları doğrudan *agonun* hayata geçirilmesi mücadelesiydi. Koşucular, güneş arabasının günlük devresini taklit ederek zodyak işaretleri ile süslü bir parkurun etrafında dolaşırdı. Kozmik bir mücadelenin çarpıcı önermeleri olan oyunlarda, seyircinin rolü açıkça dinseldi. Kabile ya da şehir, oyunlar, danslar ve simgeler kadar o kozmosun loş bir kopyasıydı. Son zamanlarda oynanan beyzbol, futbol ve buz hokeyi gibi oyunlar içsel psikolojik hayatın dış modelleri olarak görülen geniş ilgi çekici oyunlar olarak ortaya çıkıyor. Model olarak, iç yaşamın özel dramatizasyonları yerine kolektiftirler. Bizzat dillerimiz gibi, tüm oyunlar kişiler arası iletişim ortamıdır.

Turner'a (1982) göre endüstriyel toplumun bildiği şekli ile çalışma dışındaki çalışma durumunun etimolojisi, kaynak olarak kutsal ve dinle ilgisi olmayan boyutları ile bir oyun elementine dayanmaktadır. Tribal toplumun mit ve ritüelleri Durkheim'in deyişiyle*"de la vie serieuse"* yani ciddiyet içerisinde gerçekleşmektedir. Ludik ve oyunsal olan bu mit ve ritüeller kolektivite ve çalışma ile de bütünleşikti. Doğurganlık, mahsul, hayvanlar, vahşi yaşam, kadınlık ve erkekliğe geçiş gibi ritüellere bağlı konular aynı zamanda üretim-çalışmayı belirleyiciydi.

Özellikle popüler olan oyunlar açısından bir medeniyeti teşhis etmeye çalışmak anlamsız değildir. Oyunlar kültürel faktörler ve imajlar ise; bir toplumun kültürü belirli bir dereceye kadar oyunları ile karakterize edilebilir. İlkel topluluklar oyun atmosferi içindeki topluluklardı. Toplumun gelişimi ile birlikte oyun özellikleri kaybolmakta, yerini

ciddiyete bırakmaktadır. İlkel toplumda adalet mekanizması bile oyun dinamiklerine bağlanabilmektedir ve oyun sonucuna göre ortak toplumsal kararlar alınmaktadır. (Caillois, 1958/2001). Modern dönemlerin ciddiyeti üretim, teknoloji, sanat ve bilgiye dair saf oyun elementlerinin zayıflamasına yol açmıştır. Toplumda ciddiyet ile beraber, teknolojik ilerleme ve kalkınmanın devamlılığı, sonuçtaki kültürel durum agonal olarak değerlendirilebilir.

Eski klan toplulukları antropologların *phratria* dedikleri bir çeşit oyun topluluklarıydı. Oyuncular arasında kendi dışından olanlara karşı bir gizlilikleri vardır. Çocuk oyunlarının eski ritüel inanç büyü kalıntılarını incelemek bakımından iyi bir kaynak olduğunu Lady Alice B. Gomme ortaya koymuştur. O'na göre çocuklar büyüklere öykündükleri için, onlardan gördüklerini yüzyıllar boyunca saklayıcı güçleri ile günümüze getirmişlerdir. Anadolu'da çeşitli yörelerde çocuk oyunları üzerine inançlar bunların önemini doğrulamaktadır. Örneğin, Ankara köylerinde çocuklar o sene hangi oyunu oynarsa o yıl onunla ilgili işlerin çok olacağı inancına rastlanmaktadır. Mesela çocuklar kuyu kazarak oynarsa o sene bolluk olur, ekin kuyuları kazılırmış (And, 2016).

And'a (1979) göre eski Yunanlılarda ve Romalılarda da aşık kemiğinin değişik yüzlerine tanrıların, ünlü kişilerin ve kahramanların adlarının konulduğunu, en yüksek atış değerine de Venüs dendiğini öğreniyoruz. Körebe oyunu ilginç bir örnektir. İsveç'te oyunun adı *kör keçi* anlamına gelen *Blind Bock*, Danimarka'da *Blinde-Buk*tur. Almanlar, oyuna *Blinde Kuh* yani *kör inek*, Güney Almanya'nın kimi yörelerinde ise yine *kör keçi* anlamına *Blind Bock* demektedirler. Bunun gibi örneğin, Ankara köylerinde körebenin adı *Kör Çebiş*'tir. *Çebiş,* keçi yavrusu demektir, Güney Almanya'da *kör keçi* olan ebe, kimin alnına elini iki kez değdirebilirse, değdiğinde "yandı" denilir. İlkellerde bir kurban ritüelinde rahip, hayvan postu giyer, gözleri bağlanır, rastlantıyla eli kime değerse o kurban olarak ateşte yakılır. Oyunlarda cennet, cehennem, yanmak gibi sözcüklere rastlanması, oyunda yenilenin 'ölmesi', yeniden oyuna alınmasına sağaltılma gözüyle bakılması, gibi eylemlerin ritüel ve simgesel anlamları bulunmaktadır.

Benjamin'e (1982/2002) göre oyun, deneyimin düzenlerini yürürlükten kaldırır. Özellikle kumarbazlar arasında deneyime yönelik, ayak takımına özgü atıflar konumunu alışkanlık haline getiren, belki de bu olguya ilişkin bulanık bir tahmindir. İkinci İmparatorluk döneminin sonuna doğru kumarbazların tutumu genel atmosferi de belirler

olmuştu. Bulvarda her şeyi şansa bağlamak, alışkanlığa dönüşmüştü Bu düşünme biçimi, müşterek bahse elverişli bir zemin yaratmaktadır. Bahis, olaylara şok karakteri kazandırmak, onları deneyimlerin bağlamından koparmak için kullanılan bir araçtır. Burjuva sınıfı için politik olaylar da, kolaylıkla oyun masasında olup bitenlere benzemeye başlamıştır.

Huizinga'ya (1955) göre satranç, göze görünür ve kârlı hiçbir belirtisi olmayan, yalnızca kazanmak olgusuyla dışa vurulan zaferin en saf örneğidir. Oyun bir ödülü varsaymaktadır. Bunun simgesel, maddi veyahut tamamen soyut bir değeri olabilir. *Pretium* kelimesi, etimolojik olarak mübadele ve değer biçme alanında ortaya çıkmaktadır; *karşılık* kavramını da içermektedir, ama oyun alanına dâhildir. *Pretium* (bedel, ödül) bir yandan *pretium justum* (adil fiyat; modern ticari değer kavramının Orta Çağ'daki eş değeri) anlamına gelmektedir ve öte yandan da kutlama ve onur anlamına gelecektir. *Ücret,* oyun alanına tamamen yabancıdır: Bir hizmetin veya bir çalışmanın meşru bedeli anlamına gelmektedir. Ücret elde etmek için oynanmamakta, çalışılmaktadır. Fakat İngilizcede, ücreti ifade etmek için kullanılan terim oyun alanından alınmıştır: *Wages*. *Kazanç,* aynı anda hem ekonomik mübadele alanına hem de yarışma biçimindeki oyun alanına dâhildir. Oyunun kültürel olarak pek çok fonksiyonu bulunmaktadır. Toplu olarak oynanan oyunların incelenmesi verim ve fonksiyonu açısından daha değerli görünmektedir. Oyunun antropolojik kökleri incelendiğinde bir kısım oyunlar ve kalıntılarının insan kültürü ile iç içe olduğu görülebilmektedir. Anadolu'da düğünlerde müzik eşliğinde erkeklerin birbirinin omuzuna yumruk atması ile oynanan oyunda olduğu gibi oyun bireyin kendini ispatına yönelik ama karşısındakine tam olarak zarar verme niyeti barındırmayan mahiyette olabilir. Mevsimsel müsabakalar ve ritüeller grupların kendi içindeki başarısını ve bizliğini anlamlandırırken, öteki ile mücadele her iki grup için antrenman niteliği taşımaktadır. Zarar verme amacı bulunmayan bu tarz oyunlar fiziksel mücadelenin ötesinde, oyun zamanında negatif duyguların kullanımını ve duygusal çatışmanın sağaltılarak kontrol altına alınabilmesini sağlamaktadır.

Bir Eskimo bir diğerinden şikâyetçi olduğunda, onu bir davul veya şarkı yarışmasına davet ederek meydan okur (*Trommesatıg, drum-match, drum-dance, song-contest).* Kabile veya klan, bayrammış gibi toplanır, herkes en iyi elbiselerini giyer ve neşe içindedir. İki rakip, yanlarında davulları olduğu halde, karşılıklı olarak hakaret yüklü

şarkılar söylemekte, bu şarkılarla birbirlerine karşı olan kötü duygularını aktarmaktadırlar. Katılanlar şarkıların nakaratlarına eşlik eder, alkışlar, tarafları tahrik ederler. Oturuma ara verildiği sıralarda, rakipler birbirlerine arkadaşça davranırlar. Tek bir davanın oturumları yıllar boyu sürebilir taraflar her seferinde yeni şarkılar yaratır ve karşı tarafın yeni kötülüklerini dile getirirler. Oturumlara katılanlar, sonunda kimin galip geldiğine karar verirler. Esas olan nokta, bu yarışmaların, uygulandıkları kabilelerde adlî karar yerine geçmeleridir (Huizinga, 1955).

Metin'e (2016) göre günümüzde farklı ideolojiler tarafından politik kutsiyetler atfedilen Newroz kutlamalarının temelinde oyun oynamak ve oyun yoluyla yenilenmek, yeni bir güne yenilenmiş, kötü ruhlardan arınmış olarak girmek vardır. Baharın gelişini kutlayan ve Dionysos şenliklerinin de kökenini oluşturan bu oyun oynama edimi ve bunun yarattığı festival geleneği, bu edimi karşılamak içindir. ABD'li sosyolog Bellah'a göre dinin gelişimi *oyun* ve *ritüel* kavramları üzerinden gerçekleşmektedir. Haldenman'a göre ritüel ve oyun toplumsal düzene ilettikleri mesaj açısından birbirlerinin gölge görüntüleridir (Schechner, 2013). Oyun kavramını çocukların oynadığı oyunlar ve yarattıkları hayal dünyası ile paralellik kurarak açıklamaya başlayan Bellah (2011) oyunun çocukluğun önemli özelliklerinden biri olduğunu vurgular. Diğer bir deyişle biz çalışırken, çocuklar oynar. Ona göre nasıl ki bir çocuk yetişkinliğine kadar olan sürede oynadığı oyunları gerçek ile kıyas ederek gerçek formlarını öğrenirse, bir kavram olarak bu oyunlar da insanların toplumsal gelişimini besler ve din bu oyunların gelişimi ile ortaya çıkar. Oyun hayal gücünün devamlılığıdır, tartışılmaz doğrulara yeniden bakılabilmesidir.

Mimesis, doğa ve insan davranışının sanatta ve edebiyatta taklide dayanan temsilidir. Aristoteles tarafından sanatın rolünün *"doğanın taklidi"* olduğunu ileri sürerken kullanılmıştır. Yunanca'da taklit anlamına gelir. Taklit, benzerini yapma, öykünme deyimiyle özleştirilmiş olan mimesis "–mış gibi yapma" yönü ile oyun ve oyunsallaştırmaya dair bir kavramdır. Kendini ifadede *–mış gibi yapma*, yaratımcı bir simülasyondur. Aristoteles'e göre mimesis insanın ana özelliğidir ve temel bir içgüdüdür. İnsanın meydana getirdiği her şeyin ve tüm insan bilgisinin temelinde mimesis vardır. Mimesisi insana özgü bir nitelik olarak belirleyen Aristoteles, onu sanat ile ilgili düşüncelerinin temeline koymuştur. Aristoteles'e göre her bilgi ve her sanat bir mimesistir.

Malaby'e (2007) göre oyunlar birçok sosyal süreçler gibi dinamik öz yinelemelidir. Zaman içinde kendi formunu tekrar etmekle beraber, bağımsız değişiklik ilkesini içermektedir. Görünüşte istikrarlı olmasına rağmen, oyunların bu şekilde değişebileceğini kabul etmeliyiz. Bu öz yinelemeli süreç, Amerikan düşünce tarihi, özellikle de pragmatizm ve gösterge bilim içinde en iyi anlaşılabilen bir kavramdır. Bu durum pek çok düşünce okulunda farklı isimler adı altında bulunur. Turner'in (1969) ritüel araştırmalarında, Lansing'in (2003) süreç olarak ritüellerinde, Ortner'in (1984) uygulama teorisinde, Bauman'ın (1977) Performans Teorisi'nde vb. seçkin sosyal kuramcıların birçoğunun sosyal hayatı oyun benzeri niteliklere sahip olarak görmesi tesadüf değildir. Bourdieu (1977), deCerteau (1984), Giddens (1984) ve Wacquant (2003) gibi düşünürlerin çalışmalarında bu, çeşitli düzeylerde açıkça görülmektedir. Toplumsal yaşama yönelik bu yaklaşım, kurallara benzer kısıtlamaların eylemlerimiz üzerindeki her yerde var olan etkisini kabul ederken; aynı zamanda insan tecrübesinin devam eden ve açık uçlu niteliğini yakalamayı amaçlamaktadır. Bu bağlamda belki de en bilinen formülasyon Giddens'in (1984) *"yapısallaştırma"* kavramıdır (akt. Malaby, 2007). Bauman'ın (1977) performans teorisine kadar folklor çalışmaları cansız ve yazıya geçirilmiş metinlerdir. Performans teori ile birlikte folklor sözel sanat olarak kabul edilmeye başlanmıştır. Bauman icranın yorumlayıcı bir yapısı olduğunu ve bazı iletişimsel mesajların yer aldığını ve bunun da icranın tamamen izlenerek anlaşılabileceğini savunur.

Sutton-Smith (1976), oyun ve kültürle ilgili yapılmış birçok çalışma sonucunu şu şekilde özetlemiştir:

1. Kültürler arası çalışmalarda oyun ve kültürel değişkenler arasında istatistiksel olarak anlamlı yüzlerce ilişki bulunmuştur.
2. Farklı türdeki oyunlarda (strateji, şans, fiziksel beceri ve oyunun merkezindeki kişi) farklı ilişki bileşenleri bulunmuştur.
3. İlişkilerin meydana geldiği kültürel değişkenler çocuk oyunu değişkenlerini, ekonomik, teknolojik, politik ve sosyolojik değişkenleri içermektedir.

Araştırmacıya göre, oyunlar işlevsel olarak kültürle ilişkilidir. Oyunlar değersiz ya da ikinci derecede ve rastgele değildir. Daha karmaşık kültürler, daha karmaşık ve daha çok çeşitlilikteki oyunlara sahiptir. Her türdeki oyunun bileşenleri arasında yapısal ilişkiler vardır. Örneğin, oyundaki şans; sorumlulukla, inanç değerleri, göçebelik

alışkanlıklarıyla; fiziksel beceri de yaşanılan bölge ve avlanma alışkanlıklarıyla bağlantılıdır (akt. Arslan ve Bulgu, 2010).

Sutton-Smith (1995) oyun çalışmalarını çerçeveleyen tarihsel olarak şu dört ana oyun tanımını ortaya koyar:

- İlerleme olarak oyun (öğrenme)
- Güç olarak oyun (rekabet, meydan okuma, çatışma)
- Fantezi (özgürlük, yaratıcılık)
- Kendini oynama (kendini gerçekleştirme)

Caillois'e (1958/2001) oyun ve oynayışın farklı kültürlerde farklı biçimlerde ortaya çıktığını şöyle ifade etmektedir:

> Kültürlerin oyun gibi olduğu ve agon, alea, mimicry ve ilinx tarafından yönetildiğini ima etmek istemem ancak… *Dionysian* olarak adlandırmayı tercih ettiğim bazı ilkel toplumlar Avustralyalı, Amerikalı veya Afrika kökenli oldukları için, maskeler ve bulundurma, yani taklit ve "ilinx" ile eşit derecede yönetilen toplumlardır. Tersine, İnkalar, Asurîler, Çinliler veya Romalılar düzenli topluluklardır. İlkel toplumların aksine, bunlar mantıklıdır. Birinci tipte, simülasyon ve vertigo ya da pandomim ve coşkunluk (ecstasy), yoğunluğa ve dolayısıyla toplumsal yaşama uyum sağlamaya yardımcı olur. İkinci tipte sosyal bağ, bir çeşit şans olan kalıtsal, değer biçme ve rekabeti öngören kapasite arasındaki örtülü bir hesaplaşmadan oluşur (s. 87).

Caillois'e (1958/2001) göre rekabetin zevki, şansın peşinde, simülasyonun zevki ve baş dönmesi çekiciliği kesinlikle oyunların başlıca etkileri gibi görünmekte, etkileri bütün toplumsal yaşama inanılmaz derecede nüfuz etmektedir. Baudrillard (1979/2001) yılında yazdığı De la Seduction'da Borges'in "Babil Piyangosu" hikâyesini yeni toplumsalı tanımlamak üzere kullanmaktadır. Bu toplumda bireylerin bir sonraki aşamada nerede olacaklarını ve ne durumda bulunacaklarını çekilen kura belirlemektedir. Babil Piyangosu öyküsünde çekilişler sonucu şekillenen yaşamda bireylerin tüm olasılıkları yaşama durumu söz konusudur, ayrıca Babil Piyangosu'nun çekilişlerinin kanıksanmasıyla, ortaya çıkan sonuçları yaşamak, Babil Piyangosunun yokluğundaki yaşamla aynı hale gelmiştir (Yatağan, 2007).

Manuel DeLanda deterministik modeli reddederek doğrusal olmayan tarih ve karmaşık sistem yaklaşımını benimsemektedir. O, tarihsel gelişmeleri aktörlerin planlı kararları olarak değil; planlanmış kararlara bağlı olarak ortaya çıkan planlanmamış olasılıklar olarak görmektedir. Bu nedenle de indirgeyici yöntemlerle incelenemezler (Pearce, 2009). Diğer yandan, duyguların ve öznel davranışların geniş anlamı ile sosyal

simülasyonu ve matematiksel modellenmesi imkânsızdır. İnsanın ve sosyal hayatın karmaşıklığı tüm çevresel veri ve değişkenlerin girilmesi durumunda bile olası sonuçların simülasyonuna izin vermeyecektir. Ancak dijital platformlar ve oyunlar, farklı bir tabanda da olsa sosyal fenomenlerin yarı gerçeklik olarak gözlemlenmesi ve incelenmesine izin vermektedir.

Binark ve Bayraktutan-Sütcü'ye (2008) göre Hesmondhalgh, günümüzde kültür endüstrisi kavramının toplumsal anlam üretiminde doğrudan etkili olan kar amaçlı firmalar, kamu kurumları ve sivil toplum örgütlerini de kapsayacak şekilde genişlediğini belirtmektedir. Hesmondhalgh video oyunlarını da kültür endüstrisinin önemli alanlarından biri olarak tanımlar, çünkü bu alanlar da metinlerin endüstriyel üretimi ve dolaşımı üzerinden işlemektedir.

Parv'a (2006) göre, farklı demografileri bir araya getiren aktif katılım ve dinamik modelleme olarak düşünülebilecek bilgisayar oyunları estetik özelliklere sahiptir. Estetik deneyimlere neden olan veya buna neden olabilecek bir kategoride yer alan eserler sanat eseridir. Uzunca bir süre üretimin karşıtı ve çocukça olarak anlaşılan oyun günümüzde milyonlarca kullanıcısı ile ekonomik değer üretiminin konusudur. Bu durum çalışma ve emeğin anlamını bükmektedir.

Yeni medyanın interaktif olması bağlamında, oyun ve oyunsallaştırma baskın medya unsuru haline gelmektedir. Farklı coğrafyadan insanların popüler hale gelmiş olan medya ilişkisi, oyun teknoloji ve zemininin de giderek gelişmesine yol açmaktadır. Kültürün içinde gizli olan oyun, dijital teknolojilerin önemini artırırken kendi doğasını korumaktadır. Yani oyun, kültürü belirleyen ve kültür tarafından da belirlenen olarak insanlığın oyunu ve dünyanın oyunu arasındaki farkı kapatmaktadır. Değer kavramının anahtar pozisyonu bağlamında, çağdaş toplumda prosumerizmin gelişmesi ile oyun istenci arasında bir takım ilintiler bulunmaktadır. Yeni medya kamusal alan ve üretim alanı anlayışını da değişime uğratmıştır. Lessig'e (2008) göre *Yalnızca Oku (Read Only [RO]* medya karşısında Oku/Yaz kültürü (*Read/Write culture [RW])* medya tüketiminin anlamını etkilemekteydi. Ludik realite ve teknoloji, medyanın akış biçimini bunun da ötesine taşımıştır. Medya artık oyuncu oynadıkça ortaya çıkmaktadır. Medya yalnızca tüketilmemekte aynı zamanda tüketici de medya üretimine dâhil olmaktadır. Oyunsal alanlardaki tüketim biçimi bunların ötesinde icraya dayalı, bir merkezi olmayan sürekli

yapısöküm uzayıdır. McLuhan (1972) teknoloji ile birlikte tüketicilerin üreticilere dönüştüklerini söylemektedir.

The Third Wave'de (1980) Toffler ilk kez "prosumer"(profesyonel tüketici) terimini kullanmıştır. Post-endüstriyel toplumda saf tüketicilerin yerini, kullandıkları ürün ve hizmetlerin çoğunu kendileri üreten, tüketenler almaktadır. Üretim ve emeğin toplumsalı analizde baskın argüman olmaktan çıkması, politik iktisadın kültür yapıcılığı yanılsamasından, çağdaş toplumda iletişimin önemine geçişi tanımlamaktadır. Tüketim toplumunda oyun, modding, bloglar, cosplay, UCC (User Created Content) yeni bir üretim ve tüketim, medyasyon ve buna bağlı işlevsel gerçeklik sunmaktadır. İletişim teknolojilerindeki değişim, iletişim araçlarının bulunması ve bu araçların yeni örgütlenmeler ortaya çıkarması, toplumsal sosyal yapıların ve kültürün değişimine yol açmaktadır. Benzer şekilde teknoloji bireysel algı ve eylemlerde belirleyicidir.

Meyrowitz TV'nin geleneksel fiziksel alan ile sosyal alan bağlantısını kestiğini, toplum içi davranışlar ile kişiye özel alandaki davranışlar arası farkı bulanıklaştırdığını söylemektedir. Böylece TV daha önce gözlemlenemez olanın gözlemlenir hale gelmesini sağlamaktadır (Doyle, 2003). Bu gözlemlenebilirlik toplumsal örgütleri de medya örgütleri haline getirmektedir. TV kendisini destekleyen diğer donanımları ve paralel gelişen olayları da kapsayarak daha etkin bir güç haline gelmiştir. Yeni medyanın çok katmanlılığı TV ile kıyaslanamayacak oranda fazladır. UCC ve ağ üzerindeki medyasyon, bireyleri ve örgütleri de medya aktörleri haline dönüştürmektedir. Bu analojinin dışında aktör platformlar ve amaçlar da giderek oyunsallaşmaktadır. Oyun teknolojilerinin sosyal ağlar ve cep telefonlarına uyarlanması, internet erişim kolaylığı ve arayüzlerdeki gelişim oyunun önemini artırmaktadır. Endüstriyel olarak oyunun anlam ve değeri araştırılırken, öznenin bakış açısına ve icraya dayalı doğası ile sanat, meta tartışmasının yeniden ortaya çıkmasına yol açmaktadır. Oyunsal alandaki repütasyon, puanlama sistemleri bir tür mülkiyet ve sanal kariyer durumu oluştururken, oyunların sanatsal yönü, bir kültür endüstrisi ürünü olması ve oyun istenci pek çok görüş farkını gündeme getirmektedir.

Kolektif algı ve emeğin alanı olarak oyunlar bir toplumdaki ahlaki ve entelektüel nitelik hakkında bilgi verici kabul edilmektedir. Oyunlar kültürel kodları açıklığa kavuşturur. Metheny'e (1968) göre sporun etik kurallarında birçok dini kod örneğini bulabilir ya da demokrasi kalıplarını bulabiliriz, oyunlarımızın toplumsal ve ahlaki

davranış standartlarını yansıtmaktadır. Sicart'a (2014) göre oyun yaratma ve yok etme arasındaki gerginlikte bir etkinliktir. Oyun her zaman tehlikelidir, yaratır ve yok eder ve ikisi arasında dikkatli bir denge kurmaya devam eder. Oyun, düzen ve yaratmanın rasyonel zevkleri ile yıkım ve yeniden doğuşun, Apollonian ile Dionysiac arasındaki muazzam öfori (coşku) arasında bulunur. Oyun düzen ve kaos arasında, yaratma ve yok etme iradeleri arasındaki mücadeledir.

Günümüzde bir icra ve süreç olarak oyunların incelenmesi çalışmaları giderek artmaktadır. Teknolojideki gelişim yalnızca icra olarak oyunun incelenmesi sonucunu doğurmamıştır. Sosyal olaylar oyun gibi kipinden oyun kipine doğru ilerlemektedir. Sanal ortamdaki davranış ve algıların gerçek dünyadaki yorumu, gerçek dünyadaki kavramların sanal ortamlardaki simülasyonu gibi meseleler ile birlikte disiplinler arası bir köprüleme ve melezleşme durumu ortaya çıkmaktadır. Baskın oyun kültürü için önemli bir zemin oluşturan teknolojiler ve bu yönde hareket eden aktörler en baştan planlanmış bir bütünü oluşturmamıştır. Bütün parçalardan büyüktür. Dijital teknoloji ve internetin gelişimine paralel olarak güvenlik, kullanılabilirlik, görsellik, donanım ve işlemcilerdeki gelişimler, internet alt yapısı, insan aktörün okuryazarlığı ve tercihleri bir plan dâhilinde gerçekleştirilmemektedir. Herhangi bir aktör herhangi zamanda oyun ajanına dönüşebilmektedir.

b) Oyun İstenci ve Gerçeklik

Bireysel farkındalık ve oyun arasında bir bağıntı bulunmaktadır. Dil ve estetiğin, ciddiyetten ziyade oyunsal olarak kuruluyor olması oyunu ilgi çekici yapan diğer konulardan biridir. Winnicott'a (1971) göre, bir çocuk ya da yetişkin ancak oynarken ve sadece oynarken yaratıcı olabilir ve bütün kişiliğini kullanabilir. Birey kendini ancak yaratıcı olduğunda keşfedebilecektir. İnsanlar gerçeklik duygularının zayıf olması yüzünden şizoid ya da şizofren olabilirken, bazen de nesnel gerçekliğe aşırı sağlam basılması ters yönden, yani öznel dünyayla ve gerçeklere yaratıcı yaklaşımla temas kuramama bakımından hastadırlar.

Sayın'a (2008) göre insan, somut evrene ulaşmak için fikrin soyutlanmasından faydalanma gereksinmesini her zaman duymuştur. Fakat gerçekle iletişim kurulmasını sağlayan fikir, aynı zamanda bu konudaki en büyük engeldir. Kelime, kavram, fikir, ideoloji, kuram, halüsinasyon görmekten daha kötü bir biçimde yanlışın kaynakları

olabilir. İnsan fikirler içinden, fikirler arasından gerçeğe bakar. Bu nedenle gerçeğin kendisini değil, fikirlerin gösterdiği gerçeği görürüz. Genellikle fikirler, tarihe yön veren güç ve çıkarlar oyunundan kaynaklanmış düşüncelerin ürünüdür. Sonuçta tarihselliği olan insan; gerçeği değil, kurgusal veya inşa edilmiş gerçeği görür.

Rasmussen ve Jakobsen'e (2015) göre oyun sonucu bilinmeyen bir işlemin deneyidir. *Üstün bir güç* oyunun sonucunu bilen ve rakibinin oynamasını sağlayan, oyunun kendisinin, onun için oyun olmadığı güçtür. Diğer yandan Piaget'e (1945/1962) göre oyun herhangi bir davranışın integralidir (akt. Motte, 1995). Bu ayrılmaz boyutluluk oyunun anlaşılmasını güçleştirmektedir.

Duygular deneyimleme, yorumlama ve anlamlandırma ile değer ve gerçekliğin belirlenmesinde rol oynamaktadır. Benjamin'e göre mimesis melekesi, filogenetik ve ontogenetik olarak çocukluktaki oyuna dayanmaktadır. Freud'a göre çocuklar sözcükleri kullanmaya ve düşüncelerini bir araya getirmeye çalışırken, oyunsal olarak hareket ederler ve oyun dil ile yakından bağlantılıdır (akt. Motte, 1995). İstenç, özgürlüğü de içinde barındıran isteme durumudur. Seçme ve karar verme yeteneğini tanımlamaktadır. Bu anlamı ile istenç duygulanım ve algıların sonucunda isteme durumudur. Bourdieu'ya (1993) göre insan eylemlerinin çoğunun kökeninde niyetten tamamen farklı şeyler, yani edinilmiş yatkınlıklar bulunmakta ve toplumun devamı mekanik olmayan, sistematik ve sürekli bir süreçte gerçekleşmektedir. İşte bu devamlılık habitustur. Oyun, kuralları ile sosyal benzeşimi ve uzlaşımı zorunlu hale getirmektedir. Arslan ve Bulgu'ya (2010) göre Bourdieu'nun, toplumun devamlılığı için kritik bir önemi bulunduğunu söylediği *edinilmiş yatkınlıkların* birçoğu çocuk oyunlarında kazanılmaktadır. O halde oyunun, habitus için anahtar bir role sahip olduğu söylenebilir. Oyunlar, oynama şekli ve kurallara dair alışkanlıkları gerektirmektedir. Oyun adaptasyonun ötesinde uzlaşımdır.

Bourdieu'e göre *habitus,* bir aktörün bulunduğu sosyal alanın eylemsel bağlam koşullarıyla, bu aktörün pratikte ürettiği algılama ve eylem kalıplarının bir matrisi olarak görülebilir (akt. Fuchs, 2008). Oyun, bir eylemin doğasını dönüştürebilen karşı eylemdir. Habitus kavramı, özellikle sosyolojik araştırmalarda belirli temel özelliklerin ve bu özelliklerin aktarılma mekanizmalarını incelerken kullanılan bir analiz hipotezidir. Mendras'a göre, aktarım mekanizmalarının değişmesi ile birlikte, özelliklerin değişmesi de olasıdır. Oyun ve oyuncu kültürü gelenekselden dijitale doğru evrilirken, oynama

ediminin bir takım özelliklerinin de değişmesine neden olmuştur. Bourdieu, habitus'un ayrı ve ayrıştırıcı pratikler doğurduğunu belirtir. Ancak, ona göre asıl önemli olan pratikler, sahip olunan mallar, ifade edilen kanaatler arasındaki farklılıkların, bu algı kategorileri, bu görü ve ayrım ilkeleri aracılığıyla algılandıklarında, simgesel farklılıklara dönüşmesi ve gerçek bir dil oluşturmalarıdır (akt. Binark ve Bayraktutan-Sütcü, 2011).

Oyun istenci salt insan doğasının ontolojik gereği değil; öznel aklın araçsallaştırılması ya da stratejik olarak kullanılmasından bir kaçış olarak özneler ve sistemler arası bir konsensüs, dil arayışı uzlaşısıdır. Bir video oyunu, kullanıcıyı 'bunun bir oyun' olduğuna ikna etmeye çalışan belirli sözleşmeler çerçevesinde tasarlanmaktadır. Tasarımcı ve kullanıcı pratikler açısından uzlaşım arayışı konusunda akademinin önündedir. Teknoloji ve otomasyonun kültüre negatif etkileri konusunu bir kenara bırakırsak, yeni teknolojiler doğru kullanıldığında yeni bir tür toplumsallaşma ve konsensüs imkânı sağlamaktadır. Oyun ara bölgesi, bilinen sözleşmelerin askıya alınarak yeni simülasyonlar üzerinden olasılıkların değerlendirildiği alandır. Frankfurt Okulu estetik ve biyolojik değerlerin yükseltildiği toplum düzeni arayışını ifade ederken, herkesin yeteneğine göre özgürce çalıştığı ve çalışmanın bir oyun haline getirildiği, devletin baskıcı düzeninin olmadığı bir toplum düzeni betimlemiştir. Çalışma alanındaki bürokrasi ve rollerden kurtulunarak hiyerarşinin bulanıklaştırılması, insan doğası ve potansiyelinin ortaya çıkarılması ilerleyen yıllarda yine bir üretim artırma politikası olarak ele alınmıştır. Uygarlığa erişmek için insan içgüdülerine boyun eğdirilmesi insanın doğa durumunu tamamı ile ortadan kaldırmamaktadır. Kitlelerin tahakküm altında tutulması gerekliliği ya da sürekli manipülasyona uğradığı görüşleri karşısında, oyun istenci farklı bir perspektif sunmaktadır.

Baudrillard'ın (1981/1994) simülasyon tanımı iktidar tarafından kandırılan ve uyutulan kitle ya da komaya girmiş ve bitkin bir kitle anlatılarını yadsımaktadır. Kitle, kendisi için kurulan oyunları oynamaktan memnundur. Tüketim kültürü düş, sanrı, yapaylık ile bezenmiş irrasyonel bir coşku yaşamaktadır. Kitlesel algı ve kabullerin kontrolündeki bireyin oyun içindeki rolü daha da büyümektedir. Görüntü oyununu oluşturan medya ve nesneler sistemi oyun yüklüdür. Baudrillard'ın oyun vurgusu kelimeyi bir mecaz olarak kullanmaktan ötedir. Üretim, tüketim ve paylaşım mekanizmasını sarmalayan bu oyunsal durum, aynı zamanda iktidar ve kitle arasındaki bir oyundur. Baudrillard erken dönemde iktisadi düşüncelerini ağırlıklı olarak ortaya

koyarken, geç dönem yazılarında kitle iletişim araçları ile yaygınlaştırılan kültürün satınalma kültürü olduğunu iddia ederek, tüketim toplumuna geçiş yaptığında, ana meselenin medya ve iletişim olduğunu anlatmaktadır. Hipergerçeklik anlatısı bu bağlamda tüketicinin gerçeklerden kaçmak, eğlenmek, unutmak, kendi şansını denemek üzerine gerçeklik kurulumudur. Anti üretim ve tüketim-medya yorumları Baudrillard'ın söküme uğrattığı kavramlar üzerinden kendi popüleritesini güçlendirmektedir. Tüketim, her zaman bir değer atfı ile birlikte ortaya çıkmaktadır.

Schechner'e (1995) göre oyunlar bilinçli olabileceği gibi, tüm oyuncular tarafından bile oynandığının farkında olunmadan oynanabilir. Sosyolojik ve iktisadi yorumlarla sarmalanmış bu *kötü oyun (dark play)* anlatının onto-genetiği oyun fenomenine dayanmaktadır. Ancak bu sonsuz oyunda medya daha fazla gürültü üreterek iletişime zarar vermekte ve anlam kaybolmaktadır. Böylece simgeler, kodlar ve teknoloji ile medyasyona uğramış iletişim bir tür iletişimsizliğe dönüşmektedir.

Teh'e (2006) göre patafizik bakış açısı, bilimleri geçersiz kılmak değil, Baudrillard'ın dediği gibi onlara göre çok daha geniş bir geçerliliği teyit etmektir. Patafizik, sınırlarını aşarken, kavramlarını yeni bağlamlara da genişletir; bilimselliği yerel ya da kozmik, resmi veya yasa dışı, mukaddes veya mistik olan tüm bilgileri kapsayacak şekilde genişletir. Patafizik, modern-öncesi bir episteme ait heterodoksluğa geri dönmeye isteklidir.

Festivaller bilinen normal sınırları aşma, duygu limitlerini zorlama deneyimidir. Caillois (1958/2001) festivalleri şöyle yorumlamaktadır:

> …Bütün grup, bu büyük nöbetlerle ve kutsal konvülsiyonlarla ilgilenmektedir. Festival süresince, dans ritüeli ve pandomim sadece ön hazırlık içindir. Bu başlangıcı artan bir heyecan teşvik ediyor. Vertigo daha sonra simülasyonun yerine geçer. Festival uzun süre biriktirilen zenginliklerin yıkımı, bulaşıcı maskelerin varlığı ile ters çevrilen düzene dönüşen düzensizlik ortak vertigo ile zirveye taşınıyor, bu bir toplumun nihai amacı gibi görünüyor (s.88-89).

Mead'e (1934) göre insanlar ve toplumsal düzenler, tamamlanmamış olgular olarak *olma süreci* içerisinde bulunmaktadırlar. Mead'in yaklaşımında rol alma süreci, bireyin kendini diğerlerinin yerine koyması olarak tanımlanmaktadır. Birey taklit ve jestler ile yaptığı denemeler ile sürekli olarak başkalarını ölçümleme oyunu içerisindedir. Böylece Mead'in yaklaşımında oyun sembolik öğrenme ve uzlaşım mekanizmasıdır. Rol alma süreci ile bireyler benlik kavramını geliştirmektedir. İnsan,

ancak içinde yaşadığı ortama uyarak ve onu kontrol etmeye yönelik bir mücadele içinde yer alarak kendi benliğini oluşturmaktadır. Benliğin toplumsal gelişimi ikili bir sürece dayanmaktadır. Bunlar uzlaşma (negotiation) ve yorumlamadır. *Ben*, bireyin bir bütün olarak kendisi hakkındaki düşüncesine dayanmaktadır. *Beni/Bana,* herhangi bir anda ya da durumda, diğer insanların bireyden nasıl davranmasını beklediğinin farkında olması ile oluşmaktadır. Başka bir deyişle, bireyin kendisini belirli bir toplumsal rolde tanımlamasıdır (Sugur, 2013). Kültür ve benlik sürekli bir inşa süreci olarak tanımlanmış olmaktadır.

Fink'e (1960/2015) göre insan sade ve basit, salt dolaysız olarak var değildir. İnsan kendi varlığına ve bütün şeylerin varlığına karşı sürekli ve aralıksız bir tutum içerisindedir. İnsan bu varlık anlayışının içinde var olur. Sosyal ilişkilerin rasyonalizasyon biçimi, toplumsal eylem ve değer biçimini oluşturmaktadır. Nesneler ve özneler sistemi ile etkileşim içindeki birey aralıksız içsel sohbet, eylem ve duyguların simülasyonu üzerine çabalamaktadır. Bu varlık anlayışı tutumlara dönüşen roller ve rollere dönüşen tutumlar anlamına da gelmektedir.

Huizinga'ya (1955) göre halkların simge yaratmaları, tıpkı çocukta ve her yaratıcı insanda olduğu gibi, birdenbire gelen bir duygudan hareketle olmaktadır. Arkaik topluluk, tıpkı çocuğun ve hayvanın oynadığı gibi oynamaktadır. İnsanın kozmosla bütünleştiği konusunda sahip olduğu bilinç, kendine özgü bir nitelik olarak, en yüksek ve en kutsal ilk ifadesini biçimin *içinde* ve oyun işlevinin *içinde* bulmaktadır. Kutsal bir drama ilişkin anlam yavaş yavaş oyunun *içine* dâhil olmaktadır. İbadet oyuna eklenmektedir. Ama bizatihi kendinde oyun, ilk ve temel olgudur.

Platon'a göre gülünç şeyleri anlamaksızın, şeylerin ciddiyet yönünü tam olarak anlamak imkânsızdır. Çelişik unsurlar bir diğeri olmadan anlaşılamaz. Oyuna ait olanların hepsi ciddiyet için bir hazırlıktır. Aynı sebeple Huizinga'nın Homo Ludens'i oyundan çok, ciddi konular ile daha fazla ilgilidir (Rahner, 1967).

Huizinga (1955) oyunu emeğin yanında ya da buna karşı bir alan olarak değil, tüm kültür ve toplumun yapıcı bir unsuru olarak sunmaktadır. Zıt olanlar aslında bir bütünü oluşturmaktadır. Zekâ ve içgüdü hayatın evrimi boyunca ortaya çıkan iki yetenektir. Bergson'a göre içgüdünün izlerini taşımayan bir zekâ olmadığı gibi, zekâ çevresi bulunmayan bir içgüdü de yoktur. İnsan zekâsının tüm vasıfları dikkate alınırsa, insan

için *homo sapiens* düşünen insan yerine *homo faber* yapan insan daha uygun bir tanım olacaktır. İçgüdü ve zekâ birleşiminin olgunluğu ise sezgiyi oluşturmaktadır. Yapmak, vücuda getirmek, aletler yapmak ve bunları olabildiğince geliştirme melekesi zekâdır. İçgüdü doğuştan bir yetenektir ve kullanacağı aleti kendisinin ayrılmaz bir parçası haline getirmiştir. Hayvanların aletleri vücutlarının bir kısmını teşkil eder ve bu aletler onu kullanmasını bilen içgüdü tarafından idare edilirler, içgüdü organda devam eder (Gündoğan, 2010). Huizinga'nın bu iki kavramı da reddi aslında zekâ ve içgüdünün başlangıcından itibaren evrimlerinde her iki kavrama içkin olan ontolojik bir meseleye dikkat çekmektir. Oyun, zekâ ve içgüdünün birbirini ağırladığı zaman ve mekândır. Çağdaş toplumda ağa dâhil olan araçlar ve sistemlerin arkasında bulunan görsellik, kodlar, sürekli eşzamanlı simülasyonlar ve hesaplamalar, kullanım esnasında öncel bir bilgiyi ve davranışı gerektirmektedir. Zekâ, oluşu bir durumlar dizisi biçiminde saptamak üzere yaratılmıştır. Hem zekâ hem içgüdü tek başlarına kaldıklarında eksiktir.

Sayın'a (2008) göre hakikatin iki temel kaynağı vardır: Birincisi olay, olgu, görüngü (fenomen), verilerdir. Bu görüngülerin yanlış algılanması, bu konudaki yanılsamalar hataya yol açar ve hakikatin yok olmasına neden olur. İkincisi ise fikir, kuram, inanç gibi zihnin inşasına dayanır. Bu inşa bilinçli veya bilinçsiz şekilde yanlış kurulmuşsa hakikat ortadan kalkar, görünmez kılınır. Hakikatin saptanması için bu iki kaynağın birbirlerine tekabül etmesi gerekir. İfade edilen hakikat kesinliği veya kesinsizliği içerir. Hakikatin kaynağı olan veriler şüpheyle karşılanabilir. İnşa edilen kuram eleştiriye maruz kalabilir. Bu nedenle hakikat kavramı aynı zamanda hem mutlak hem de görelidir. Bu çerçevede hakikat için mücadele bundan böyle hataya ve yalana karşı yapılmalıdır.

Freud'a göre, uygarlık birincil içgüdülerin yöntemli engellenişi ile başlar. Yok edici içgüdülerin engellenişi ki bu insan ve doğa üzerinde egemenliğe, bireysel ve toplumsal ahlakı sağlar. İnsan ertelenmiş, kısıtlanmış ama sağlama bağlanmış haz için geçici, belirsiz ve yok edici hazdan vazgeçmeyi öğrenir. Vazgeçme yoluyla bu kalıcı kazanımdan ötürü, Freud'a göre, gerçeklik ilkesi haz ilkesini tahttan indirmekten çok korur, yadsımaktan çok değiştirir (akt. Marcuse, 1955/2016). Günümüzde popüler dijital oyunlar şiddet içerebilmektedir. Sanal gerçeklik, baskılamanın açığa çıkarıldığı bir alan olarak da kullanılmaktadır. Oyunun sürdürülebilirliği ile uygarlık düzeyi ve sosyal doku arasında bir bağıntı olduğu düşünülebilir.

Freud haz ilkesi ve olgusallık (gerçeklik) ilkesinin sonsuza dek uzlaşmaz olduklarına inanır. Baskıcı olmayan bir uygarlık kavramının olanaksız olduğu düşüncesi Freud'cu kuramda bir köşe taşıdır. Freud'a göre oyunun karşıtı ciddiyet değil, realitedir. Freud'un haz ilkesinden gerçeklik ilkesine geçişle tanımladığı, kapitalist toplumda yönetici değerler sistemindeki değişim yaklaşık olarak şu yönlerde tanımlanabilir:

- Doğrudan doyumdan ertelenmiş doyuma
- Hazdan hazzın kısıtlanmasına
- Sevinçten (oyun) zahmete (çalışma)
- Alıcılıktan üretkenliğe
- Baskı yokluğundan güvenliğe doğrudur (Marcuse, 1955/2016).

Freud, "haz" ilkesinden "gerçeklik" ilkesine geçişi "zorunluluk" kavramıyla açıklar. Eğer baskının yokluğu özgürlüğün arketipi ise, o zaman uygarlık bu özgürlüğe karşı savaşımdır. Giulianotti'ye (2004) göre oyunlar zevk sağlamakta, aynı zamanda içgüdülerden vazgeçilmesini, başkalarıyla olan ilişkinin ürettiği gerçeklik ilkesiyle çatışmaların en aza indirgenmesini gerektirmektedir. İnsanın doğa karşısındaki kararlılığı kadar varoluşunun bir parçası olan oyun, insanın iç dünyasını dış dünyanın bir parçası haline getirme çabasıdır. Marcuse'a (1955/2016) göre; Freud insanın tarihini, baskılanmasının tarihi olarak ifade etmektedir. Uygarlık baskılanan doğa durumunu ortadan kaldıramaz, uygarlığın yendiği ve baskıladığı şey – haz ilkesinin istemi- uygarlığın kendi içinde var olmayı sürdürür.

Deleuze'e (1969/2015) göre gerçeklik her zaman ona verilen anlam ile kavranmaktadır. Problem *öz-görünüş* ya da *model-kopya* ayrımıyla ilgili değildir. Bu ayrım bütünüyle temsil dünyasında işlemektedir; söz konusu olan bu dünyaya altüst oluşu dâhil etmektir. Simülakr düşük dereceli bir kopya değildir, o hem asıl olanı hem kopyayı, hem modeli, hem de yeniden üretimi yadsıyan pozitif bir güç barındırır. Simulakrın sağladığı esneklik ve pozitif güç, mevcut gerçekliklerin yıkımı ve yeniden yapılandırılmasıdır.

Fink'e (1960/2015) göre insan hayata karşı sürekli bir tavır içindedir ve bu arada kendisi ile ölçüm yaptığı ölçütten de hiçbir şekilde emin değildir. Bu emniyetsiz mutluluk arayışının gerilimi, insanın bütün işlerine gölge düşürür ve daha derin anlamda da

yaşamın ciddiyeti dediğimiz şeyi tayin eder. Ciddiyet mutluluk adına tahammül edilen şeylerdir.

Bayad (2016) Goffman'ın benlik kavramı varsayımını şöyle ifade etmiştir:

> İnsanın hayata ve toplumsala karşı bu aralıksız tavrı sonucunda, Erving Goffman'a göre 'her gün yeniden üretilen etkileşim alanları olarak günlük konuşmalar; kültürel olarak tasarlanmış sosyal yapıya tek yönlü etkisi olmayan ayrıntılı ritüeller tarafından düzenlenir. Bu düzenin işleyişi sözel ve sözel olmayan etkileşim biçimlerini kapsayan dil aracılığıyla her gün yeniden icra edilir. Goffman'ın sosyolojisinin hayati öneme sahip bir diğer kavramı; bir oyun için gerekli kurallar, bir trafik kodu sistemi veya bir dilin söz dizimi gibi anlamı sağlayan sözleşme sistemleri olarak etkileşim düzenidir. Kişiler konuşurken konular arasında uzlaşımsal bir şekilde akışı sağlayan kurallar bu etkileşim düzeninden gelmektedir. (s. 82) Ona göre uzlaşımsal (consensual) benlik, etkileşim sırasında ortaya konan hem icracı hem de izleyenin pratikleri sonucu şekillenen benlik ile oyun oynayan (player) benlik aynı anda her bireye içkin bir şekilde vardır. Çünkü birey öteki ile ilişkiye geçtiği anda aslında öteki karşısında bir sahneye çıkar ve bu sahnede bazı şeyleri ileterek bazı şeyleri ise iletmeyerek veya bazı şeylerin üstüne örterek etkileşime girer. Ona göre ötekinin varlığıyla karşılaşma anında yaşanan sosyal etkileşim, bir sahne gibidir. Orada ortaklaşa bir şekilde oynanacak oyunun kurallarıyla birlikte, oynanan roller hakkındaki bilgi de uzlaşımsal olarak verilir. Ancak her bireyin tıpkı oyuncuların olduğu gibi bir sahne arkası vardır. Bu yapı kişinin oynadığı rolün kötüye kullanılmasına ve kutsal değerlerinin korunmasına olanak verir (s. 83).

Sosyal etkileşim sırasında ortaya çıkan uzlaşma tam bir uzlaşma değil yüzeysel mutabakat (surface of agreement) olarak tarif edilen bir işler-uzlaşma (working consensus) olarak kavramsallaştırılmıştır. Goffman bu şekilde benliğin kurulumu ve etkileşimini Mead (1934) gibi bir enformasyon oyunu olarak görmektedir. Günümüz video oyunlarının sosyal doğası ortak amaçlara ulaşmada işbirliği ve karşılıklı yardımlaşmayı gerektirdiği ölçüde sosyal becerilerin öğrenilmesini sağlamaktadır (akt. Ewoldsen, Eno, Okdie, Velez, Guadno & DeCoster, 2012).

Sosyal beceriler yalnızca aile, meslektaş, çalışma ve diğer kişiler arası ilişkiler için avantajlı değildir, aynı zamanda sivil katılım için olumlu etkilere sahiptir. Sivil deneyimleri içeren video oyunları oynayan ergenlerin (örneğin, Guild Wars 2), gündelik yaşamlarında sosyal ve sivil hareketlerle meşgul olma olasılığı daha yüksektir (örneğin, hayır işi için para toplama, gönüllü olmak, başkalarını oy kullanmaya ikna etmek) (Lenhart, Kahne, Middaugh, Macgill, Evans & Vitak, 2008).

Stephenson (1968) "Play Theory of Mass Communication" isimli çalışmasında Freudyan bir genişletme ile çalışma kavramının karşısına acıyı koyarak, ihtiyaçları ve acıyı gidermek üzere çalışmanın üretici bir eylem olduğunu belirtmiştir. Huizinga'nın çalışmalarından sonra modern anlamda oyun kavramının anlamsız ve kayıt dışı bir unsur

olmadığını söyleyen Stephenson, acının karşısında haz almayı tanımlarken de oyun kavramını ele almıştır. Medya, hayatın güçlükleri karşısında insanların rahatladıkları bir kişisel tatmin aracıdır. Stephenson'un postülalarından biri de kültürün oyun içerisinde geliştiğidir. Çalışma ve oyun bireyin sosyal kontrol mekanizmasına ne ölçülerde dâhil olabileceğini ya da kaçınabileceğini de gösteren alanlardır. Teori, sihirli mermi/hipodermik şırıngada olduğu gibi izleyicinin pasif olduğu görüşüne karşıdır (Communication Theory, 2016).

Postmodern dönem için takipçinin medyayı ne için kullandığı, medyanın insanları nasıl dönüştürdüğünden daha önemli bir başlık haline gelmiştir. Sosyal kontrol, üretim, yükselen tüketici hâkimiyeti ve özgürlük arasındaki türev ilişki yeni medya etkileşiminin, kitle iletişiminin oyun teorisini daha fazla destekler nitelikte olduğunu söyleyebiliriz. Bu açıdan Stephenson'un sosyal kontrol ve kültür yaratım biçimine ilave edilmesi gereken, ağ toplumundaki oyun istenci ve buna dair yeni değer çevrimidir.

Huizinga (1955, s.69) *"insan uygarlığının, oyun olarak, onun içinde ortaya çıktığı ve geliştiği şeklindeki kanaatim çok eskilerden başlayarak, yavaş yavaş güçlendi"* derken insanlığın irrasyonel tanımlanabilecek bu hareket noktasının anlamı ve öneminin ciddiyetini vurgulamaya çalışmaktadır. Huizinga, üretim ve iş bölümü toplumundaki ciddiyet kelimesinin karşıtı olarak oyunun kullanılmasının da bir yanılsama olduğunu düşünmektedir. Gerçekten de oyun ciddiyetin karşıtı değil; onun içinde onunla beraber var olmuştur. Oyun karşısında ciddiyetin yüceltilmesi üretim ve iş bölümü ya da toplumsalın güven ihtiyacı kaynaklı gibi düşünülebilse de, bu durum onun anlamı ve gerçekliğini ortadan kaldırmamaktadır. Ciddiyet, oyun-olmayandır ve başka hiçbir şey değildir. Buna karşılık, oyunun anlamsal ağırlığı ciddi-olmayan kavramıyla asla tanımlanamaz ve tüketilemez. Oyun bizatihi bir kavramdır. Bu kavram, olduğu haliyle, ciddiyet kavramından daha üst bir düzlemde yer almaktadır. Çünkü ciddiyet, oyunu dışlamaya yöneliktir, oysa oyun, ciddiyeti rahatlıkla içerebilir.

"Ben" ve "*beni"* daima birbirlerinden ayrı olarak durmazlar, zaman zaman birbirlerinin içlerine sızdıkları da olur. Bir kimse herkes içindir ve herkes bir kimse içindir; bireyin kişiliği, toplumun kolektif yapısı içerisinde adeta erimiş, bu toplumsal yapı ile ayrılamaz bir bütün oluşturmuş gibidir. Orta Çağın Hristiyanları, soyut endüstri toplumundaki modern insanın hiç bir zaman olamadığı ve olamayacağı kadar "*ben"* ve

"*beni*"nin karışımına birbirlerinin içine sızmasına yakın oldular. Modern insan, giderek özgürleşen, giderek bütünlüğünü, entegrasyonunu yitiren bir toplum içerisinde kendi *"beni"*sini, kişiliğinin yabancı bir parçası olarak tanır. Sonuçta da, varlığının temel elemanı olarak sırf «ben»i ihtiva eden kurumsal olmaktan uzak tavrının romantik arzuları için büyük bir istek duyar. Bu ise mutlak özgürlüğün, kesin anlamın ve tam realitenin beni nin yok edilmesi ve *"ben"*in ön plana çıkarılmasıyla mümkün olduğunu iddia eden subjektizivmdir. Mead'e göre bu, her türlü haberleşmenin, muhaberenin tahrip edilmesini, dolayısıyla da zihnin, kişiliğin ve anlamın tahrip edilmesini zorunlu kılar (Zijderveld, 1970/1985).

Homo Ludens teknolojik olarak *"ben"* ve "*beni*"nin birbirine sızmasını olağanlaştıran statükoya imkân vermektedir. Mead'e göre benlik ve toplum aynı paranın iki yüzü gibidir. Ağ teknolojisinin enteraktif yönü; «ben» şeklinde başlayan ve «beni» şeklinde eyleme dönüşen reaksiyonlar sonucu öz benliğin kurulumu ve akışkanlığı süreçlerine izin vermektedir. Scheler insanı, hayır diyebilme yeteneğine sahip olan bir varlık olarak karakterize etmiştir. Hayır deme kabiliyeti aynı zamanda insanın doğasındaki, sosyal sınırlamalara da itiraz edebilme gücüdür. Farklı bir referans çerçevesi içerisinde de olsa, Albert Camus, benzer biçimde, insanın ne olduğunu, gerçek varlığını inkâr eden tek varlık olduğunu iddia etmektedir. Descartes'in meşhur teoremini eksiztansiyalist bir havada alaya almak istercesine şöyle bağırır: *"İsyan ediyorum, o halde varız (Je me revolte, doric rious sommes)"* (Zijderveld, 1970/1985, s.15).

Uzlaşı ve çatışma insan doğasının temel bir özelliğidir. Ancak amaç ne olursa olsun insan doğasını salt çatışmacı ya da uzlaşmacı olarak ele alamayız. Amaçlara ulaşmayı sağlan araçların irrasyonel boyutu ya da sadece öznesi adına rasyonelliği, rasyonel-irrasyonel sarmalını oluşturmaktadır. Kahneman'a (2011) göre insanlar çoğunlukla mantık ve rasyonel analize dayalı kararlar aldığına inanmaktan hoşlanır. Bununla birlikte, psikolojideki ve davranışsal ekonomideki sayısız çalışma, beynin aslında gerçekten irrasyonel davranabileceğini ve kararların birçok önyargıdan büyük ölçüde etkilendiğini göstermiştir.

Sutherland'a (1992/2007) göre hüsnükuruntu ya da kendini kandırma kişinin mutlu olmasına katkıda bulunabilir, bu bakımdan da bir amaca ulaşmanın rasyonel araçlarıdırlar. Jaws filminin gösteriminin ardından Californiya sahillerine yüzmeye

gidenlerin sayısında belirgin bir düşüş olmuştur. Yapılan hesaplamalara göre yüzücülerin bir köpek balığına yakalanma ihtimali, sahile gelirken yolda trafik kazasından ölme ihtimalinden çok daha azdır. İnsanlar olguları dikkate almazlar, en yoğun izlenimi bırakan ya da akıllarına ilk gelen şeye göre davranırlar. Bulunabilirlik hatası, tutsak ikilemi, tramvay ikilemi, korkak tavuk oyunu vb. gibi insanın karar süreçlerini ve algısını etkileyen gerçekler ve kitle psikolojisinin manipülasyonu ya da ne şekilde etkileneceği konusundaki literatürün yanında bireyin karar süreçlerinde rasyonel davranacağı varsayımı altında yapılan modellemeler bulunmaktadır. Sayısal oyun teorilerinin sosyal bilimlere uygulanmasında olasılık ve kararların geçerliliği sorun oluşturmuştur.

Simon'un sınırlı rasyonelliği doğru ve rasyonel aktör kabul edilen insanların hesaplama gücünün noksanlığını vurgularken, deneysel psikolog Twersky ve Kahneman, sayısal oyun teorisinin temelinde yatan olasılık ve rasyonel seçim durumunun insanlar tarafından sekteye uğratıldığını söylemektedirler (Erickson, 2015). Oyun teorisi bu anlamı ile sosyal fenomenlerin doğal bilimlerin söylemlerine çevrilmesi çabasıdır.

Analiz birimi olarak toplumsalın ele alınması, bireysel davranışların anlaşılmasının bilim için yeterli olmadığı fikrine dayanmaktadır. Le Bon (1895/1997) kitle gücünün doğuşunu anlatırken, *"Yüzyıl önce devletlerin geleneksel politikaları ve hükümdarlar arasındaki yarışlar, olayların belli başlı sebeplerini oluştururdu. Bugün halk topluluklarının sesi daha fazla dinlenmektedir. Milletlerin başına gelecekler artık yöneticilerin huzurunda değil; kitlelerin ruhunda hazırlanmaktadır"* demektedir.

Sosyal ve siyasal gelişmelere bağlı olarak halkın temsilde önceki yüzyıllara göre daha önemli bir konuma gelmiş olması kitle psikolojisi ve politik psikoloji alanında çalışmalar yapılmasına yol açmıştır. Bireylerin kitle hali, bilinen rasyonel hesaplamaların geçersiz olduğu bir başka bilime ihtiyacı ortaya çıkarmıştır. Dünya savaşı sonrasında Frankfurt Okulu temsilcileri daha da önem kazanan toplumu anlamanın yolunun yalnızca bireyi anlamaktan geçmediğini; bunun aynı zamanda bir iletişim konusu olduğunu fark etmişlerdir. Dil ve oyun, iktidar aygıtı ile entegre kültürel otomasyon araçlarıdır. Huizinga'ya (1955) göre bu otomasyon hali, ruhunu kaybetmiş yanlış oyun biçimidir. Oyun durumunun bu bağlamdaki olumlu ya da olumsuz yorumları ise teknoloji ve medyanın bir takım özgürlükçü olanaklar ile birlikte kendi ayartma ve kontrol gücünü içermesinden kaynaklanmaktadır. Kitleye teslimiyetin köken ve sebeplerinin incelenmesi

ise yine disiplinler arası yaklaşımları zorunlu kılmıştır. Baudrillard felsefesindeki özgünlüklerden biri *oyunun anlama ve farkındalığa dayalı* kabul edilmesi ile birlikte, metaforik olarak yanlış oyun içerisinde bulunduğunun farkında olmayan kitlenin, oyuna kendi istenci ile dahil olmasıdır.

Le Bon'a (1895/1997) göre kolektif bilinç içerisinde bireylerin akli yetenekleri ve kişilikleri silinir. Aynı cinsten olmayan, aynı cinsten olanın içinde boğulur ve bilinçaltı özellikleri üstün duruma gelir. Fertler kendilerini içgüdülerine daha kolayca bırakırlar. Bir toplulukta her duygu, her hareket sirayet edicidir ki birey kişisel çıkarlarını topluluğun çıkarlarına kolayca feda eder. Bu fedakârlık hali insan tabiatına aykırı olmakla birlikte, ancak bir kitleye dâhil bulundukça ortaya çıkan bir şeydir.

Diğer taraftan insanın bireysel varoluşu ile toplumsal anlamda varoluşu farklı hususlardır. Zijderveld (1970/1985, s.28) bunu şöyle ifade etmektedir: *"Durkheim, Simmel, Mead ve Plessner gibi muhtelif düşünürler tarafından muhtelif zamanlarda dile getirilmiş olan bu anlayışa göre, insanın, biri içinde ve biri de dışında olmak üzere iki çekim noktası vardır. O, hem "homo internus" ve hem de "homo externus"tur."*

Zijderveld'e (1970/1985) göre insanın sosyal müphemiyetini keşfedenler, modern sosyologlar değildir. Sosyal yaşamının rasyonel bir açıklamasını mümkün kılan sosyal bilimlerin inşa edilmesinden çok önceleri, insanın sosyal faaliyetleri tahmin edilebilir, özgür fakat toplum tarafından koşullandırılmıştır. İnsan üretici ve bir sosyal üründür, yaratan ve rol yapan bir varlıktır.

İnsan doğasının tarihin başlangıcından itibaren yaratan ve rol yapan bir varlık olması, sosyal yapının içerisinde hem ona adapte hem de benliğini öne taşıyacak oyunsallaştırmalara dâhil olması anlamına gelmektedir. Kültürün oyun içerisinde gelişimi tezi, insan doğasının bu bağlamda çalışan dinamiklere sahip olmasındandır. İnsanoğlu kendisini kurulu bir oyunun içinde bulmaktan ziyade, kendi oyununu kendisi kurmuştur. Kitlenin önemi arttıkça bu oyun ve oyunsallaştırma giderek artmıştır. Toplumsal, oyun istenci konusunda kolektif davranmaktadır. Kitlenin arzusu, kendisine sunulan oyunları oynamanın yanı sıra, oyunu kurmak ve oyunda kalmaktır. Oyun biçimi tikeller için kullanım değeri sağlarken, kolektif istencin kontrollü olarak *artı değer* üretimidir. Fink'e (1960/2015) göre dünya yalnızca gerçek ve olanı değil; şeylerin olanaklarının ufuklarını

da içinde barındırır. Geliş ve gidiş, sayısız süreçler dünyanın içinde akıp gider; var olanın sükûneti ve hareketliliği, birlik ve çokluk dünyanın içindedir.

Ehrmann'a göre, Huizinga'nın dediğinin tersine, oyunu yaşanan dış gerçeklikten soyutlamak yanlıştır. Bugünkü toplumsal yaşamda oyun olan şeyler bir yana çıkarıldıktan sonra geride kalan gerçeklik, oyunun karşıtı bir şey değildir. Oyun, kültür ve gerçeklik birbirinden ayrılamaz. Oyunun gerçeklikten arınmış bir şey, gerçekliğin ise arılığı kirletilmiş bir oyun olduğu kabul edilemez (Arslan ve Bulgu, 2010).

Gadamer (1960/2008) insanın oyunu hakında şöyle der:

> Oyunun oluş modunun doğanın akış formuna böylesine yakın olması, önemli bir metodolojik sonuç çıkarmamıza imkân verir. Suyun ve ışığın da oynadığını söylemek doğrudur. Tam tersine, biz daha ziyade, insanın da oynadığını söyleyebiliriz. Keza onun oyunu da doğal bir süreçtir ve onun oyunu da, tam da doğanın bir parçası olduğu için bu ölçüde saf bir kendi kendini takdimdir. Dolayısıyla, bu alanda, literal kullanım ile metaforik kullanımı birbirinden ayırmak nihai noktada anlamsızlaşır. Mademki doğa zorlama içermediği gibi amaç ve niyet de içermiyor, o halde sürekli kendi kendini-yenileyen bir oyundur ve dolayısıyla sanat için bir model olabilir. Kişinin bizatihi kendisinin belirlediği görevleri yerine getirdiği oyunların durumunda bile, oyunun cazibesini, bu görevleri *"yapabilir miyim acaba","üstesinden gelebilir miyim acaba"* veya *"tekrar üstesinden gelebilir miyim acaba"* riski doğurur ve oyunun cazibesi buradadır. Kim böyle bir şeyi denerse denesin, aslında, denenen kendisidir (s. 151).

Gadamer'e (1960/2008) göre oyunun gerçek öznesi -bu, tek bir oyuncunun bulunduğu tecrübelerde kesin şekilde bellidir- oyuncu değil, oyunun kendisidir. Oyuncuyu büyüsüne hapseden, kendisine ram ederek orada tutan oyunun kendisidir. Oyun gerçekte, kendi kendisini sunmakla sınırlıdır. Bu yüzden onun oluş modu, kendisini sergilemektir. Ancak kendi kendini-sergileme doğanın evrensel ontolojik bir özelliğidir. Oyunun kendi kendisini-temsili aynı zamanda, oyuncunun kendi kendisini temsilini sağlar, bunu da oynayarak, yani temsil ederek yapar.

Yine Gadamer (1960/2008) oyunun oyuncunun bilincinde ya da tutumunda var olmadığını, tam tersine, oyunun oyuncuyu kendi alanına sürükleyerek ona kendi Geist'ini verdiğini savunur. Oyuncu oyunu kendisini aşan bir gerçeklik olarak tecrübe eder. Dini ya da dünyevi oyun ne kadar bütünüyle kendi içine kapalı bir dünya sunsa da seyirciye açıktır. Oyuncular rollerini herhangi bir oyundaki gibi oynarlar ve dolayısıyla oyun temsil edilmiş olur; ancak oyunun kendisi hem oyuncuları hem de seyircileri içine alan bir bütündür. Aslında o, oyun içinde yer almayan, fakat onu seyreden kişi tarafından tecrübe edilir ve kendisini, "tasarlandığı" üzere, bu kişiye sunar. Seyircinin yalnızca metodolojik önceliği vardır; bu öncelik nedeniyle oyun onun için icra edilir, oyunun anlaşılması

gereken bir anlamı vardır ve bu yüzden oyuncunun davranışından ayrı bir varlığı söz konusudur.

Galloway'e (2006) göre oyun dünyasında oyunlar gerçeklikle ilişkileri bakımından temelde ikiye ayrılmaktadır;

- Gerçek hayatın mimetik yeniden inşasını merkezileştiren oyunlar
- Fantastik dünyalardan istifade eden oyunlar.

Oyun tasarımcılarının bakış açısını ifade eden Bruce Shelley, gerçekçiliğin oyun oynarken daha etkili olabilmesi için kullanılabilecek bir araç olduğunu ancak sonuç olarak elverişsiz olduğunu şöyle ifade eder: *"Gerçekçilik ve tarihsel bilgi, ilgi, hikâye ve karakter eklemek için kullandığımız kaynaklar veya sahne malzemesidir."* Bu durum gerçekçilik ve tarihi gerçeğin hiçbir önemi olmadığını değil sadece en yüksek önceliğe sahip olmadığını söylemektir (Galloway, 2006, s.72).

2. Modern Toplum ve Oyun Karşıtlığı Olarak Ciddiyet

"İyi Hristiyan'ın oynamak için zamanı yok, çünkü kurtuluş kazanılmadan önce yapılması gereken çok iş var" (Snow, 1993, s.13).

Gerçek olanın akılcı olması ve akılcı olanın verimli olması düşünsel geleneği, oyunun pozitif değerini ötelemiştir. Fink (1960/2015) oyuna *gerçek dışılık boyutu barındıran gizemli gerçeklik* derken, batı metafiziğinin oyun ile ilgili sorununun Platon'dan itibaren başladığını söylemektedir. Gölge, gölge olarak gölge yapan şeyden daha az gerçek değildir. Göl kenarındaki ağaçların sureti göle yansır, yansıma olarak yansıma; tıpkı yansıyan ağaç kadar gerçektir. Metafiziğin açık seçik tesisi Platon'da öyle bir tarzda gerçekleşir ki buna göre ontolojik temel ayırmalar icra edilebilsin diye, hep özgün gerçeklik ile taklitsel görüntü arasındaki fark ile düşülüp kalkılır. Bu anlayışın spekülasyonlarında zanaatkârın ürettiği asıl değildir, yansımadır. Bu durumda oyun, model ve kopyası arasındaki taklit etkinliğidir. Gerçekliğin bu şekilde kurulumu, oyunun irrasyonel doğasını gerçekliğe bağlamada bir soruna dönüşmüştür. Modern anlatılarda oyun, bir yansımanın yansıması olarak üretimin karanlık gölgesi olmuştur.

Spariosu (2015) Sürgün ve Ütopya'da Sürgün ve Ütopya takımyıldızının merkezde yer aldığını ve diğer tüm kavramların bunun etrafında döndüğünü söylemektedir. Ütopya, uzak ya da hayali bir toprakta, uzak bir geçmişte ya da gelecekte, yani yansız bir alanda

ya da arka planda değişmez bir biçimde yerleştirilmiş olması anlamında, bir sürgün biçimine dönüşmüştür. Gerçek dünyadan kasıtlı olarak çıkarılmış olsa da, sonuçta bu dünya ile birlikte ince ve karmaşık bağlantılar sürdürmektedir. Oyun ve liminal olan, sürgün ve ütopyanın yakın akrabalarıdır. Spariosu bu durumu şöyle açıklar: "Batı dünyasında operatif olarak tek bir zihniyet olduğunu iddia etmemekteyim; en gözle görünür olanı iktidardır ancak anahtar kavramlar, sürgün ve ütopyanın karşılıklı nedensellik ile yakından iç içe geçtiği güç, oyun, mimesis ve liminalitedir.

Yaşamın tamamı doğa ve kültürün kozmik ritmine bağlıdır. Doğanın ritminden kopmuş sosyal zamanlama, kolektif kökünden sökülmüş olan bireye çalışma dışındaki zamanı, boş zaman olarak yeniden tanımlamıştır (Deterding & Waltz, 2014). Modern toplumda ise oyunlar döngüden kaçma ve haritanın dışına çıkma çabasına dönüşmüştür.

Lefebvre'ye (1991) göre modernite bir başka bağlamda, hep soyut olarak düşünülen zaman ve mekân kavramlarının da evrimidir. İnsan ve metanın mobilizasyon imkânlarının gelişimine dayalı olarak gelişen kapitalizm; üretim alanının, pazar ve gümrüklerin, kamusal alanın, üretim faktörü olarak emeğin konakladığı alanların, ticari fuar alanlarının da yeniden şekillenmesidir. Toplumsal üretim ilişkilerinden, yasallaşmış ideolojilerin sunduğu bilgiye ve hatta teknolojik ütopyaya değin her şey mekânın izdüşümüdür.

George Lukacs *"avantgardeismus"* terimini modernizm anlamında kullandığında henüz daha uygun bir kelime bulamamıştı. Modernizmin genel özelliklerinin anlaşılması sağlanmadan postmodernizmi de anlamak zor görünmektedir. Spariosu'ya (2015b) göre Jean-Jacques Rousseau bir mektubunda, fikrini benimsemediği ateist bir düşünürü *modernist* olarak isimlendirmişti. Daha sonra ise Rousseau kendisini de modernist olarak isimlendirmiştir, ancak olumlu bir anlamda. Bu semantik dönüşüm nadir görülen bir şey değildir.

Marksizm'e göre temelde kapitalizmin doğuşu, burjuva sınıfının, feodalizmin kısıtlarını ortadan kaldırması ile iş gücünün özgür kalmasına dayanmaktadır. Özgürlüğü tamamlayan mülkiyet hakkı ve buna bağlı olarak girişimcilik kapitalizmin temel dinamiği haline gelmektedir. Bu perspektiften meta üretimi ve ticaret, kapitalizmin yeter şartı değildir. Mülkiyetin ve servetleşmenin ortaya çıkabilmesi için, kişisel özgürlükler garanti edilmeli ve serf başlangıçtaki tek sermayesi olan emeğini satabilmeliydi. Burjuva

sınıfının doğması, bu kısıtların ortadan kalkması anlamına gelmektedir. Serfler üretimlerinde, lordların elinden kurtardıkları artık kısmı pazarlara taşıyınca, bu tacirin de faydasına olmuştur. Lordlarla çatışma yaşayan serflerin krala sığınması ve kralların da askeri güç ediniminde lortların yerine köylüleri ikame etmesi şeklindeki ilişki orta sınıfın oluşmasını sağlamıştır. Burjuva ve Kral arasındaki ittifak, kralların egemenliği ve yeni sınıfın güçlenmesi şeklinde sonuç vermiştir. Emek ve zamanın algılanma ve tüketim biçimindeki değişimler, toplumsal etkileşimin yönünü değiştirmiştir.

Emeğin ve tekniğin rasyonalizasyonunun oluşturduğu yaşam biçimi ve kapitalist gerçeklik, aynı zamanda bir krizler ve yaratıcı yıkım sürecini tanımlamaktaydı. Rus Çevrim okulunun temel taşı Michail Tugan Baranovsky'dir. (1865-1919). Moskova Üniversitesi'nde 1894 yılında master tezini endüstriyel krizler üzerine yapan Baranovsky'nin çalışması 1914 yılında yayınlanmıştır. Ona göre ekonomik krizler önceden tahmin edilebilir niteliktedir (Devezas, 2006). Kondratieff hocası Baranovsky'nin görüşlerini ileriye taşımış ve kriz-toparlanma-canlanma-kriz şeklindeki kısa dalgalanmaların, 50-60 yıllık bir dalgalanmanın evreleri olduğunu ileri sürmüştür. Kontratieff dalgaları kavramını ilk kullanan kişinin Shumpeter olduğunu ifade etmiştir. Kapitalist ekonomideki krizlerin sadece döngülerden ibaret olduğunu söylemek, kapitalizmin çökmeyeceği ve kendi doğasına münhasır olduğunu iddia etmek şeklinde de yorumlanabilir. Kontratieff dalgaları sadece ekonometrik bir analizden ibaret değildir. Pratikte toplum yaşantısının tüm alanlarını kapsar. Krizler aynı zamanda kritik ve eleştirilerin de yükselişe geçmesi şeklinde okunabilir. Üretim modu ile sosyal mod arasındaki bu geçişlilik; ekonomik değer ve sosyal değer kavramlarının kompozit hale gelmesini sağlamaktadır. Eleştirilerin haritadan kaçış haritası ise zaman zaman ludik alandan beslenme gerekliliği hissetmiştir. Bu çevrimsellik zamanın sürekliliğinin bir parçasıdır, kaçınılmazdır.

Caillois'in oyun anlatısındaki gönüllülük bir bakıma Marksizmin de eleştirisidir. Kristensen ve Wilhelmsson (2017) bunu şöyle ifade etmektedir:

> Simone de Beauvoir'ın görüşüne göre, Caillois sol antifaşist faaliyetlerle uğraşsa da sonrasında komünizme bir emperyalizm biçimi olarak saldırıyordu. Nitekim Caillois'in sürrealizmi ve kutsal kavramı bile, bilinçsiz süreçleri, yani benlik kaybını anlatmayı amaçladığı için, anti-komünist olarak görülebilir. Benlik kaybı politik ajanın kaybolması demektir ve bu Marksizmin karşı çıkacağı bir şeydir. Albert Camus'u takiben Martin Jay, Marksizm ve Sürrealizm'in rasyonalite ve irrasyonalite konusunda bir anlığına da olsa

toplamda uzlaştığını söyler, ancak irrasyonelin nereden geldiği ve fonksiyonu konusunda uzlaşı bozulmaktadır (s. 381-400).

Oyunlar kültürel deneyim ve aktarım deposudur. Anlam, ideal ve kuralların taşıyıcısı olarak oyunlar, toplumsal değer uzlaşım iletişim biçimidir. Oyunlar sosyal değişim değeri yaratmaktadır. Diğer taraftan oyunlar bir yandan üretim, bir yandan da haz ve tüketimin konusu haline gelmektedir. Üretim ve planlama dönemlerinin ciddiyetindeki baskınlık, ortaya çıkan sosyal ve ekonomik değerin insanın ideal doğasına uygun olarak anlamlandırılamaması sorununu da beraberinde getirmiştir. Festivaller ve ritüellerdeki oyunsallık kapitalist toplumda insan akvaryumları ve kurumsal organizasyon yapısına sıkışmıştır. Planlı dönemlerin insan psikolojisini ihmal eden üretim anlayışı, zamanı ve mekânı algılama biçimleri üzerinden insanın kendi doğasına yabancılaşmasına yol açmıştır. Freud'a (1960) göre çocuğun zevk ilkesi gerçeklik ilkesi tarafından bastırılmadığı için, oyun yabancılaşmış emek biçiminde bir çalışma değildir (akt. Giulianotti, 2004). Zamanın sayısallaştırılması ve daha küçük parçalara bölünerek kullanımı çevrimsel olan algıyı zafiyete uğratmıştır.

Douglas North ve Robert Poul Thomas *"The Rise of The Western World"* isimli eserde kapitalizmin başarısını teşviklere ve kişisel mülkiyetin özgürleşmesine bağlamaktadırlar (Swedberg & Agevall, 2005). Weber (1905/2011) ise bu konuya çok daha farklı bir açıdan bakmış ve *"Die protestantische Ethik und der Geist des Kapitalismus (Kapitalizmin Ruhu ve Protestan Ahlakı)"*da dünyevi asketik Protestanlığın yeni bir tip ekonomik anlayışı, yani rasyonel kapitalizmi ortaya çıkardığını söylemiştir. Ayrıca kapitalizmin gelişiminin girişimci sınıflar sayesinde olduğunu söylerken, bu ruhun doğuşunu özel olarak Kalvinizme bağlar. Weber'e göre kapitalizm, insanlık tarihinin en karmaşık ekonomik sistemidir. Bireylerin dini inançlarının bir ekonomik sistemin ortaya çıkmasındaki etkisini yorumlayan Weber, kapitalizmi oluşturan ruh ile çağdaş kapitalizmin işleyişini oluşturan ruhu da ayırmaktadır. Başlangıçtaki dini motiflerin belirleyiciliğinden yola çıkılarak söylemlerin eylemlere dönüşme biçimi kapitalizmin ruhunu ortaya koymaktadır. Tanrı adına çalışmak ve kazanmak dinsel bir temele dayalı olarak başlamış, ancak kazanmanın kendisi bu anlayışın önüne geçmiştir. Weber Protestan mezhepler içerisinde özellikle Kalvinizmin eğilimlerine dikkat çekmektedir. Günahlardan ve günah dünyasından kurtulmak üzere çalışma ve örgütlenme Kalvinizmin öğretisidir.

Kalvinistler Tanrı adına kazanmak ve verimli olabilmek için örgütlenme sürecinde vaaz yolunu denemişler bu yol tıklandığında ise yazım, özellikle de süreli yayınlar mesleğine yönelmişlerdir. Bu eski rahipler aynı zamanda ilk "jurnalist"lerdir. Kalvin'in öğretileri boş zaman aktivitelerini reddetmemekle beraber, insanların ılımlı oyun çizgisinde kalabileceğine inanmıyordu. Bu durum da emek-görev odaklı bir anlayış demekti. Ruhun düzensiz dürtülerinin kontrol altında tutulması aynı zamanda verimlilik ve başarı demekti. Aristo çizgisindeki oyun yalnızca spor ve bilinen oyunsal aktiviteler değil, aynı zamanda bir düşünce oyunu, tefekkür ve bilgelik demektir. Kalvinizmin sosyal örgütlenmesi bu düşünce oyununu oyunları da kontrol edecek biçimde verimlilik esasına endekslemiştir. Bu rasyonalize edilmiş tutku bilinen tüm oyunların üstündedir. Oyun ve görev Tanrı tarafından verilmiştir ancak insan doğası işten kaçmaya ve oyuna yönelmeye eğilimlidir. Nielsen'e (2010) göre oyun ve eğlence 18. yüzyılda yanılsama üzerinden tanımlanmaktadır. *In-lusio* - oyunda olmak belirli bir süre için hayali bir küreye, tam teslim olunmaksızın adım atılması anlamına gelmektedir. Oyun ve illüzyondan çıkan yanılsama kabulü, gerçek bilişin aksi bir görüntü oluşturmaktadır. Kant yaratıcılığın gerçekçi olmayan temposuna atıfta bulunur.

Caillois'e (1958/2001) göre oyunun bir özelliği, hiçbir nesne ve zenginlik yaratmamasıdır, bu nedenle sanat ve işten farklıdır. Hiçbir şey hasat edilmemiş veya imal edilmemiş, hiçbir eser yaratılamamış, sermaye tahakkuk ettirilmemiştir. Oyun bir enerji ve zaman kaybıdır. Oyun tanımlaması ve tasnifinde oyunu etiketleyerek başka bir alana almaya çalışan Caillois; kültürün bir ürün değil aynı zamanda bir üretim olduğunu adeta bilinçli olarak atlamaktadır. Modernizm ve öncesi düşüncenin doğa karşısındaki ciddiyeti ve disiplinli üretimin yüceltilmesi, dinlerden de aldığı destek ile oyun durumunu verimsiz olarak nitelendirmektedir. Oyunun zevk ve eğlence olması, dini açıdan kaçınılması gereken bir durum iken, boş ve sonuçta zenginlik ve sermaye üretmiyor olarak kabul edilişi, onu üretim karşıtı boş bir enerji harcanışına dönüştürmektedir. Bu noktada üretim toplumunun ciddiyeti ve akılcı gerçeklik kurgusuna göz atmak gerekmektedir. Caillois'in çalışma ve üretimin karşıtı olarak oyunu ekonomik değer üretiminden ayırmak istemesi ve gönüllülük esasını vurgulaması özel bir varoluşu tanımlama ihtiyacı gibi de değerlendirilebilir.

Kristensen ve Wilhelmsson (2017) oyunlardaki gönüllülük kavramına ilişkin görüşü şöyle eleştirmektedir:

> Roger Caillois, oyunların gönüllü olması gerektiğini iddia ediyor. Sorun şu ki bu oldukça belirsiz. Bu ne anlama geliyor. Toplumsal baskı oyuncuyu oynamaya zorluyorsa, bu bir oyun değil mi? Çünkü insan motivasyonu, gönüllü /istem dışı olma açısından basitçe açıklanamayacak kadar karmaşıktır… Diyalektik bir perspektiften, oyunların gönüllü olduğu fikri hiçbir şekilde belirsiz değildir. Marx'a göre kapitalizm, gönüllü bir işçinin, hayatını kazanmak için bir kapitalistin sahip olduğu bir işletmede bir istihdam yarattığı yanılsamasına dayanır. Bunun yanıltıcı kısmı, işçinin gerçekten bunu yapmaktan başka çaresi olmadığı gerçeğidir (s. 381-400).

Nietzsche'ye göre oyun yalnızca oyun değildir; primer, yapılandırılmamış, başına buyruk ve sebep ilkesinden bağımsız anarşik bir aktivitedir (Makaryk, 1993). Günümüzde dijital oyunlar ritüeller, arkaik tanrılar, dini anlatılar, yapılar ve semboller ile bezenmiştir. Bauman'a (1995) göre postmodern yetişkinliğin işareti, çocukların yaptığı gibi oyunu yürekten kucaklamak isteğidir

De Wildt ve Aupers'e (2017) göre oyun içerisindeki din ve ritüel farklı dini kökenden oyuncular için *rol oynamanın (role-playing)* bir parçasıdır. Video oyunlarındaki *rol oynama* birçok dinin mutlak doğrularını istikrarsızlaştıran bir çeşit dinsel göreceliği motive etmektedir. Anlamlandırmanın sonsuz belirsiz bir mantıkla karakterize edildiği çağdaş batı dünyası Baudrillard için, derinlik olmaksızın esasen anlamsız olmasına rağmen kendi açılımlarının tam olarak yerine getirilmesini talep eden keyfi kuralların ve eylemlerin ritüel düzeni ile ters orantılıdır. Oyunlar ve ritüeller zorunlu paktlara (olumlu, keyfi kurallara) bağlıdır. Oysaki çağdaş toplumların evrenselliği soyut yasal yasaklara (olumsuz, gizli gerçek) bağlıdır (örneğin, yalnız bir otoyol sürücüsü yasal sınırlama olmaksızın hız limitlerini aşabilir). Başka bir deyişle, yasaya uyma zorunluluğu son derece açık olabilir; oysa ritüel kurallara uyulması, yasal sonuçların belirsizliğinden yoksundur.

Din tarihi araştırmaları, Maniciliği bir tür dinsel düalizm (ikicilik) olarak sınıflandırmışlardır. Bu din hem Doğu'ya, hem de Batı'ya doğru olağanüstü bir hızla yayılmış; Kuzey Afrika, İspanya, Fransa, Kuzey İtalya ve Balkanlar'da bin yıl süre ile dağınık ve süreksiz biçimde varlığını devam ettirmiştir. M.S. 12. yüzyılda ortaya çıkan Katharizm ve takipçileri Katharlar, hem Tanrı'ya hem Hz. İsa'ya inanıyorlardı ancak Tanrı, İsa ve Kutsal Ruh biçimindeki üçlemeye karşı çıkmaktaydılar. Katharizm mani etkileri taşıyan bir inanç sistemidir (Wikipedia, 2018). Bu inancın savunucuları Tanrı ile insan arasına hiç kimsenin giremeyeceğini, inanç için yetkili aracı ya da din görevlisine gerek olmadığını ileri sürüyorlardı. İnsan istencinin tanrının kurguladığı ve sonuçları

baştan belli bir düzenek ve yanılgı olmadığı, ilham ile net bilginin bir kısım üstün ruhlara özel olmadığı ve herkesin eşit olduğu, bedenin günahkârlığa yakın olduğu ve ruhun tanrıya ulaşmadaki araçsallığı gibi düşünceleri ortaya koymada inanç sistemlerinin felsefeye ve bilgi felsefesine etkileri kaçınılmaz olmuştur.

1500'lerden sanayi devrimine (1750'ler) kadarki dönem iktisadi düşünce tarihinde Merkantilist dönem olarak kabul edilir. Merkantilizm başlangıcı ve bitişi anlamında farklı ülkelerde farklı tarihlerde ve niteliklerde gözlemlenmektedir. Merkantilist dönem, keşifler ile birlikte kıymetli madenlerin Avrupa'ya taşınması ve denizcilikteki ilerleme ile birlikte sömürgecilik faaliyetlerinin artması dönemidir. Kalvin'in niyetin esas olduğu, bu nedenle de faiz ve ticaretin meşruluğu savı daha da gelişerek, zenginliğin ve ticaretin kutsal bir amaç haline gelmesine yol açmıştır. Tanrı ve adalet adına yapılan sömürü ve kıymetli madenlerin ülkede tutulabilmesi çabası ahlaki sorunları ortadan kaldırmaktaydı. Merkantilist dönemde çalışma zorunlu hale getirilmiştir.

Tunçay (2000) *haklı savaş anlayışının* batı medeniyeti için eski bir kavram olduğunu ifade etmektedir. Bu anlayışa göre, savaş sanatının mülkiyet edinme yollarından biri olması doğanın tasarısının bir parçasıdır.

Sekülerizm, ifade özgürlüğü, mülkiyet hakkı gibi bireysel özgürlüklerin Aydınlanma Çağı düşünür ve iktisatçıları arasında yaygınlaşması liberalizasyonu sağlamıştır. Doğal Hukuk Felsefesi'nin başlıca hareket noktası *"akıl"* ve *"insan tabiatı"* kavramlarına dayandırılmıştır. Söz konusu *"insan tabiatı"* kavramı insanın *"ideal doğası"* anlamında kullanılmıştır. Buna göre doğa durumunda, tüm insanlar rasyonel ve özgür olarak yaratılmışlardır. Liberalizmin insan hak ve özgürlüklerini savunması anlamlı olmakla birlikte, üretime ve rasyonaliteye olan inanç 'insanın ideal doğasını' kendi çıkarları doğrultusunda kodlamıştır. Gönüllü bir eylemi ifade eden oyun durumu negatif bir özgürlüğü tanımlamaktadır. Kapitalist bir toplumda oyun nihayetinde üzerinde tartışılamaz olan üretim ve çalışmadan artan zaman içine gömülü ve daha fazla üretebilmek için dinlenceyi sağlayan bir araçtır. Ahlaki kodlar her zaman üretimi ve emeği esas alacak şekilde gelişmiştir.

1620 yılında yayınlanan *Novum Organum*'da (Yeni Araçlar) Bacon (1620/2015) Aristo'ya ve eski yöntemlere karşı yeni bir yöntem, yeni bir bilim ve mantık sistemi

önermektedir. Bacon'a göre bilim doğanın özüne yönelmelidir ve doğayı deneyle kavramaya çalışmalıdır. Ancak doğaya karşı bu ciddiyet, parçanın anlaşılmasını da geciktirmiştir. Çalışma ve ciddiyetin yüceltildiği Püriten bir anlayışta *oyun ciddiyetsiz, arzu ve heveslerin ortaya çıktığı şeytani* bir kavramdır. Oyun ve haz (beden ve cinsellik dâhil) üretim sürecini ve emeği baltalaması bağlamında, günahları oluşturmaktaydı. Orta Çağ Avrupa'sında yükseköğretim görevlilerinin hemen hepsi rahipti ve öğretmenin görevi geleneksel bilgiyi aktarmak kadar, bu günahlara da dikkat çekmekti.

Fuchs'a (2011) göre tüm akademisyenler eleştirel olmak istemektedirler. Öyle görünüyor ki, eleştiri, akademik çevrede en çok kullanılan enflasyonist terimlerden biridir. Bu mesele, 1961'de Alman sosyolojisinde pozitivizm tartışmalarının kalbinde yer almaktaydı. . David Harvey'e göre eleştirel teori kapitalizmin derin yapısını ortaya çıkaran ve radikal olarak farklı sosyal ve maddi ilişkilere dayalı alternatif değer sistemleri önerebilen bir araştırma ve soruşturma modelidir. Popper (1962/1976), sosyal bilimlerin yönteminin, sorunlara çözümler üreterek bilgiyi kazanmaktan ve farklılaştırmaktan ibaret olduğunu savunmuştur. Popper, bu yöntemi eleştirel olarak değerlendirmiştir. Çünkü akademisyenler deneme yanılma süreçlerinde bilgiyi geliştirmek için başkalarının eserlerine soru sormuştur. Popper için eleştiri, mantıksal çelişkileri gösteren epistemolojik bir yöntemdir

Foucault'a (2008) göre ekonomi devletin güvence altına aldığı bir oyundur, Piyasa ekonomisinin karakteristik özelliği, oyunun desantralize kararlar almasını sağlayan kuralların varlığıdır ve bu kurallar herkes için aynıdır. Adam Smith ve fizyokratların bu kabulü ekonomiyi sıfır toplamlı oyun haline getirmiştir.

1960'da yayınlanan *"Sitüyasyonist Enternasyonal Manifestosu"*nda herkesin ve her bir kimsenin özgürlüğünün garantisi özgürce inşa edilen yaşamın, oyunun değerinde bulunmaktadır. Bu oyun zemininin yeniden yaratımının uygulaması, insanın insan tarafından sömürülmesinin son bulmasıyla güvence altına alınan yegâne eşitlik çerçevesidir. Oyunun özgürleşmesi, yaratıcı özerkliği, dayatılan çalışma ve zevk arasındaki eski işbölümünün yerini alacaktır. Bütün ülkelerin devrimci oyuncuları, gündelik hayatın tarih öncesinden ortaya çıkışını başlatmak üzere Situasyonist Enternasyonel'de birleşebilir (akt. Arslan, 2013). Rasmussen ve Jakobsen (2015) de daha

yüksek bir aşamada herkesin bir sanatçı haline geleceğini, yani ayrılmaz bir şekilde *üreten tüketici* toplam kültür yaratımını sağlayacağını savunmaktadır.

a) Üretim Fantazmı

Sosyal yapının tabiatı zaman içinde değişir, kültürel dinamiklere de etkiler ve bu kültürel değişimlere müdahale mümkün değildir. Üretime ve insanın doğaya galibiyetine inanç, sınırlandırılmış bir gerçekliktir. Araçsal hale gelen aklın, üretimi evrensel ve tek gerçeklik olarak kabul etmesi, emek kadar doğal ve insana özgü kavramların değersizleştirilmesine sebep olmuştur. Çalışma gönüllülük esasına dayanmamaktadır. İnsanlar her dönem için üretim faaliyetlerinde bulunmakla beraber, çalışma ve üretim modernite ile farklı bir anlama bürünmüştür. Oyunun kendi anlamını olumlaması sorununda olduğu gibi, üretmek ve emek harcamak konusunda da genel ve tabakasal farklılıklar vardır.

Çalışmayla geçen tüm yaşamlarını derin bir ahlaki gayretle, ilahi buyrukları yerine getirir gibi yaşayan Weber'in *püriten azizleri*, başkalarının yaptığı işleri-her tür işi- başlıca bir erdem olarak görmekten başka bir şey yapmadılar (Bauman, 1998/1999).

Sombart (1913/2008) çalışılan günler konusunda 16. yüzyıl için bir liste sunmaktadır ve bu günlerde yoğun bir tempoda çalışma söz konusu değildir. Orta Çağ'da yürütülen muhasebe işlemlerinde ciddi hatalar bulunmaktadır. Hatasız bir muhasebe kaydı bulmak imkânsız gibidir ve semt pazarına giden köylünün mendiline attığı düğümlerden daha belirleyici olmayan bir yapıdadır. Değişim değerinin anlam kazanmadığı bir toplumda ekonomik faaliyetler ve buna dair zihinsel tasarımlar bu şekilde ve nitelikseldir. Modernizm, çalışmanın kutsanması ile zenginliğin herkes için mümkün olabileceği ve olması gerektiği motivasyonudur. Hareket noktası ne olursa olsun servetin ve zenginliğin günah ve ayıp sayıldığı bir anlayışın liberalizasyonu da aydınlanma ile gerçekleşmiştir. Ciddiyet göstermek ve emek harcamanın pozitif anlamda kabulü için zaman geçmesi gerekecektir.

Hollanda hükümeti 1874 yılında 12 yaşından küçük çocuklar için çocuk işçiliğine karşı bir kanun tasarlamıştır. Hane halkına yardım olarak çalışan, kişisel hizmetkâr veya bir çiftlikte çalışanlar bu yasadan çıkarılmıştır. Kanun esas olarak fabrikalarda çalışan çocuk sayısını azaltmak için hazırlanmıştı. İngiltere 1802, 1816 ve 1833'de fabrika eylemlerinin çözümü olarak çocukların fabrikalarda güvenliği ve çalışma saatlerini ele

almıştır. Çocuk işçiliğine karşı yasalar yürürlüğe girdikten sonra bile çalışan çocuklar Sanayi Devrimi'nin gelişen güçlerinden biri olarak kalmıştır. Fabrika çalışanlarının üçte ikisi, 19. yüzyıl ortalarında İngiltere'de yaşamaktaydı (Lauwaert, 2009).

Fink (1960/2015) oyun ve boş zaman üzerine şu görüşleri bildirmektedir:

> Eski devirlerde insan kitlelerinin oyun oynamak için pek vakti yoktu, hatta çocuklar bile öyle uzun uzun cennet yaşantısı süremezdi. Geniş bir boş zaman imkânı ve bu boş zaman içinde oynanabilecek oyun seçenekleri gücü ve zenginliği elinde tutan efendiler zümresinin ayrıcalığıydı. Bugün ise bu boş zaman bolluğu çoktan bir sosyal sorun halini almıştır. Bu boş zaman organize edilip yönetilmelidir, kent inşasında göz önünde bulundurulmalıdır. Nasıl ki vakti ile derebeylikleri döneminde imtiyazlı sınıfın oyunu kendi yaşam tarzından sıkılarak ezilen ve angaryaya boğulan sınıfı taklit ederek heyecan aramak olmuşsa, günümüz modern uygarlık aygıtını da kitleler öyle yaşamaktadır-prensler gibi adeta. Kitleler refaha ve bolca boş zamana sahipler; canları çok sıkılmakta ve vakit geçirecek bir şeylere ihtiyaç duymaktadırlar. Programlı eğlence artık anlamlı bir sanayi sektörüne dönüştü. Gündelik yaşam baştan aşağı oyun unsurları ile kaplandı (s.256).

Çocuğun zayıf ve kırılgan olduğu, yetişkinlerden farklı ve korunmaya muhtaç doğasından bağımsız olarak batıda eğitim ve pedagojinin yönü kültürel durumu etkilemiştir.

Adorno (1951/2000) gündelik pratikleri oyunsal olarak algılayan çocuğun gözünden kullanım ve değişim değerini şöyle anlatmaktadır:

> İp cambazlarının şarkı söylediğini, kavalcıların kaval çaldığını, kızların su dağıttığını, arabacıların kupa arabalarını sürdüğünü gören çocuk, hepsinin sırf öyle yapmak zevkli olduğu için yapıldığını sanır; bu insanların da karınlarını doyurmak, uyumak ve uyanmak zorunda olduğunu düşünemez. Ama biz, asıl amacın farkındayızdır. Geçinmektir bu amaç ve bütün o faaliyetleri bir araç durumuna sokar, mübadele edilebilir soyut emek sürecine indirger. Çocuk, amaçsız etkinliği içinde, her şeyi ters yüz eden bir atlatmayla, mübadele değerine karşı kullanım değerinin yanında yer alır. Tam da oynadığı şeyleri dolayımlanmış yararlılıklarından yoksun bıraktığı için, hem insanları hem de şeyleri eşit ölçüde çarpıtan mübadele ilişkisini değil, insanlara karşı iyicil olanı kurtarmaya yönelir bu oyuncaklarda (s.235-236).

Baudrillard (1972/1981) müzayede örneğinde, satın alma durumunda oluşan değeri anlatırken, günlük tüketimin de tüm banal görüntüsü içerisinde yine de pokere benzeyen bir rekabet, meydan okuma, feda etme olduğunu şu şekilde ifade eder:

> Yanılmayalım, tüketimin zaman zaman işlevsel ekonomik davranış dışındaki bir tutkuya, büyüleyici bir oyuna dönüşmesi, ihtiyaçların tatmini meselesi değildir. *Başka bir değer türü* uğruna, ekonomik değeri yıkmanın rekabet alanı haline gelmesi nedeniyle olur… Her satın alma eylemi eşzamanlı olarak hem ekonomik bir eylem, hem de gösterge değer üreten transekonomik bir eylemdir. Dolayısı ile benzerlerin potansiyel bir topluluğu, aristokratik bir değer ölçüsü gerekliliğinin nasıl ortaya çıktığını anlatmaktadır. "Politik ekonomi emek, bilgi, sosyal ilişkiler, kültür, doğa vb tüm değerlerin değişim değeri eli

> ile transmutasyona uğramasıdır. Tüm değerler dünya pazarında para nezdinde soyutlanır ve emilir (s.2).

Bu nedenlerle değerin kaynağı olarak üretim -materyal aşaması değil; el değişiminde göstergelerin üretilme biçimi ve kültürel durum incelenmelidir. Tüketim toplumunda nesnelerin tasarımı, görünümü ve sergileme değeri, kullanım değeri veya değişim değerinden daha fazla önemlidir. Bu bağlamdaki anlam ve değer tahlili, ekonomik tahlilden önemli hale gelmiştir. Değerin transmutasyonu tüketim olgusunu oyunsal alana taşımaktadır. Oyunsallaştırma, çağdaş toplum için oyunun idealize edilme biçimidir. Dijital oyunlar ve sosyal platformlar bir kullanım değeri yaratmanın yanı sıra, sosyal üretken emek ve değişim değeri de yaratmaktadır. Teknolojik yenilikler tüketicinin daha fazla boş zamana sahip olmasını sağlarken, aynı teknoloji oyun ve oyunsal etkinliklerin de artışına yardımcı olmaktadır.

Modern dünyada girişimler hedef olarak üretimi artırmak için, üretimi rasyonelleştirmek yoluna gitmişlerdir. Üretimin tüm araçlarını uygun hale getirmek Weber için kapitalizmin ön koşullarındandır. Bir üretim faktörü olarak emeğin rasyonalizasyonu da kaçınılmaz olmuştur. Üretim ve verimliliğin girişimci tarafından amaç haline dönüşmesi, emeğini özgürce satabilenin sosyal yaşantısının da değiştirilmesi anlamına gelmektedir. Max Weber iş bölümünü açıklarken, dinin bir zorunluluk olarak Protestan mezheplerin empoze ettiği üretmek ve başarı için dayanışma anlayışının nihayetinde demir kafese nasıl dönüştüğünü vurgulamaktadır. Başkaları tarafından belirlenen teknik amaçlar doğrultusunda toplumun kendisi demir bir kafese dönüşmüştür. Rasyonel nedenin ruhu ve denetimin odağı, kolektif bağların güçlenmesi ve uzlaşım olmaktan uzaklaşmıştır.

Richard Tarnas moderniteyi iki kültür olarak ayırmaktadır; birincisi bilimsel ve teknokrat kültür diğeri ise insan duygu ve deneyimini en geniş boyutları ile kutlayan romantik kültürdür. Bu gelenek on sekizinci ve on dokuzuncu yüzyıllar boyunca şairlerin, görsel sanatçıların, müzisyenlerin ve romancıların eserleri ile ilişkilendirilir. İlgili görüşlere göre, mutluluğun kaynağı resmi rasyonalizm değil; bireysel kontrol sınırlarının ötesinde, insan duygu ve düşüncelerinin karışımıdır. Max Weber'in endişesi de birinci kültürün ikinci kültüre hâkim olmasıdır (Henricks, 2016). Neden çok üretmek gerektiği sorusu tartışmaya açık olmadığı gibi, üretim ve paylaşım mekanizmasına dair rasyonel düşüncenin diğer alanlarda da baskınlığı bulunmaktadır.

Sutton-Smith'in (1997) batılı değerlerle kodlanmış olarak yorumlanması nedeni ile eleştirdiği modern oyun tanımları (Caillois, Huizinga) ve dünya ile bağlantısı rasyonalite, gönüllülük, verimsizlik vb. şeklindedir.

Caillois'in üç çeşit formdan oluşan sosyal manifestosu kültürel formların sosyal mekanizmanın sınırlarındaki döngüselliği, kurumsal formların sosyal hayata entegrasyonu ve bozunmuş formlar şeklindedir. Oyundaki hile, bozunmuş form örneğidir. Caillois'in amacı bir toplumdaki oyunların şekli ve çeşidi üzerinden toplumsal bir teori elde etmektir (Motte, 1995).

Aydınlanma boyunca gösterilen çabalar ulaşılmak istenen memnuniyeti sağlamamıştır. İlk defa 1795'de yayınlanan *On the Aesthetic Education of Man*'de Schiller modern kültürel gerginliği ele alan ve uzlaşı bulmaya çalışan ilk oyun teorisyenlerindendir. Schiller (2004) bireylerin rasyonel sorumlulukları ile duygusal olarak kendini ifade edebilmelerinin eşit derecede birbirine bağlı olması gerekliliğini görmüştür ve bu iki dürtüye (resmi dürtü ve hissi dürtü) ilave olarak doğuştan gelen bir *oyun dürtüsü* eklemiştir. Henricks'e (2016) göre ise Kant'ın da savunduğu gibi rasyonel düşünce ve ürünleri, insanların dünyayı anlamlandırma arayışıdır. Ancak soyut algılayış olmadan varoluş yalnızca bir takım uygulanması gereken fiziksel zorunluluklar serisinden ibaret kalacaktır. Oyun dürtüsü diğer iki dürtüye aracılık etmek ya da onları gerektiğinde hırpalamak için vardır.

Modernizmin herkes için refah savının başarısızlığa uğradığı dönemler eleştirel düşünceyi güçlendirmiştir. Sömürü, yabancılaşma, üretim ve klasik değer analizlerinin anlatısı ya da eleştirisi gerçek tabloyu ortaya koymamaktadır. Değer, araçsal teknik akıl tarafından belirlenmektedir. Aydınlanma, öznel akıl (araçsal akıl) ile her şeyi araçlaştırarak, aklı ve doğayı da bir "şey"e dönüştürmüştür. Bu bir zihinsel tasarı değil; pratikte gerçekleşen bir soyutlama durumudur. Fordizm sonrası kitle üretimi ve kitle tüketimi bu soyutlamayı giderek artırmıştır. Çünkü toplumda bireyler mübadele gereksinimleri üzerinden birbirine kayıtsız değildi ve kolektif olarak bağlıydı. Artık insanlar arasındaki bağ kolektif bilinç tarafından değil, bir fetişten hareketle kurulmaktadır. Kurumsal iktisatın öncülerinden Veblen (1912/2005) Marx gibi üretim araçları üzerinde parazitik grupların tahakkümü bulunduğunu düşünmüştür. Marx, karşı devrim ile proletaryanın bu durumu değiştireceğini ön görürken, Veblen alt sınıfların,

aylak üst sınıflara öykündüğünü ileri sürmektedir. Marx'ın yanılgıya düştüğü nokta, en alt seviyedeki işçilerin bile kapitalizm tarafından metafizik olarak bilinçdışı bir memnuniyet içerisinde bilincini kaybetmesidir. Değişim değeri aynı zamanda atfedilen değeri oluşturan kültürü beraberinde yaratmaktadır.

Benjamin'e (1982/2002) göre dünya fuarları, malın değiştirme değerini çarpıtır. Kullanım değerinin arka plana itildiği bir çerçeve yaratır, insanın zaman geçirmek için içerisine daldığı bir fantazmagori oluşturur. Eğlence endüstrisi de insanı malın eriştiği düzeye yükselterek, bu fantazmagoriye girmesini kolaylaştırır, insanoğlu da kendine ve başkalarına yabancılaşmasının tadını çıkararak, kendini böyle bir dünyanın yönlendirmesine bırakmış olur. Stephen Kline ve arkadaşlarına göre ise bilgisayar oyunları, post fordist dönemin ideal emtialarını oluşturmaktadır. Belirli sosyal ve ekonomik zaman dilimleri kendi ideal emtialarını üretmektedir. Seri üretim arabalar ve banliyö evleri aynı şekilde Fordizmin ideal emtialarıdır (Dovey, 2006).

Feodaliteden itibaren üretim ve bölüşüm mekanizmalarının işleyişi ile yaşam alanı ve biçimi kendi mantığı içinde hareket etmiştir. Topluluk ruhunun yerini zamanla çekirdek aileye bırakması, ailede çocuğun yeni rolünde pedagojik değişiklikler izlenmektedir. Yetişkin dünyası ile çocuğun dünyası giderek ayrışmaktadır. Diğer taraftan Veblen'in tasviri ile pre modern dönemler için bir savaşçının elindeki kılıç, kullanım değeri ve değişim değerinin ötesinde onun vücudunun bir parçası gibidir. Fink (1960/2015) *"Bir Dünya Sembolü Olarak Oyun"*da beden eğitimindeki yükselişi anlatırken spor yapan insanların adeta çıplak şekilde hareket ettiğini söylemektedir. İnsanın doğal gücü ve yeteneğini ortaya çıkaran bir takım sporlarda, sporcu insan bedeninin uzantılarına dönüşmüş binlerce teknolojik şeyi bir kenara bırakmaktadır. Böyle bir spor dünyaya ve doğaya ait insan azmi ve gücünün kutsanmasına dönüşmektedir. Kültür endüstrisi, dönemi için bir yandan kendi eğlence makinelerini de üretmekteydi. Baudrillard'ın *Nesneler Sistemi*'nde *adeta uçacakmış gibi görünen abartılı çamurluklara sahip otomobil* salt nesnenin yüklenimi değil; öznenin bedeninin uzantısıdır. Ancak bu çizgideki bir oyun anlatısında özne kayıptır. Çağdaş toplumda elli yıl öncesinin pek çok cihazını tek potada bir araya getiren akıllı telefonlar, sanal olanın cepte taşınabildiği bir gerçekliktir. Sanal iletişim cihazları ve uygulamaları, adeta insan bedeninin uzantılarına dönüşmüştür.

Motte'ye (1995) göre, Huizinga için tarih mukadder olarak ilerlememektedir. Homo Ludens'in son bölümü dönem çağdaş Avrupa'sının yükselişe geçen Nazizm ile karşı karşıya kalmasına dair meditasyona ayrılmıştır. Bu toplumda köleliğe atılan adım, bazıları için bin yılın şafağı olarak nitelenmektedir. Huizinga bu gerileme durumunu, oyunların gerçek ruhundan uzaklaşarak bozunduğu ve öfkeli biçime dönüştüğü şeklinde açıklamaktadır. Homo Ludens'in ana itici gücü, insan kültürünün birçok değerli kazanımının, akılcı düşünceye yönelik köklü bir özlemden ziyade rasyonel düşünceye daha az bağlı olduğunu göstermektir.

Henricks (2016) ise Weber gibi Huizinga'nın etrafında yükselen modern toplumdan endişe duyduğunu ifade etmektedir. Ona göre sanayileşmiş ortamda oyun, *"steril"* olsa bile, uzmanlaşmıştı. Resmi organizasyonlar, kamuya açık etkinlikleri genellikle sponsorların çıkarlarını öngören şekilde düzenliyordu. Huizinga bu en kötü örnekleri -devasa gösteriler, mitingler, festivaller ve spor- *"yanlış oyun"* olarak adlandırdı.

Anlam ve değer yaratımı bireyler tarafından değil, farklı amaçlar taşıyan organizasyonlarca yapılmaktaydı. Oyunun, insanın doğal fiziksel ve psikolojik uyarılma ihtiyacının simülasyonu olması gerekirken, bu ihtiyaç güç istencinin aracı haline dönüştürülüyordu. Böylece uzun yıllar boyunca oyun teorisi doğal ihtiyaçlardan, siyasal bağlamda diğerlerinin ne kadar tehlikeli olabileceğinin hezeyanı ve simülasyonuna dönüştürülmüştür. Bu durum ise sayısal oyun teorilerinin gelişimi demekti. Marx'a (1867/1986) göre tarihi yapan büyük şahsiyetler, fikirler, hisler değil; tam aksine teknoloji, maddi kuvvetler ve üretim güçleridir. Dolayısıyla ahlak da, politika da alt yapının manevi alandaki yansımalarından başka bir şey değildir.

Emek, eleştirel bir bakıştan, pazar ekonomisinde iktidar ve parazitik gruplarca arzı yaratılan, değeri belirlenen ve toplumsal tarafından onaylanan tüketim nesnelerini elde etmek üzere harcanan enerji ve zamandır. Canlı emek, işçinin üretim esnasında metaya kattığı emektir. Ölü emek ise üretim nesnelerinde cisimleşmiş, zaman içinde birikimli emektir. Kapitalistik üretimde başlangıçta herkesin faydası için bir araya gelen kolektif bilinç, zamanla egemenin lehine hareket eder hale gelmiştir. Egemenin alt yapıdaki üretim ve paylaşım anlamında, avantajlı konumunu konsolidasyonu, üst yapıyı kontrol

etmesi ile mümkün olmaktadır. Gramsci'nin tasviriyle egemen grup, gerektiğinde zor kullanarak ve gerektiğinde rıza üreterek konsolidasyonu sağlamaktadır.

Althusser (1969/1991) parazitik grupların tahakkümünü ve hegemonyayı devletin ideolojik aygıtları ve devletin baskıcı aygıtları olarak ifade etmektedir. Devlet bu anlamda az sayıdaki çıkar grubunun kitle üzerinde hâkimiyetini sağlayan organ olmaktadır. Çalışma zamanı ve boş zaman üzerinde tasarrufu bulunan Medya, eğitimciler gibi otoriteler, din adamları vb. hegemonyanın ikna araçlarıdır. Kitlenin tüm bu olan biteni normal algılaması için gereken çabalar sürekli olarak yerine getirilmektedir. Sosyal anlamda rızanın oluşumu yanında, üretimde kullanılan emek faktörü ve üretilen metanın, emeğin ürününün değeri de benzer şekilde egemen tarafından planlanmaktadır. Bu durum emeğin gerçek değerinin iktisadi anlamda doğasından kopmasıdır. Emeğin nesnel "şeyleşmesi" yarattığı ürünle bağının kesilmesidir.

Appleby'ye (1996) göre şeyler dünyasının değerinin artmasıyla doğru orantılı olarak insanların dünyası değersizleşir. Emek sadece meta üretmekle kalmaz, aynı zamanda, genel olarak meta ürettiği oranda, kendini ve meta olarak işçiyi de üretir. Kabaca denilebilir ki 'neden üretim' sorusu yerine, üretim zaten esastır ancak kim kimi sömürüyor ve kim yabancılaşıyor anlatısı statükoyu değiştirebilecek güçte değildir. Baudrillard'a (1973/1998) göre bu düşünceye eklenen tüm kavramlar yalnızca üretim içeriklerine ait soy ağacını, tarihi ve diyalektiği betimlerken üretim adlı biçime hiç dokunmamaktadırlar.

Marshall'a (1992) göre 1968 Fransa Mayıs-Haziran olaylarında ön plana çıkan özgürlükçü gruplardan biri *"Durumcular"*dır. Dadaist ve sürrealist bu sanatçılar sanat ve kültürü gündelik yaşantının bir parçası haline dönüştürmeye uğraştılar. Kapitalistik düzende, çoğu insanın yaratıcılığının yönü değiştirilmiş ve boğulmuştu. Toplum oyunculara, seyircilere, üreticilere ve tüketicilere ayrılmıştı. Durumcular, bu nedenle farklı bir devrim istediler. Onlara göre bir grup insan için değil, herkes için güç, şiir, sanat ve hayal gücünün yaratılmasıdır. Onlar her şeyden önce, tüm bireylerin hayatlarının durumlarını inşa etmeleri ve kendi potansiyellerini serbest bırakmaları ve kendi zevklerini kazanmaları gerektiğine inanıyorlardı. Böylece iş bölümü ile oyun arasındaki karşıtlığın üstesinden gelinir. Bu, özgür oyun sevgisi üzerine kurulan, yönetilmeyi reddetme, fedakârlık yapma ve rol yapma gibi özelliklerle karakterize bir toplum olacaktır. Kolâj,

pastişin gelişigüzelliği ve patafizik, doğru olarak kabul edilen sözleşmelerin yıkıma zorlanması ve farklı bir bilişe ulaşma çabalarıdır. Sanatsal ve estetik olarak gösterilen bu yaratımlar, bilgisayarların gelişimi ile bir başka boyuta ulaşmıştır. Böylece elde edilen karmaşık olasılıklar yeni deneyim ve ufuklar; buna bağlı olarak yeni bir konsensüs demektir. Geleneksel medya sembol ve görüngülerle bir tasvir ve hikâye iken, yeni medyada hikâye ancak simülasyonun ileri ve geri dönüşlü bir unsurudur. Oyun ara bölgesinin yarı gerçekliği önceden deneyimi mümkün hale getirmektedir. Juul (2005) içeriği kurgusal ancak kuralları gerçek olan oyunları yarı gerçek olarak nitelendirmektedir.

Baudrillard'a (1973/1998) göre refah, dil, fantazm, gösterge, anlam ve değer üretimi aynı düşüncenin ürünüdür ve üretkenlikle açıklanmaktadırlar. Ekonomik politik ile kapitalin yarattığı bu hakikati olduğu gibi kendi hesabına geçiren devrim, kapitalist üretim sistemini gerçek ve radikal bir üretkenlik adına yıkmaya çalışmıştır. Nereye bakılsa bir üretkenlik söylevi çıkmaktadır. Devrimci söylev, bir üretim metaforundan başka bir şey değildir. Üretim-tüketim olgusunun klasik yöntemlerle analizinin teknoloji ve yeni kültürel durum ile geçerliliğini yitirdiğini söyleyen Baudrillard için, üretim yönü ağırlıklı Marxist anlatı bu sebeplerle geçersizdir. Baudrillard'a (1968/2014) göre bir zamanlar sınaî bir mal nasıl aynı zamanda kendi kendinin reklam aracı olduysa (zaten o zamanlar başka reklam yapma biçimi ya da türü yoktu), günümüzde de reklam bunun tam tersini yaparak ticarî bir mala dönüşmüştür. Reklam mı, yoksa ticarî bir mal mı? İkisi birbirine karışmış durumdadır. Kendi kendinin mesajına dönüşen bir iletişim aracı olarak reklam, toplumsalla tam bir uyum içindedir.

Modern dönem anlatılarında rasyonel davranan ya da manipüle edilen, aldandığı ya da aldatıldığı iddia edilen ve bazen taraf seçmesi gereken öznenin irdelenmesi ve tüketimin gerçek örüntülerinin ortaya konması sağlanmalıdır. Oyun bir üretim biçimidir ve bu üretim çağdaş toplumda kültür üretimi ile sınırlı değildir. Ağ toplumunda yaratılan data ve tüketim aynı zamanda bir üretim biçimidir. Üreten tüketici değer yaratımında kendi istencini devreye sokarak bir tür demokratizasyon elde etmektedir. Tüketim toplumu anlamı ve değeri kendi simülasyonları ile üretmektedir. Oyun ise simülasyon üretmenin hem teknik bir yolu hem de motivasyonudur. Kristensen ve Wilhelmsson'a (2017) göre Caillois yazınında oyunların verimsizliği Marxist bir diyalektikten anlaşılmalıdır. Oyun, kapitalist için mal üreten zorunlu emeğin tam tersidir.

Rifkin (2014/2015) günümüzde internet üzerinde gerçekleşen üretim ve emek biçimini üzerine şunu söylemektedir:

> Sayıları giderek artan yazarlar, kitap yazıyor, bu kitapları ya çok düşük bir fiyattan veya tamamen bedelsiz olarak internet üzerinden paylaşıyor. Bir kitabın her kopyasının pazarlanması ve dağıtımı neredeyse sıfır maliyetle yapılıyor. Sıfıra yakın son birim maliyeti olgusu, milyarlarca insanın giderek daha fazla bilgiye ücretsiz erişim imkânına sahip olmasıyla yayıncılık, iletişim ve eğlence sektörlerinde yaygınlaşıyor. Günümüzde insan ırkının üçte birinden fazlası, nispeten ucuz cep telefonları ve bilgisayarlarla kendi bilgisini kendi üretiyor ve bu bilgiyi görüntü, ses ve metin olarak ve sıfıra yakın marjinal maliyetle, aralarında iş birliğine dayalı ilişkiler bulunan bir dünyayla paylaşıyor (s.12).

b) Varlık ve Oyun

Geleneksel felsefe akımı kendi içinde üç hatalı varlık tanımı taşır (Demirtaş 2003):

1. *"Varlık en büyük evrensel kavramdır"*. Bu tanımda evrensel kavramının tanımı havada kalmaktadır. Bu noktada bu tanım bir açıklama olmaktan ziyade, bizi bir karanlığa sürükler.
2. *"Varlık kavramı tartışılamaz"*. Bu tanım ise varlığın anlam olarak içini boşaltmakta ve onun hakkında soracağımız soruları kısıtlamaktadır.
3. *"Varlık kendi kendine bir kanıttır"*. Buradan çıkan sonuç ise eğer bir şey kendi kendine bir kanıt ise o şeyi tartışmaya gerek yoktur. Zaten o şey kendisine kanıttır ve yeni bir şeye ihtiyaç yoktur.

Heidegger'in tahrip etmeye çalıştığı batı felsefesinin geçmişine bakıldığında, batı metafiziğinin temelinde, tüm diğer varlıkların nedensel olarak kendisine bağlı olduğu, tüm değerlerin temelinde bulunan ve dolayısı ile hem açıklayıcı, hem haklı kılıcı anlam içinde, ilk olan varlık ya da varlıkların var olması kanaatinin yattığı görülür. Geleneksel felsefe filozofları bu kanaatle, mutlak bir biçimde koşulsuz olan varlık ya da varlıklar aramışlardır.

Bridgman'a (1954) göre ise Heidegger varlık ve zamanda ontoloji ve fenomenolojiyi birleştirmektedir. Kartezyen anlayışın yetersizliğini ortaya koymaya çalışan Heidegger zamanın, varlığın anlaşılmasının ufkunu oluşturduğunu söylemektedir. Sorgusuz kabul edilen klasik kavramların somut durumu açıklamakta yetersiz kaldığının keşfedilmesi büyük bir şok olmuştur ve bu keşfin şoku bütün kuramsal yapı karşısında eleştirel bir tutumun doğmasına yol açmıştır.

Demirtaş'a (2003) göre varlık kavramıyla ilgili temelde iki soru sorulmaktadır:

1. Varlık nedir?
2. Varlığın anlamı nedir?

Geleneksel felsefe birinci soruyu ortaya atmış ve varlığın üstünü örtmüştür. Geçmişle hesaplaşarak, yani varlık tarihini tahrip ederek, varlığın üstü açılmalıdır. Yapılacak olan tek şey batı felsefesiyle tekrar hesaplaşmaktır. Platon'a göre varlık *"to on"* ya da *"ov",* Almanca'da *"seiend"* İngilizce'de *"things"* ya da *"beings",* kısaca kendi bilincinde olmayan nesnelerdir. Heidegger, Platon'un *"on"*ya da *"ov"* olarak karşıladığı varlığı, klasik felsefeden tamamı ile ayırır. Heidegger'in ilgilendiği varlık *"sein"*dir. Heidegger'in aracısız varlığı *Dasein* varlık felsefesine yeni bir bakış kazandırmıştır. Heidegger'in varlık konusu üzerinde durma sebebi ise, hiçbir felsefenin varlık tanımı yapmadan çalışamayacak oluşudur. Varlık kendi içinde ve felsefede daima öncelik taşır.

Gündüz'e (2005) göre *Dasein* burada ve orada olmak anlamı ile hem bilinen hem de anlam verendir. Bu var olmanın içerdiği zamansallıkta, dünyanın içinde var olarak gerçekleşen gündelik yaşantının içindeki nesnel insan, aynı zamanda anlamı ve dünyayı da meydana getirmektedir. Tüm var olanlar, zaman mekân bağlamında yüz yüze gelinebilen varlıklar şeklinde karşımıza çıkarlar. Heidegger, bizim *"orada"* olan bir gerçeklikten koparılmış, bizden kategorik bir biçimde farklı bir şey olarak bir dış gerçekliğin bilgisini kazanmaya çalışıyor olmadığımızı söyler. Aksine biz o gerçekliğin bir parçasıyızdır. En baştan beri onun içindeyiz; orada varız ve onunla uğraşıyoruz. Sonuç olarak biz, ilk ve temel anlamı içinde gözlemleyen özneler ya da bilen varlıklar değiliz. Biz karakteristik olarak meşgul olan, var olan dünyadaki varlıklarız.

Heidegger'e (1927/2008) göre Dasein, kendini her zaman kendi varoluşu, yani kendine ait bir kendi olma ya da kendi olmama imkânı üzerinden anlar. Elden'e (2008) göre ise dünyada olmak, oyunun orijinal oyunudur; Dasein, Dasein'in kendi varlığıyla bu şekilde oynayabileceği veya oyunun oynanacağı şekilde oynamak için, içine girmesi gereken her şeyi içerir. Sicart (2014) oyunun insanlığın dünyada olma durumunun ifadesinde kullanılan manifesto olduğunu ve varlık için portatif bir araç olarak gördüğünü ifade etmiştir. O'na göre oyun nesnelere bağlı değildir, ancak insan tarafından gündelik yaşantıda, şeyler arasındaki karmaşık ilişkilerde bir araya getirilir.

Axelos (1979) Heidegger'e göre oyun ve varlık arasındaki ilişkiyi şöyle açıklar:

> Heidegger'e göre oyun, oyun zemini üzerinden kavranabilecek olan Varlık'ın özünü teşkil eder. Heidegger bunun üzerine gitmemiş, çıkacak sonuçların peşine düşmemiştir. Hatta görünen o ki, bu fikri terk etmiştir. Marx, ontolojik ufukta, ontiko- (ontolojik) düşünmektedir. İnsan çalışmasını üretim ve dünyanın oto-üretimini mümkün kılan techné olarak düşünür. Oyun haline gelebilecek olan, işte bu pratik dünya-yapıcı çalışmadır. Ontik'e takan Heidegger ontolojiko-(ontik) olarak düşünmektedir. Varlık ve insanın varlığı birbiriyle ilintili olduğuna göre, Varlık'ın anlamı Oyun'da saklı olabilir. Buradaki oyunun manası artık insan oyunu yahut dünya içindeki oyun değil; "bizatihi" dünyanın oyunu, oyun olarak dünya, oyunun tezahürü ve burada insan(ın oyunu) ile dünya (nın oyunu)nun – birleşmek üzere – buluşmasıdır. İnsan oyuncunun feriştahıdır. Dilbilim dili birleşimsel [combinatory] bir sistem, göstergeler ve kurallar arasındaki bir oyun olarak görür. Lojistik olarak mantık, düşünceye kendine has kuralları olan sibernetik bir oyun muamelesi yapar. Marx'ın iktisat ve siyaset anlayışına göre çalışma oyun haline gelmelidir ve iktidarı ele geçirme mücadelesinde oyunun muhtelif biçimleri harekete geçirilir. Son olarak ölüm ile oynarız. Bizi zapt eden ölümcül oyunlar. Tüm bunlar olurken daha nice oyunlar oynarız. Oyunun kendisi ne ciddidir ne oyuncul, ne zorunludur ne gereksiz. Mitoloji, çağdaş mitoloji, bilgisayarları kullanarak tüm mitleri kodlayıp onlarla oynar. Din, kısmen mitten arındırılmış da olsa, mitolojik oyunu oynamakta ısrar eder ve kutsal sistem içerisinde insanın oyununu ilahi oyuna bağlar. Şiir ve sanat her geçen gün daha açıktan oyun haline geliyor. Dünya siyasetinin iyi kötü ampirik oyunu halen ve aktörlerine rağmen oynanmaya devam eder. Bu oyun giderek daha fazla teknoloji oyunlarınca belirlenip bilim tarafından şekillendirilir. (Örneğin matematik ve siyaset bilimi, olasılık teorisi ve ilgili stratejilerini Oyun Teorisinin başlıca unsurları olarak görür (s. 95-99).

Nielsen (2010) ise Heidegger'in varlık ve oyuna ilişkin görüşünü şöyle ifade etmektedir:

> Heidegger için oyun başlangıçta bir uçurum ya da kendi yaratıcı dürtüleri (olasılıkları) için bir uzay sağlayan hiçliktir. İnsan varoluşunun *"aşkınlık oyunu"(spiel der transzendenz)* kendi varlığını amaçsız bir dünyanın oyun alanına göre ölçmektedir. Oyunun bir sebep ve nedeni yoktur, dünya kesin bir nedeni olmaksızın dünyadır ve oyun oyna(n)dığı için oyundur (s. 266)

Eş zamanlı olarak oyuncu, bilinenden farklı bir ontolojik anlayış içerisinde, modern bilim köklerinden farklı hareket etmektedir. Fink'e göre oyun, nesneler arasındaki ilişkinin toplamının saf varlık / oluş anlamına gelmeyeceğinin hatırlatıcısıdır. Bu görüş belirsizlik problemine atıfla 20. Yüzyılın atom altı fiziğine ve kaos teorisine benzer niteliktedir. Bu nedenle, nesnel olan ile imaj örüntüsünü; elle tutulabilen ve tutulamayanı anlamak gerekmektedir. Oyunun doğasındaki bu problem, kendini oluşturan parçalardan daha büyük olan bir bütün olarak dünya sorununun aydınlatılması için temel teşkil eder. Fink bu durumda Anaximander ve Heraklit gibi Pre-Sokratiklerin düşünce biçimine dönerek, oyunu bir model olarak gerçekliğin bireysel elementlerinin ilişkisi ve gerçekliğin bütünü olarak ele alır (Halak, 2015).

Termonükleer çağın savaş riskine karşı Berkeley Uluslararası Çalışmalar Enstitüsü dünyanın seçkin bilim adamlarını seminer ve çalışma gruplarında bir araya getirmişti. Buradaki tartışmalar iki süper güç arasındaki bir oyunun, oyun teorisinin teknik imkânları ile rasyonel olanın nasıl seçileceği üzerine idi. 1940'ların sonlarında Von Neumann'ın koalisyonel çok oyunculu oyun formu, savaş sonrası hızlı değişen jeopolitik ittifakları açıklamaya çalışıyordu. 1950'lerin sonları ve 1960'larda yani soğuk savaş dönemde ise *"prisoners dilemma"(tutsak İkilemi)* yeni bir oyun teorisi karakteri taşıyordu. Bertrand Russel'in nükleer politikaları ifade eden *"The Game of Chicken"*ı 1959'da tanıtıldı (Erickson, 2015). Bir yolda birbirine karşı hızla iki araçla ilerleyen, ancak çarpışmadan kaçınanın hayatta kalarak oyunu kaybettiği bu senaryo, irrasyonel bir durum karşısında rasyonel hesaplamanın olacağı yeni bir senaryoyu çözümlemeye çalışıyordu. Simülasyonlar kaynak sistemin davranışlarını modelleyerek böyle bir oyunun acı sonucunun ortaya çıkmasını ihlal etmektedir. Simülasyonun sağladığı bu ihlal edilebilme imkânı, insan biliş ve davranışını da etkilemektedir. Spariosu'ya (1989) göre batı metafiziğindeki estetik dönüşümle bağlantılı olarak ve Alman idealizmi ile birlikte felsefi bir başlık olarak oyun yeniden gündemdedir, bu dönüşüm aydınlanmaya duyulan saygının kaybı sonrası oluşan bilişsel kriz ile birlikte ortaya çıkmıştır. Bilginin oyunsal köklere sahip ve Xenophanes, eski sofistler ve sonrasında Plato ve Aristo'ya dayanan *"-mış gibi formu"* bu durumu restore etmeye yöneliktir.

Tokat'a (2007) göre insan bilgisinin zamansal ve tarihsel olması, onun asla son ve tam olmadığı anlamına gelmektedir. Varlık Heidegger'e göre bilmenin değil; anlamanın konusudur. Zira insan daima bir ruh hali içinde algılar, düşünür ve kavrar. Heidegger'e göre, bütün anlama formları ruh hali tarafından kontrol edilmektedir. Ruh hali ve tarzın düşünce üzerindeki etkisi bağlam ve araştırma amacına bağlı olarak değişir. Dünya *"bilen süje"* ile bu süjeye sunulan objeler arasındaki bir alış veriş olarak düşünülemez. Karşılaştığımız her şeyi biz, bir şey olarak tecrübe ederiz. Bir şeyi, bir şey olarak tecrübe etmek bu şeyi bağlam içinde yorumlamak demektir. Ergül'e (2016) göre ise her insanın zorunlu olarak içinde bulunduğu iki önemli varlık biçimi vardır, Heidegger'de bu *"dünyanın içinde olmak"* ve *"birlikte olmak"*tır. Her insan varoluşu, dünyanın varoluşuna bir göstergedir. Ben ve dış dünya birbirinden ayrılamaz. Felsefe dizgelerinin (sistem) dış dünyanın varoluşu için kanıt aramalarını *"felsefenin skandalı"* olarak görür

Heidegger. Onun için dış dünya sorunu diye bir şey yoktur. Çünkü insan varoluşu aslında bir dünya içinde olmadır, dünya olmaktır.

Heidegger, Nietzsche'nin ortaya koyduğu oyunun ötesinde, oyunun öneminin anlaşılmasına ve anlamının restore edilmesine yardımcı olmuştur. Buna göre herkes dünyanın ve hayatın büyük oyununun içindedir. Nietzsce'nin *"güç istenci"* kavramını kabul eden Heidegger, gücü arkaik nosyonu olan *"Weltspiel"*e *(Dünyanın Oyunu)* konsolide etmiştir. Şiddetli, coşkulu ve keyfi oyun güçleri insanı oyuncu ve oyun nesnesi olmaya zorlamaktadır. Bu agonistik güç oyunu dil aracılığı ile üretilmekte; yapısöküm ve edebi eleştiri için oyunun en etkili görüşlerini doğurmaktadır (Makaryk, 1993).

Sayın'a (2008) göreinsan düşüncesi gelişimi ve dayanağı anlamında pek çok sınıflandırılmaya tabi tutulmuştur. Pozitivizmin sistemselleştirilmesini sağlayan August Comte tarihi toplumsal evreleri *"Üç Hal Kanunu"* ile açıklamaktadır. Bunlar (a) teolojik evre, (b) metafizik evre ve (c) pozitif evredir. Bilişin ve varlığın anlamının ilklendirici tanrı ve din ile izahının yapıldığı dönemden, olguların adalet, özgürlük gibi soyut kavramlar ile açıklandığı metafizik evreye geçilmiştir. Heidegger'e göre ise modern bilim metafiziğin son halidir. Pozitif evrede bilimin o güne dek ileri sürülen yanlış hakikatler yerine doğru hakikatleri yerleştirdiği savlanmıştır. Bilim aracılığıyla oluşturulan kuramların akıl, gözlem ve deneylerle doğrulanmış, yeniden doğrulanmış, her zaman yeniden doğrulanabilir veriler üzerine kurulduğu ileri sürülmüştür. Gözlemlenebilir olguların yalnızca tekrara dayalı deneylerle yasalaştırıldığı Pozitif Evre ise tarihsel olarak insan bilişinin evriminin son aşamasıdır. Bu aşamada bilim nedenlerle değil nasıllar ile ilgilenmektedir. Sebep- Sonuç ilişkilerinin gözleme dayalı olarak incelenmesi yapılırken, ilklendirici sebebin nedenselliği ya da sonucun nedenselliğine ulaşmak amaç değildir. Amaç Sebep – Sonuç arasındaki ilişkinin gözleme dayalı olarak nasıl gerçekleştiğidir. Bilim bu ilişkinin nasıl gerçekleştiği ile kısıtlı olmalıdır. Bu kısıt, teoloji ve metafizikten kaçınmayı sağlamaktadır.

Bilginin kaynağının dış dünya olması anlamında maddeye odaklanan materyalizm ile insan aklı dışında nesnel bir dünyanın varlığı ve akla dayanarak bu dünyanın çözümlenmesi şeklindeki realist felsefe bu anlamda benzeşmektedir. Bilginin kaynağı olarak referans ne olursa olsun modern dönemler için amaç metafizikten kaçınmak ve bilim üretmeye çalışmak olmuştur. Metafizik ve hesaplanamaz olandan bu kaçış, sonraki

dönemler için eleştiri konusu olmuştur. Bu şekilde aklın bir araç olarak kullanımı insanın doğasından kopuş ve bir başka metafizik duruma geçiş olarak düşünülmüştür.

Genç'e (2008) göre modern bilim doğaya meydan okumaktır, ona hâkim olmak, depolamak demektir. Modern teknik tarafından doğa *el altında duran* haline getirilir, nesneleştirilir. Ren Nehri üzerindeki hidroelektrik santrali, nehri su basıncı sağlamakla yükümlü kılar. Ren Nehri bir emir kulu haline getirilir. Sanki nehir santral için var hale gelir. İki farklı yaklaşımla bakıldığında, bir elektrik santrali için Ren Nehri ve Hölderlin'in şiirinde adı geçen Ren Nehri arasındaki fark görülebilir. Diğer yandan görmek için Ren Nehrinin gezilmesi de yalnızca nesneleştirilmesi anlamına gelmektedir. Heidegger, *"kendi gizini açanı el-altında-duran olarak düzenlemek için oraya toplayan meydan okuyucu talebi, çerçeveleme (Ge-stell)"* olarak adlandırmaktadır. Ona göre teknolojinin esası, modern tekniğin özü çerçevelemedir. Modern teknoloji, var olanın çerçevelenmesi olarak var olanın üstünü örtmektedir. Çerçeveleme insanı nesneyi emrinde görmeye iter, ona dünyanın efendisi olduğu dürtüsünü yaşatır. Yani Varlık'ı özne metafiziği içinde yoğurup, her şeyin merkezine insanı ve onun bilgisini koyarak Varlık'ı insanın ürünü ve yaratısı haline getirir. Varlık insanın belirlediği, bildiği bir nesne haline gelir.

Lektorsky'e (1980/1992, s.72) göre Heidegger'in Dasein tanımındaki varoluş, klasik geleneğin dışında dilsel bir anlam taşımaktadır. Descartes *"Her şeyden kuşku duyabilirim ama kuşku duyan kişi olarak benim varlığımdan kuşku duyamam. Bu nedenle düşünen şeyin düşündüğü halde var olmamasının söz konusu edilemeyeceğini, düşünüyorum o halde varım"* yargısının doğruluğunu savunmaktadır. Zamansal varlığın hakikati, dil ile ortaya çıkmaktadır. Dasein'in anlaması, var oluşu sırasında ortaya çıkmaktadır. Dasein, kendi var oluşunu anlamaya çalışırken hermenötik daireyi izlemektedir.

Somutlaşmış sosyal biliş, insanın toplumsal biliş kapasitesinin başkaları hakkında sembolik akıl yürütmeye dayanmadığını belirtmektedir. Bunun yerine, başkalarını anlama ve etkileşim kabiliyetinin altında yatan şey, daha temel, zihinsel olmayan, etkileşimli somutlaştırılmış uygulama pratikleridir. Dolayısıyla, oyunlardaki zengin ve anlamlı sosyal etkileşim için ihtiyaç duyulan şey, metinsel ve sembolik bilgi alışverişinden çok daha fazlasıdır. Bir video oyununun deneyimlenmesi ve tadını

çıkarmak oyuncunun zihninde gerçekleşir, ancak deneyim, geliştiricinin zihninde hazırlanır ve geliştiricinin ilk başta aklında olanlar ile kullanıcı deneyimi farklı olabilir.

Costikyan'a (2013) göre genel olarak, büyük maymunların ve fillerin gruba göre değişen ve grup içinde bilgi iletmek için kültürel uygulamaları olduğu bilinmektedir. Bu insanlar arasında olduğu gibi olmasa da, yine de bir kültürdür. Bilgiyi yalnızca genlerde ve bireylerin hatıralarında değil, topluluğun kolektif bilgilerinde depolayabilirler. Kültürü yaratma, manipüle etme, iletme ve anlama yeteneği, insanı nihayetinde gezegende eşsiz yapan şeydir.

Gelven'e (1970) göre yorumsama sürecinde herhangi bilgi parçasının Dasein'in varoluşunun daha geniş toplamına referansla, parça anlaşılmış olmaktadır. Yeni parça asimilasyon ile Dasein'in zaten içine fırlatılmış olduğu bütüne dâhil olur.

Heidegger'e (1927/2008) göre Dasein zaman içinde var olduğunu, ölüm yolu ile bilmektedir. Asılı duran ölüm, varoluşun kısıtı olarak var olmayı anlamlı hale getirmektedir. Ölüm hayata anlam kazandırmaktadır. Bu hali ile zaman, insan varlığının anlamını da belirleyen bir olguya dönüşmektedir. İnsanlığın toplam gerçeklik tecrübesi zaman içerisinde değişmektedir ve bu tarihsel anlaşılabilirlik transformasyonunu açıklamada sanat eseri önemli bir mekanizmaya sahiptir. Sanat eserleri, insanlığın tarihsel aktarım mekanizması içinde, neyin ne şekilde önemli olduğunun, o zaman içindeki toplumun kendisini ve dünyasını anlama biçimine göre etik ve ontolojik olarak kurulumunu göstermektedir. Dil olgusu da benzer şekilde özne ve nesne ilişkisine dayalı dış dünyanın temsili değil; yorumlanmış gerçekliğin kurulumudur. Dile getirilen, dile getirilişi içinde açığa çıkarılmaktadır. Oyunlar yaşam pratikleri ile ilgili olduğu kadar da ölüm ile ilgilidir. Ölüm ve yaşam biçimi tekrarına dayalı simülasyonlar, oyunların çekirdeğini oluşturmaktadır. Oyunlarda kazanmak ve kaybetmek, yaşam ve ölüm olağan durumlardır.

Gadamer'e (2002) göre dünyada olmanın söylem olarak dile gelmesi sadece bir şey söylemeyi değil, *birine söylenmiş olmayı(angeredet)* da içerir. Heidegger, söylemin bu birine bir şey bildiren yönünü iletişimsel boyutuyla sınırlamayı reddeder. Söylemde paylaşılan şey birlikte olmanın kendisidir. Her zaman önceden yorumlanmış, önceden temel ilişkileriyle organize edilmiş bir dünya vardır. Oyun hareketin kendisidir.

Tokat'a (2007) göre insanın da aralarında yaşadığı şeyler dünyasında hiçbir nesne birbirinden bağımsız, ilişkisiz, kendi başına değildir. Heidegger bu sorunu aşmak için iki anahtar kavram kullanmakta ve *"şeyler"*i *vorhanden* (mevcut, elde, hazır) ve *zuhanden* (doğrudan doğruya eline) şeklinde ayırmaktadır. Vorhanden *"basitçe orada olan"* anlamındadır. Vorhanden, herhangi bir kullanım bağlamı, ilgi ve değerden bağımsız, tarafsız olarak anlaşılan şeyler ve olgulardır. *Zuhanden* ise insanın aktiviteleri bağlamında anlaşılan şeylerdir. Zuhanden terimi zamanda ve yakınımızda olan, karşı karşıya, bir arada olduğumuz şeylerin varlık modu için kullanılır. Dolayısıyla zuhanden, kullanılan ve bir bağlam içinde olan şeylerdir. Süje obje ilişkisinde Dasein'i (oradaki-varlık, insan) süje tarafına koymak yerine, onu *"aradaki (between) varlık"* şeklinde tanımlamak daha doğrudur. Heidegger, iki tür varlıkların yani sujelerin ve objelerin önce verildikleri, birbirinden tamamen bağımsız oldukları sonra da birbirleriyle ilişkilendirildikleri fikrini reddetmektedir.

Heidegger, ustanın kullandığı çekiç örneğinde, ustanın çekicin mahiyetinden ziyade onu kullanımı/işlevi ile bir ilişkide olduğunu söylemektedir. Bu durum nesnenin varlığına yönelmiş bilinçli bir özneden bahsedilemeyeceği anlamına gelmektedir. İnsanın dikkati, ancak çekiç kırılarak fonksiyonunu kaybettiğinde ona yönelecektir. Heideggeryan hareket/emek insan ile doğa arasında teknolojik medyasyona dayalıdır. Nesne ve ona dair anlamlandırma materyal ve semiyotik bir network oluşturmaktadır.

Sebeok'a göre, canlı varlıklarda bilgi seçiminin seçim eylemi olarak tanımlanması sıkı determinizmin bir unsurunu değil; aynı zamanda bir derece belirsizlik de içermektedir. Sebeok'un görüşü, bilginin işlevsel (bir amaca yönelir) olduğudur, ancak aynı zamanda düşünülmüş gerçeklik değil, güven ve hisler üzerine kuruludur. Başka bir deyişle, iletişim bulanık ve yalnızca geniş anlamıyla tanımlanabilen bir amaç doğrultusunda yönlendirilir (Floridi, 2016). Bir gelir vergisi programının kodları ile çevrimiçi oyun kodları arasında paralellik vardır. Ancak gelir vergisi programı ön görülmeyen sonuçlar üretmek için tasarlanmamıştır. Bununla birlikte, oyunlar tam tersine; Önceden tahmin edilebilen ve öngörülemeyen sonuçların bir karışımı üretmek için, birden fazla ihtimalin yaratılması ve kalibrasyonu ile ilgilidirler." (Malaby, 2007)

c) Postmodernizm ve Oyun

Postmodern toplum mikro söylem, kodlar ve eylemler ile sürekli genişleyen bir evrendir. Belirsizlik, oyunsallık, çoğulculuk ve parçalı olma postmodern anlatıya değil; çağdaş topluma özgü kavramlardır. Çok uluslu şirketler, dijital klanlar, karma medya uygulamaları, karma sanatsal stilleri, akıllı telefonlar, dijital oyunlar postmodernizmin kavram ve nesneleridir. Bu çoğulcu durum aynı zamanda yeni episteme(ler), ontoloji(ler), değerler anlamına gelmektedir. Mingers'e (2008) göre postmodernizm cari durum ve icranın tanımlanmasıdır. Bir değerler dizisi genellikle, felsefede tarihsel bir döneme özgü bir dizi teoriyi ifade eder; ancak sosyal bilimlerde, postmodern dönemde çeşitli rekabet eden paradigmalar bir arada bulunur. Kroeze'ye (2012) göre toplam kuramlar yerel kuramlarla değiştirilir. Postmodernizm, bu nedenle, ontoloji, epistemoloji, metodoloji ve aksiyoloji ile ilgili bir dizi varsayımdan bahseden bütün bir paradigmayı temsil eder. De Mul'a (2017) göre oyun, dünyayı ve kendimizi anlamanın ve yapılandırmanın temel özelliğidir ve bilgisayar oyunları 21. yüzyıl felsefesinin gerçek organonudur.

Çağdaş toplum eski kategori ve kümelerin iş görmez hale geldiği fenomenolojik farklılıklar içermektedir. Minnema'ya (1998) göre postmodern kültür genel ve aşkın bir hedefi olmayan oyundur. Postmodernizmin oyunsallığı her şeyin bir oyun olarak yeniden değerlemesine izin vermektedir. Politikanın, sanatın, eğitimin, çalışma zamanı ve boş zamanın giderek oyunsallaştığı bir kültür olarak postmodern kültür, iletişim ve nihayetinde kültürün kendisinin de oyunsallaşması anlamına gelmektedir. Çağdaş toplumda oyun fenomeni yalnızca bir paradigma değişimi değil, fiili bir durumdur. Derrida'nın ya da Baudrillard'ın sonsuz döngüye giren kavramları gibi, oyunun sonsuz salınımı çağdaş topluma güçlü bir perspektif sunmaktadır.

Mitev'e (2006) göre gerçeklik tek, somut ve objektif bir olgu olarak görülmediğinden postmodernistler de ontolojik bir önceliği reddeder ve dünyayı anlamada alternatif okumalara izin verirler. Oyun fenomeni teoride ve pratikte giderek kültürün belirleyicisi haline dönüşmektedir. Günümüzde oyun geçmişteki negatif anlamlarından arınmış olsa da *"postmodernizmi ironi, oyun"* olarak etiketleyen bazı görüşler onun bilimselliğinden uzaklığını ve geçersizliğini savunmaktadır. Burada da anlatılmaya çalışılan *"bu bir oyun, önemsiz"* düşüncesinin ötesinde oyunun güçlü entelektüel bir perspektif olduğu, hâkim kültürün ve kurulan gerçekliğin oyunsallaştığı,

bir anlam yaratma ve bu anlamın iletişim biçimi olarak oyunun sosyal ve ekonomik değeridir.

Raessens'e (2017) göre çarpıcı bir şekilde, oyunun kavramsal çerçevesi medya araştırmalarında çok az sistematik araştırma için kullanılmaktaydı. Bununla birlikte, geçen yüzyılın sonundaki dört gelişme ortaya çıkmıştır. Bunlar:

- Sosyo-kültürel değişiklikler,
- Medyanın kendisindeki değişiklikler,
- Medya araştırmalarındaki değişiklikler
- Eğitim ve araştırma alanındaki kurumsal değişikliklerdir.

İlk değişiklik, oyun kavramını araştırmayı önermeyi mümkün kıldı, ikincisi istenen hale getirdi ve üçüncü ve dördüncü ise bir gerçeklik meselesi haline getirdi (Raessens, 2017)

Şaylan'a (1999) göre 1980'li ve 1990'lı yıllarda genel olarak postmodernizm kavramı içine toplanabilen yeni yaklaşım ya da söylemler, hemen her yerde entelektüel ve kültürel çevrelerin birincil tartışma alanı olmuştur. Postmodernizmde denge fikrinden sınırları net olmayan kaos ve kaos içindeki dengeye doğru hareket edilmektedir ve postmodernizm, belirli çerçevesi ve sınırları bulunan metotların epistemolojisinin yadsınmasıdır. Bu yadsımada söylemler kendi içinde ciddi karşıtlıklar ve tartışmalar barındırmaktadır. Ancak tüm bu karşıtlıklara rağmen evrensel bilgi kuramlarının yeniden çağrımı ve yoğun eleştiriler, hem bilgi kuramlarının yeniden kazımlanması hem de güncel olanın yeniden değerlendirilmesi imkânını sunmaktadır.

Lyotard'ın postmodernizm tezi, ilk video oyun patlaması zamanı olan 1979 yılına dayanmaktadır. Daha önce, diğer düşünürler kültürü büyük birçok oyunculu oyun olarak tanımlamıştır. Antropologlar (Bateson, 1955; Geertz, 1973; Goffman, 1974; Turner, 1982), filozoflar (Fink, 1960/2015; Gadamer, 1960/2008; Searle, 1995; Schiller, 2000) ve psikologlar (Piaget, 1945/1962; Vygotsky, 1966; Winnicott, 1971; Bruner, 1976) oyunları; yerleşik uygulamaları hayal ve oyun ile sanki X'in X değil, X'in Y –imiş gibi varsayılması adına fakülte üretimleri olarak tarif etmişlerdir (akt. Mosca, 2012).

Kültür, açık ve etkileşimli bir kurgu olarak anlaşılan, oyundan kaynaklanan örtülü ve ciddi bir kurgudur. X fiziksel nesne C bağlamında, Y statü fonksiyonu olarak sayılır.

Bir durum fonksiyonu kullanarak, bir X süpürgeyi C oyununda bir Y atı olarak saymak mümkündür (Mosca, 2011). Turkle'a (1995) göre bir çerçeve olarak oyundaki kültürel durum ve ludik statü, öznenin uzlaşımı ile sağlanmaktadır. Bilgi teknolojileri postmodern düşüncenin potansiyel bir kolaylaştırıcısıdır. Bilgisayarlar postmodern teoriyi somutlaştırmakta ve yeryüzüne indirmektedir.

David'e (2016) göre Ritzer, Baudrillard yazınındaki moderniteye karşı konumlandırılan restorasyonu ifade ederken, kaybolan şeyin *'tutkulu oyun'* olduğunu söylemektedir. Baştan çıkarılmada Baudrillard oyunun çağdaş formlarını sembolik kültürlerin yoğun karakteristiği ile birleştirmektedir. Baudrillard'ın *baştan çıkarma* kavramı bir oyun durumunun izahıdır. Simülasyonun kaynağı arzunun gerçekleşme ihtimalidir. Arzunun yerine getirilmesi ise oyunun sona ermesidir. Caillois (1958/2001) bir simülasyon olarak mimicry ve vertigoyu şu şekilde anlatmaktadır: *"... Simülasyonun kendinden bir vertigo ve bölünmüş kişilik oluşturması fatal bir durum oluşturur. Başka biri gibi davranmak yabancılaşmaya eğilimi artırır. Bir başka maske giymek sarhoş edici ve özgürleştiricidir".* Caillois'in ilinxe atfettiği baştan çıkarma gücü Baudrillard'ın 'ayartma' kavramına ve mimicry de simülasyon anlatısına denk gelmektedir.

Arzu ve tercihlerin nihayetinde pozitif bir değer üretip üretememesi; kendi oyununu oynayıp oynayamama durumu postmodernizmin ana konularından biridir. Lyotard (1979/1997) Postmodern Durum'da postmodernizmi eklektik bir yapı olarak açıklar. Postmodernist teori *pastiş* gibi ifadelerle modern sanatın temel avant garde özelliğine karşı çıkmış; postmodern teori kaynağını tarihten, parodi, pastiş yollarıyla eklektik öğeleri alarak oluşturmuştur. Şahin'e (2015) göre Madan Sarup, elit ve popüler kültür arasındaki ayrımın çökmesini istediklerini, biçemsel eklektizm ve kodların karışımını savunduklarını ifade eder. Parodi, pastiş, ironi ve oyunun postmodernistlerin benimsediği programlar olduğunu ilave eder. *"Pastiş"* İtalyanca *"pasticcio"* sözcüğünden gelir ve birçok karışımdan oluşturulmuş anlamına gelmektedir. Arslan'a (2013) göre resme dokunma hissi uyandırmak ve maddesel bir nitelik kazandırabilmek için, Kübistler yağlı boyaya kum karıştırmışlardır. 1912'den sonra kâğıt, bez, düğme, kırık cam parçaları, ip gibi somut nesneleri resimlerine katmışlardır. Bunlar kolâj (pastiş) tekniğinin ilk uygulamalarıdır.

Foucault'a (1988) göre insan toplumlarını ve onların söylemsel doğasını belirleyen dört teknoloji vardır. Bunlar:

1. Şeyleri dönüştürme ve değiştirme teknolojileri (üretim)
2. İşaret sistemleri teknolojileri
3. Bireylerin edimlerini belirleme teknolojileri (iktidar)
4. Kendilik teknolojileridir.

Rifkin'e (2000) göre kültürel ekonomide oyunun yeri, endüstriyel ekonomideki çalışmanın yeri kadar önemlidir. Yeni kültürel gerçekliğin üretimi ve değiştirilmesi 21. yüzyılda oyunsallaşma ile gerçekleşmektedir. Gödelek'e (2011) göre kendilik teknolojileri bireylerin kendi, bedenleri ve ruhları, düşünceleri, hareket tarzları ve varoluş biçimleri üzerinde, kendi imkânları ya da başkalarının yardımıyla bir dizi işlem yapmalarını ve böylece belirli bir mutluluk, arınmışlık, bilgelik, kusursuzluk ya da ölümsüzlük haline ulaşmak üzere kendilerini dönüştürmelerini sağlar. Kendilik teknolojileri, dolayısıyla kişinin kendi düşüncelerinin ve eylemlerinin taşıyıcısı olarak kendisiyle ilişkisine dairdir.

Lyotard, *"bizim işimizin gerçeklik sunmak değil, sunulamayan bir şey olan kavranabilir olana anıştırmalar uydurmak olduğu açık olsa gerektir"* der. Baudrillard, Amerika adlı gezi kitabında gerçek dünya diye bir şey olmadığını iddia ettiği zaman şüpheci post-modernistlerin gerçeklik anlayışının iyi bir örneğini sunar. Disneyland dışındaki, adı gerçeğe çıkmış her şey sadece imgelerden, *"simulakr"*lardan ibarettir. Panayırdaki yanılsama ve fantezi oyunu yarı gerçekliktir. Şüphecilere göre, postmodern göstergeler gerçekliği temsil etmezler; gerçekliği üretirler. Bugün, varlığın neredeyse her alanı ve yönü bir işaretler sistemi içerisinde kodlanmış, adlandırılmış ve tanımlanmıştır. Temsilin aksine simülasyon, işaretin bir değer olarak radikal bir şekilde inkar edilmesinden, her referansın dönüşüne ve ölüm cezasına dönüşmesinden kaynaklanır. Dolayısıyla, dünya kültürün başlangıcından itibaren önceki işaretleri gönderge olarak kullanma süreci devam edegelen devasa bir simulakrumdur (Lipecky, 2014).

Pozitivizm bilim anlayışının aksiyom olarak belirttiği belirliliğin (düzenin, kozmosun, yasallığın, gerekirciliğin) yerine belirsizliğin (düzensizliğin, kaosun) ikame edilmeye başlandığı gözlenmiştir. Somut gerçekliğin yanı sıra sanal üstgerçeklik yeni bilimsel incelemelerin merkezinde yer almaya başlamıştır. Evrende ne kozmos ne de

gerekircilik değil, fakat kaos hüküm sürmektedir. Sanal dünyada bir düzen var olsa bile bu doğal değil, insan tarafından yapay olarak yapılaştırılmış bir düzendir. Gerçeğin yansımaları olduğuna inanılan enformasyonun büyük bir bölümü, imgelemin saf ürünleridir. Bir üstgerçeklik, insan ve enformasyon aracılığıyla yeniden inşa edilmiş ve yeniden örgütlenmiştir. Sanal evren, küçük ekranlarımızda gerçekten daha fazla gerçek, bir üst gerçeklik olarak yansımaktadır (Sayın, 2008). Böylece gerçeğin ve sanal olanın birbirine en azından denk düşmesi postmodernist düşüncede dikkat çeken bir özelliğe dönüşmektedir.

Bauman (1999/2000) dünyayı internetin fena halde şişmiş, devasa bir çeşitlemesine benzetir. Ona göre internette olduğu gibi burada da, evrensel itiş kakışa herkes katkıda bulunur ama çıkacak sonuçları kimse bırakın kontrol etmeyi, tahayyül bile edemez. Burada da, sonuca karar vereceğine güvenilen bir hakem ve açık seçik kuralları olmayan bir oyun sürmektedir. Dünya, oyuncuların hamlelerinin yerinde olup olmadığını ölçmek için başvurulacak bir *"gerçeklik"* sabiti değildir artık; kendisi de oyunculardan biridir ve tüm oyuncular gibi o da elindeki kartları kimseye göstermez, her tür numaraya başvurur, blöf ve fırsatını bulduğunda da, hile yapmaktan geri durmaz. İnternet gibi, dünya da kontrolden çıkmış değildir, kontrol edilemezdir.

Sicart (2014) dijital oyunlar hakkındaki düşüncelerini şöyle açıklar:

> Oyun elementleri ve oyun içi seçimler, oyun ve grup ile etkileşimler toplumsalın yeni doğası ve algı biçimi hakkında bilgi vermektedir. Tasarımcı ve oyuncu ayrımının giderek azaldığı kabul edilerek, en uç duygu ve psikolojilerin interaktif ve öngörülemez olarak oyun rahatlığı içinde ortaya çıktığı ve geliştiği bu yeni sosyokültürel ilişki türünü incelenmesi "büyük söylemler" ya da klasik medya çalışmaları ile güç görünmektedir. Kolektif çevrimiçi oyunlar saf ihtimalin ve toplumsal ihtimalin ortaya çıktığı alandır. Toplumsal ihtimal başkalarının bakış açısının 'an'laşılmasıdır. Bu ihtimaller, başarı ve uzlaşım için en iyi şartların değerlendirilmesi tasarımıdır. Oyun gündelik yaşantı gibi başarısızlık riski taşımaktadır. Oyundaki kurgulara karşılık verebilmek bireyin dünyanın oyunundaki yerini gözden geçirmesi, kendi deneyimini sınamasıdır. Oyun, belirli bir tasarım öğesi, malzeme, bağlamsallık ya da her ikisini de gerektirir. Bu nedenle oyun bilgisayar çağında gelişmiştir. Kurallar, bir oyun bağlamı oluşturan kolaylaştırıcılar, oyunun gerçekleştiği çerçevelerdir. Ancak kurallar, oyunun bağlamında yalnızca bir unsurdur ve en önemlileri değildir. Bunlar gerekli fakat oyunun var olması için yetersizdirler: oyuncu ve oynamak için belli bir iradenin oyuna girmesi gereklidir. Daha da önemlisi kurallar kutsal değildir. Oyun bağlamındaki karmaşık ağdaki düğümlerdir (s.8).

Yeni bilgi toplumunda dünya, insanlığın kendisinin şekillendirdiği ve kurduğu bir dünyadır. Bu toplumlarda kolektif değer sistemlerini ortaya koymayı amaçlayan hikâye ve argümanlar, "gönderen" eyleyicinin otonom bir varlık olarak değerlenmesine izin

vermemektedir. Corbi'ye (2016) göre değer sistemleri heteronomik değildir ve dışarıdan gelmez, daha ziyade ona adapte olması gereken toplum tarafından inşa edilir. Bu nedenle gönderen ve alıcı rolleri farklı olmasına karşın tek yapıda harmanlanmıştır.

Von Dijk'e (2004) göre internet teknolojileri ve yeni medya sağladığı etkileşim olanakları ile insanlığın çok büyük bir çoğunluğunu etkileyen ve giderek tamamını kapsamaya yönelik küresel ölçekli bir iletişim/ilişki ve kültür yaratım biçimine olanak vermektedir. Dijital etkileşim imkânı veren tüm bilgi ve kurguların yeni medya ortam ve araçları ile etkileşimi ve depolanabilirliği, yeni bir çağa girildiğini haber vermektedir. Yeni medyanın sahip olduğu çoklu ortam biçemselliği göstergelerin, simge sistemlerinin iletişim çeşitlerinin, farklı veri türlerinin tek bir araçta toplanmasıdır. Dijital teknolojiler ve medya oyun olasılıkları üzere tasarlanmaktadır, oyun medyadır.

Coğrafya ve zaman kısıdı olmadan büyük ölçekli verinin tasnifli, interaktif seyri içinde bilginin, imgeler ve simgelerin toplanabildiği sanal uzay, günlük pratikleri ve insan duyumunu giderek daha fazla etkiler hale gelmiştir. İnternet kamusal ve özel alanın, küresel ve yerel olanın yeniden tanımlanmasıdır. Etkileşimlerin ve sosyal paylaşımların gerçekleştiği alan olarak siber ortam, etkileşim biçimlerinin klasik anlamının da değişimine yol açmıştır. Geniş anlamda metnin yerini alan hypertext, çevrimiçi medyasyon ve sanal gruplar, yeni medya sosyolojisi üzerinde durulmasını zorunlu kılmaktadır. Çevrimiçi medyasyon ve interaktif ortamlar bireye kendini ifadede ve süreçlere katılımında daha fazla rol vermektedir. Turkle (1995) çoklu kullanıcılı ortamların anonimliğinin kişide ben'in çoklu ve çoğunlukla keşfedilmemiş yönlerinin ortaya çıkmasını sağlamakla birlikte, zan ve sezgilerin sınırlarını zorlayarak çoklu ve akışkan bir kimliğin ortaya çıkmasına olanak verdiğini savunur. Gündelik pratiklerin dijital akışı ve güvenlik ilkeleri, internet üzerindeki çevrim içi kimlik ile çevrim dışı kimliğin giderek benzeşmesini sağlamaktadır. Dijitallik, sanallık ve internet yeni medya ile birlikte anılan temel kavramlardır. Sanallık kelime anlamı ile gerçekliğin karşıtı olmayan ancak gerçekte de olmayan ve zihinde tasarlanan anlamına gelmektedir.

Vernallis'e (2013) göre günümüzde medyalar arası ilişki kolaylıkla şekil verilebilir ve bir mikser üzerinde çabucak değiştirilebilmeye yatkın estetiktedir. Teknolojilerin etkinliğini belirleyen temel unsurlar, teknolojik yeniliğin uygulanması için gerekli içsel uygulama ve mekaniğin dizaynı ile bu teknolojinin kimler tarafından ve nasıl

bir kuvvet ile uygulanacağıdır. Uygulayıcı mevcut ve yeni teknolojik gelişim için her dönemde önemli olmuştur. Yeni medya ve araçları yeni kültürel yaratımın kullanılabilirliğini ve kitle hâkimiyetini ön planda tutarak, makul bir enerji harcanımı ile zaman ve mekândan bağımsız olarak mümkün kılmaktadır.

Romantizm, Wordsworth'a yaratıcı bir yetişkin olma kapasitesinin, ilk hatıralardan ve çocukluğunun fantezilerinden türetildiğine olan inancını verir. Alice, Gizli Bahçe, Peter Pan ve Pooh gibi çocuk edebiyatında hafızalaşmış olan tarih; on dokuzuncu yüzyılın sonu ve yirminci yüzyıl başlarındaki edebi eserler, çocukluğun zamansız hayal gücünü vurgular ve ebeveynleri, çocuklarının bu zihin durumuna katılmalarına izin vermeye yönlendirir (Sutton-Smith, 1997) .

Habermas (1985) iletişimsel eylem kuramı ile özneler arası dil yordamlı hakikat arayışı ve toplumsallaşma ile davranış ve eylemlerin, güç odaklı olmayan uzlaşı zemininde gerçekleştiğini söylemektedir. Analiz bölgesi olarak özneler arası iletişimi seçen ve gönüllü uzlaşma savını ileri süren Habermas, bu yönü ile eleştirel bakışın dışına çıkarak özgürlük ve rasyonel bir alan tanımlamaktadır.

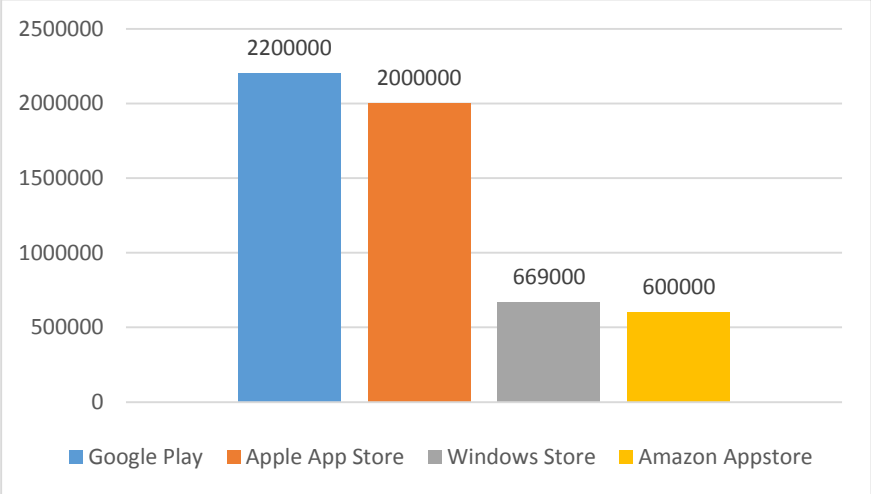
Çelikoğlu-Özdikmenli'ye (2011) göre postmodernistler gibi Habermas da dilin sentaktik (kurallara uygunluk) ve semantik (sınanabilirlik) unsurlarının doğruluk için yeterli olmayacağını, dilin pragmatik (bireyin dili kullanma özgürlüğü) unsurunun belirleyici önemde olduğunu düşünür. Pragmatik nedeniyle dil açık uçlu bir süreçtir. Postmodernistler bu unsurdan *"dil oyunları"* ve rölativizm çıkarırlar. Örneğin, Lyotard dil ortamlarını konuşmacılar arasındaki dengeli olmayan bir alışveriş, hilelerin ayrımına varma, hasmı mat etme olarak görür.

Postmodern toplumda yeni medyanın katmanlı yapısı ve kopyalama-arşivleme teknolojisi, gerçek ve sanal olan konusunu yeniden gündeme getirmiştir. Platonik asılların bulunduğu dünyanın genişliği ya da semavi dinlerde olduğu gibi gözetenin tüm olanları arşivleme gücü, gerçekliğin yeniden yorumu kapısını da açmıştır. Kod ve arşiv teknolojisi, bir asıla ve temsile dayanmayanlar tartışmalarını da beraberinde getirmiştir. Bu açıdan bakıldığında Platon'un dünyası ya da Descartes'in Kötü Ruh'u bilim kurgudan öte değildir. Metaforlar, alegoriler ve simülasyon bu anlamda dijital teknolojiden çok eskidir. Laplace'in şeytanı nasıl düşünsel bir deneyse, günümüzde tüm dijital oyun ve uygulamalar bitmek bilmeyen bir deneyin devamıdır. Simülasyonlar teknik anlamda

sanal deneyler olduğu gibi, bir simülasyon üretme biçimi olarak oyun, insan kimliği ve bilişinin modelle bağlantıya geçerek deneysel sonuçlar eldesidir. Bu eylemde olasılıkların ortaya çıkması, insan zihninin özel çabasından koparılarak kodlar yardımı ile gerçekleştirilmektedir.

Bauman, postmodern durumu, modern zamanların büyük oyununu pek çok küçük ve yeterince eşgüdümleşmemiş bütün oyunların kurallarını bozan ve her kurallar kümesinin hayat süresini keskin biçimde kısaltan oyunlara böldüğünü düşünmektedir. Bauman, postmodern koşullar altında bireylerin esas olarak tüketici/oyuncu olarak inşa edildiklerini ileri sürmektedir. Bauman'a göre, tüketiciler ve oyuncuların hepsinin ya da çoğunun icra etmeleri istenen ve bunların icrası için eğitildikleri roller, kendi aralarında, bireylerin oluşumuna hizmet eden değerlendirmenin ana kalıplarını ve kriterlerini de sağlamaktadır. Bauman'ın oyuncusu pazar oyunu içindeki agonistik ve narsistik oyuncudur.

Özellikle dijital teknoloji ile beraber dış dünya oyunlara aktarılmaktadır. Tenis, golf, poker şeklinde pek çok oyun dinamiğinin satış, girişimcilik vb. başka alanlara uygulaması yanında, oyun dinamikleri ve oyunsallaştırma askeri alandan akademik alana pek çok yerde kullanılmaktadır. Teknolojinin tehlikeli görülen boyutu kadar cazibesi de sanat ve kültürü, giderek oyunsallaşan günlük pratikleri ve bilimi kapsamaktadır. İnsan yaratımı olarak teknoloji, insanlığın hayal gücünün ufuklarıdır. Şekil 1'de bilgi teknolojileri alanındaki büyük şirketlerin 2015 yılında dijital uygulamalardan elde etiği kazanç yer almaktadır.



Şekil 1. 2015 yılında bazı şirketlerin dijital uygulamalardan elde ettikleri kazanç

Şekilde göre en yüksek kazancı Google Play Store'un elde ettiği görülmektedir. Bununla birlikte aynı yıl reklamlardan elde ettiği kazançla birlikte bu miktar 6 milyar dolara ulaşmıştır (Statista, 2018). Yazılımlar ile gerçekleştirilecek amaçların dışında, kod bilgisi olmadan sıradan kullanıcıya yazılım oluşturabilmesini sağlayan teknolojiler de giderek gelişmektedir. Teknolojinin yarattığı bu kültürel büyüsellik postmodern toplumda herkesi oyuna dâhil etmektedir. Simgeler, hayaller, beğeniler, prestij vb. nesneler ve özneler üzerinden gerçekleşen hislere dayalı değiş tokuşta büyülü çember giderek genişlemektedir. Simülasyon, sanallık, görüngüler ve değer insanın ürettiği teknolojinin ve insani etkileşimlerin ve iletişim modu için yapılan seçimlerin sonucudur.

d) Dil Oyunu

Dil zihinlerin birbiri ile iletişimidir. Diğer taraftan dilbilimciler bile ortak bir dil konuşmamaktadırlar. Oyun ve dil, kültürel çalışmalar bağlamında anlam kurma süreci olarak ele alınmıştır. Göstergelerin üretimi ve yorumsanması açısından, dil ve oyun aynı alana denk düşmektedir. Doreen Maitre'e göre gerçek dünya ile fantezi dünyalar arasında dinamik ve karşılıklı bir etkileşim vardır. Literatür bize aktüel olan ile mümkün olan arasındaki devamlılık ya da devamsızlık konusunda farkındalık sağlar (Spariosu, 1997).

Sofistik aktiviteler ve polemikler, filozofik diyaloglar oyunsaldır. Modern ve sonrası dönem felsefenin disiplinler arası güce kavuştuğu alanlarda dil, anlam ve yorumsama mevcudun yeniden ele alınması ya da eleştirisi bağlamında daha fazla önem kazanmıştır. Dil oyunu ve gramer bu hali ile güç ve iktidar ilişkilerine dair ayrıcalıklı, oyunu bozan bir oyundur. Benzerlik ve yanal düşünce, kavramsal paralellikler, imalar, belirsiz söylemler, tekerlemeler ve diğer dil tabanlı oyunlar semantik ilişkilere dayanmaktadır. Dil oyunları süslemeler ve boş laflar değil, düşünme ve çözümlemenin bir yoludur. Oyun kök metaforu ya da oyun kullanılarak yapılan uygulama/anlatılar, üzerinde çalışılan konunun temel doğası ile ilgilidir. Çünkü sosyal bilimlerde ele alınan pek çok konu en azından belirli bir kesiti ile oyunsaldır. Başarılı oyunsallaştırma bir manipülasyon aygıtı değil; oyun doğasının tekrarını sağlayan soruşturma ve uzlaşım biçimidir. Anlamak ve anlatmak mevcutta oyunsaldır ve oyun fenomeni alet çantasından herhangi bir parça değildir. Doğa ve organizma arasındaki oyun insanlığın eş zamanlı olarak doğaya verdiği cevaplar üzerine kuruludur. Bu nedenle dil ve dil oyunları insanlığın dünya ile kurmak zorunda olduğu ilişkinin iletişimsel olduğunu

göstermektedir. Bir başka deyişle dil doğanın hazır olarak verdiği kategorilerin içini doldurmaya çalışmaz, kategorileri gözlemler, yorumlar ve içini doldurur. Oyun iletişim kök metaforudur. Oyun, iletişimin gelişmesi için önemli bir unsurdur ve başka bir şeyi (etkinlikler, davranışlar, kimlikleri) sembolize eden sinyallerden meydana gelir. Bir oyunun kurallarına hâkim olmayan ve bir hata bile yapamayan kişi bir oyuncu değildir. Bu, uygulama süreci içinde görülür. Böylece kimin pragmatik olarak akılcılık varsayımını düş kırıklığına uğrattığı, hatta oyuna katılmadığı, ancak iletişimsel eylem esnasında ortaya çıkar.

Oyun geleceğin dilidir, birden çok toprakta ve birçok sorun durumlarında aniden ve büyük bir etkiyle ortaya çıkan yeni bir iletişim şeklidir. Bu yeni iletişim formu, insanın geleceğe yönelik bir dili formüle etmesinin ilk çabasını temsil ediyor. Bu gelecek, tüm kesinlikte geçmişten önemli ölçüde farklı olacak ve antik çağdan bize geçen diller artık yeterli olmayacaktır. (Duke, 1974). Duke bu sözleri yazdığında eğlence oyunlarını düşünmüyordu. Daha ziyade, profesyonel uygulamaları simüle etmek veya analitik araçlar olarak kullanılmak üzere oyunların kullanımını öngörmüştür.

Blumenberg *"Bir Metaforoloji için Paradigma"* adlı eserinde ilginç bir araştırma yürütmüştür. Felsefenin dilinin asla arı biçimde kavramsal olmadığını, onun da bir tür fantezi mantığına uyduğunu saptamıştır. Bunun *arı felsefe* olmadığı, ama her felsefenin bilinçdışı olarak kesinliklerini, ispatlarını ve yapılarını günlük dilden ödünç aldığı anlamına gelir. O halde dilin sınırlarına çarparaktır ki filozof, dil içinde felsefe yaptığını keşfeder ve bu dil ona kendini aşılamaz bir yapı olarak dayatır. Dil oyunu sözcüğü, dilin konuşmanın, bir etkinliğin ya da yine bir yaşam biçiminin parçası olduğu olgusunu öne çıkarmak ister (Hadot, 2004/2009).

Bireysel ve toplumsal yaşamın temel özelliği olarak görünen *"iletişimsel eylem kavramı"* Habermas'a göre, dil ve eyleme yeteneğine sahip bireylerin, anlaşabilmelerinin ve etkinliklerini düzenleyebilmelerinin olanağı olarak, etkileşim ilişkileri içerisinde ortaya çıkan dilsel ve dil-dışı bütün simgesel anlatımları ifade etmektedir. Bu anlamda, iletişimsel eylem, Wittgenstein'ın dil oyununun ve yaşam biçiminin bağlantısı olarak kavradığı biçimiyle, dil ve pratiğin birlikteliğini ortaya koyar. Dolayısı ile yaşam biçimi ve yaşam-dünyası ufku içerisinde anlamlandırılan simgeler sistemi aracılığıyla bireysel ve toplumsal yaşam yeniden üretilir (Coşkun, 2010).

Roland Barthes ve Foucault, her ikisi de oyunun yapı yıkımcı yönünün kullanılmasını önermektedirler. Onlara göre oyun (games) toplumun kurallarıdır fakat onlardan biri kendi kurallarını aştığında oyun (play) alanı ortaya çıkar. Yazım bir oyun gibi açımlar, kaçınılmaz olarak kendi kurallarının ötesine taşınır ve sonunda onu geride bırakır. Barthes oyun (game) şeklindeki yapıları açık ve sonlu söylem oyununa (play) döndürmenin yollarını aramaktadır. S/Z adlı eserinde Barthes tüm edebiyatın bir oyun (game) olduğunu söylemektedir. Onun metafor gibi özel imtiyazlı bazı yönleri, zaman içerisinde aşırılık yüzünden kendisinin aleyhinde iş görmeye başlar (Makaryk, 1993). Baudrillard için "oyunlar hayatın kendisinden daha ciddidir, paradoksal bir şekilde bir oyun içerisinde hayatlar risk altında bile olabilir, bu nedenle oyunların gerçeklik ilkesine olan bağlantısı, zevk ilkesine olan bağlantıdan az değildir." (Baudrillard, 1979/2001).

Kültürün tarihi gelişimi, insanlığın dehaya olduğu kadar oyuna da verdiği uyarısal cevaplardır. Zaman sadece akıl için var olmamıştır. "Dionisyan Oyun" saf oluş halidir ve kozmik zeminde zaman, nesnelerin varoluşu için bir alan çizmektedir.

Bu görüş Nietzsche'nin tarih felsefesinin temel ufkudur (Fink, 2003). Nietzsche'de Apollon; biçimin, uyumun ve kontrolün, Dionysos ise taşkın ve coşkun duyguların, tutkunun simgelendiği iki kavramdır. Bu iki öğe, tabiatın yaratış/yıkış süreçlerini devindirir. Özgürlüğün gerçek ve en temel özü Nietzsche'de oyun metaforu ile gösterilmektedir ve insanın yaratıcılığı oyuna dayanmaktadır. Tanrının ölümü, değer kavramının transandantal doğasının iptal olması ve değerin insan yaratımı olduğunun keşfedilmesidir. Böylece iyi ve kötünün yerini çağdaş toplumda mutluluk ve mutsuzluk almıştır." (Baudrillard, 2004/2005b).

Gadamer'e (1989) göre oyun ya da eserin öz-temsili içinde anlamlı olarak var olması, onun değişmez karakteridir. Yorum aynı şeyin tekrarı olarak ortaya çıkar ve her yorumun orijinalliği, oyunun (metnin) farklı şartlar ve bağlamlarla zamandaş olabilmesini, oyunun bu tür zamansızlığının (zamandan bağımsızlığını) gösterse de, bu zamansızlık ancak oyunun zamansallığı ile birlikte anlaşılabilir. Dil bir yorumsama oyunudur. Dil ile oynamak yalnızca öğrenmeyi ve dünya ile iletişimi sağlamaz, aynı zamanda idiolekti de kurar. Kendine özgü şahsi anlamlandırma eğlenceli bir şekilde kurulur. Bu tür faaliyetin ürünlerinden biri de şiirdir (Motte, 1995).

Lyotard'a (1979/1997) göre dil oyunları açık ya da örtük, oyuncular arasındaki anlaşmanın nesnesidirler. Oynama ve genel agonistik alanına düşen konuşma edimleri anlamında konuşmak dövüşmektir. Gözlemlenebilen toplumsal bağ dil hareketlerinden mürekkeptir. Sicart'a (2014) göre oyun karnavalesktir. Olaylar, yapılar ve kurumlar ile alay eder, onları önemsizleştirmeye çalışır veya onları ciddi derecede ölümcül hale getirir. Ortaçağın karnavalı, zaman ve iktidarın askıya alınmasında sözleşmeleri ve kurumları yıkma kapasitesiyle, özgürlük belirtisi oluşturuyordu.

Fink'in argümanı oyun evrenin sembolik tiyatro kanunu haline gelebilir, dünyanın üzerinde düşünmeye değer metaforu olabilir. Böylece oyun hem kozmik bir simgedir hem de evrenin bir sembolüdür. Fink'e göre, oyunu anlamak için, dünyayı anlamak gerekmektedir ve dünyayı oyun olarak anlamamız gerekmektedir. Dünyaya daha derin bir bakış açısı sağlamamız için oyun temel bir felsefi projedir. Bu problem, insan ile dünya arasındaki ilişkinin konusudur (Elden, 2008).

Çağdaş oyunlar oyun olarak kalabilirken katmanlı temsil ile geleneksel oyunlardan çok daha güçlü bir şekilde karmaşık anlatıya, sosyal, kültürel ve tarihi mesajlara yer verebilmektedir. Görsel ve teknolojik okuryazarlık gibi kavramlar son yıllarda ortaya çıkmıştır. Okuryazarlık anlam yaratma ve anlamaya yöneliktir. Ludik yüzyılda gerçek okuryazar olabilmek için, oyun okuryazarlığı gerekmektedir (Zimmerman, 2013).

e) Oyun Uzayı-Mekân ve Anlatı

İnternet ve yeni medya dünyayı algılama biçimimizi, anlama ve yorumsama kiplerimizi değiştirmektedir. Duyu ve duyguların değişimi ile özne ve nesne artırılmış gerçekliğin oyunsal dünyasının içindedir. İnsanlar kendi kendisini yorumlayan varlıklardır ve bu yorumlar günlük deneyimlerin kuşattığı bağlamlarda ortaya çıkarlar. Yorum kişinin geçmiş deneyimlerine, onun tarihselliğine dayanmaktadır. Anlama karşılıklı bir eylemdir; bugün ancak geçmiş ile birlikte, geçmiş de bugünle birlikte anlaşılabilir. Heidegger bu karşılıklı ilişkiyi hermenötik döngü olarak adlandırmaktadır. Bir topografyayı dönüştürmek ve orayı bir "yer" haline getirmek insanoğlunun varoluşunun temelini oluşturmaktadır (Heidegger, 1936/1971; Heidegger, 1956/1996). Oyunlardaki mekân ve mimari, oyuncuları farklı düzeylerde bir araya getirerek ya da

ayrıştırarak, istenilen etkileşim türlerinin ortaya çıkmasını sağlamaktadır. Temelde bu durum uzayın manipülasyonu üzerinden düşünülebilir. (Kittler, 2001)

Yapılsalcılık belli oyun ve tiyatro türleri için belirli mekânlar eğilimlidir. Levi-Strauss'un oyun teorisine sık sık atıfta bulunması tesadüf değildir ve kart oyunlarına ehemmiyet verir. Lacan'ın oyunu, metaforlardan daha öte metaforlardır. Satranç gibi asil oyunlar, tahtasının gerçek uzantısından öte her parçanın hayali uzantısında sonsuz derin spatiyel kombinatoryal bir sistem oluşturur. Yapısalcılığın bilimsel tutkusu niceliksel değil topolojik ve ilişkiseldir ve bu Levi-Strauss'un sürekli olarak onayladığı bir ilkedir. Althusser'in öznesi tüm mekânlardan bağımsız olarak üretim ilişkileri tarafından tanımlanmış topolojik ve yapısal uzaydadır (Deleuze, 2002/2004).

Aarseth'e (2001b) göre bilgisayar oyunlarının açıklayıcı bileşeni mekânsallıktır. Bilgisayar oyunları temel olarak mekânsal temsil ve uzlaşım üzerine kuruludur ve bu nedenle dijital oyunların bir sınıflandırması, onların mekânı nasıl temsil ettiği ya da 'mekândaki uygulamalar' üzerinden yapılabilir.

Inwood'a (1999) göre Heidegger'in Dasein'i, varlıklar ile karşılaşma için *oyun uzayına* (*spielraum)* ihtiyaç duyar. Daha sonra buna zamanı da ekleyerek *oyun uzay zamanı (zeit-spiel-raum)* haline getirmiştir. Leirfall, Aristo ve Kant'ı takip ederek siber uzayın ve dolayımlı olarak bilgisayar oyunlarının, alternatif bir mekân oluşturduğunu kabul etmemektedir. Siber uzaydaki oyun ve fenomenler bir işaretler sistemini oluşturmaktadır; mekân olarak gerçek alana ve deneyimimize bağlıdır (Aarseth, 2001).

Siber uzay, her gün deneyimlenen, her ulustan milyarlarca meşru operatöre matematiksel kavramların öğretildiği, rıza (konsensüs) halisünasyonudur. İnsanlığın sistemine dâhil olan her bilgisayar bankasından çekilen verilerin gösterimi düşünülemeyecek kadar karmaşık… Anahtar kelime burada uzaydır; uzay savaşları, uzay olasılıkları, siber uzay, uzaysızlık. Gibson seksenlerin başında video oyun salonlarında gençleri gözlemledi, geleceğin iletişim ve küresel olarak bağlanmış oyunsal grafik bilgisayar sistemleri hakkında öngörüde bulundu. Dijital kültür kuramcılarından önce Gibson, dijital geleceği görmüş ve bilgisayar oyunlarını ana köklerden biri olarak yerleştirmiştir (Aarseth, 2001).

Lefebvre'ye (1974/2014) göre bir ürün olan mekân, etki ya da tepki yoluyla bizzat üretime müdahale eder: Üretken emeğin örgütlenmesi, ulaşım, hammadde ve enerji akışı,

ürün paylaşım ağları biçiminde. Mekân kavramı tek başına bırakılamaz ve statik kalamaz, diyalektikleşir. Ürün-üretici olan mekân, ekonomik ve toplumsal ilişkilerin dayanağıdır. Mekânın üretimi, üretim tarzında hâkim olamaz, fakat pratiğin veçhelerini koordine ederek, özellikle bir pratik içinde birleştirerek bunları birbirine bağlar. Dijital oyunlarda mekânlar matematiksel olarak yaratılırken, bir de fenomenolojik olarak deneyimlenirler.

Üretici mekânın anlamı artık ağ toplumunda karmaşık ve sınırları belli olmayan bir uzayı ifade etmektedir. İletişim ve toplumsal ilişkilerin dayanağı olarak siber uzay bir üretim ve tüketim ağıdır. Sanal uzaylar, dünyalar giderek daha fazla gündelik pratiklere dâhil olmakta ve iç içe geçmektedir. Aslında, fiziksel ve sanal alanların ayrılması gittikçe zorlaşmaktadır (Jordan, 2009).

Spariosu, Turner'in *"From Ritual to Theater: The Human Seriousness of Play"* isimli eserindeki en önemli bölümün *"Liminal to Liminoid in Play, Flow, and Ritual"* bölümü olduğunu söylemektedir. Spariosu (2015) *liminality* kelimesinin etimolojisinin zenginliğini vurgularken, Akdeniz kültürlerinde deniz ve kara arasındaki bölge, limanların, malların ve fikirlerin, inançların, dillerin, kültürlerin el değiştirildiği kozmopolit bölge olduğuna dikkat çekmektedir. Turner'a göre bu liminal aşama, mevcut düzenin askıya alındığı ve bozunmaya uğradığı ve yeni bir düzeni oluşturmakla sonuçlanacak olan oyuna ait zaman-mekân, oyunsal ayin alanıdır.

"Liminal" düzen, yeni bir geçişliliğe izin veren akışkan bir durum anlamına gelmektedir. Bu akışkanlık, hem yaratıcı hem de yıkıcıdır. Winnicot'un ara potansiyel bölge tanımından da hareketle bu bölge 'trans' bir bölgedir. Alan; kendi özel kurallarını ve onun içindeki işleyiş prensiplerini kolaylaştıran bir toplumsal ilişkiler uzayıdır. Günümüzde dijital oyunlar kendi kuralları ve siber nesneleri, geliştiriciler ve interaktif katılımcıları ile aynı zamanda kendi tarihini üreten bir üretim ve tüketim alanıdır. Turner'in tanımladığı bu alan risk de içermektedir. Potansiyel alan iç ya da dış bir dünya değil, olasılıkların ortaya çıkabileceği ara bölgedir. Oyun anlamak, anlaşmaya varmaktır ve uzlaşımın kendisi bir oyundur.

Spariosu (1997) liminal dünyayı alternatif bir dünya olarak tanımlamamaktadır. Ancak liminal dünya, kendisine referans olan komşu dünyaları kullanarak çok sayıda başka benzer dünyalar üretebilir. Festivaller, seramoniler, özel ve genel oyunlar, şiir, drama, tablolar, romanlar, müzik ve diğerleri… Liminal dünyalar rüya ya da hac,

yolculuk, hücre hapsi, sürgün gibi durumlarda da ortaya çıkar. Rijit ontolojik bağıntılardan özgürleşilen liminal dünyadaki akışkanlık ve esneklik nedeni ile liminal dünya mükemmel bir ludik dünyadır.

Teknolojideki gelişmeler uzay ve zamana ilişkin geleneksel anlayışlarla kısıtlanmayı ortadan kaldıran, anlık iletişime izin vermiştir. Tüketim kültürünün ve insan davranışlarının anlaşılabilmesi için klasik kalıpların dışında, dijital platformlardaki eylem ve davranışların incelenmesi gerekmektedir. İnternet önceden kestirilemeyen ihtimallerin ve ön görülebilen ihtimallerin karışımı olarak tüketici hayal gücünün ortaya çıkma şeklidir. İnternete bağlı kalma imkânlarının artması, akıllı telefonlar ve taşınabilir cihazlar yolu ile çevrimiçi sürelerin giderek artması, mal ve hizmetlerin çevrimiçi olarak tüketim süreçlerine dâhil edilmesi, boş zaman anlayış ve algısındaki değişimler, oyun ve oyunsal kipler ile etrafımızı kuşatan yazılımlar; tüketimi farklı boyuta taşımaktadır. Tüketim böylece kendi zaman-mekânı içerisinde ve tekniğe bağlı bir usul çerçevesinde gerçekleştirilen, anlam ve değer atfı ile somutlaştırılıp üzerinde uzlaşılan bir süreçtir. İnsanlar her zaman satın almış, sahip olmuş, zevk almış ve para harcamışlardır. Ancak bütün bunları yaptıkları için tüketici olarak nitelendirilmemişlerdi (Baudrillard, 1968/2014).

Tüketim, değeri konusunda uzlaşılan ve değer atfına konu olan bir nesnelleştirme ile gerçekleşirken, çağdaş toplumda elle tutulabilir fiziksel malların dışına doğru esneme de devam etmektedir. Radyoda yapılan bir akıllı telefon reklamı aynı zamanda akıllı telefondan radyo dinlenebileceğini söylerken, fiziksel olarak ayrı bir radyoya gerek olmadığını radyo yayını üzerinden bildirmektedir. CD ve filmler çevrimiçi olarak tüketilmektedir. Baudrilard *Nesneler Sistemi*'nde tüketim mallarının doğum ve ölüm hızlarının arttığını, bu listelerin giderek kalabalıklaşması ve hatta bu nesnelerin isimlendirilmesi konusunda bile zorluk yaşandığını belirterek anlatmaktaydı. Kültürün anlaşılması bu listelere bağlı olarak yaratılan anlam ve tüketim biçiminin anlaşılmasını gerektirmektedir. Oyun kipleri ile ilerleyen sistemler ve oyunun kendisi, çağdaş toplumsal kültürün anlaşılabilmesi için zorunludur.

Oyun ciddiyetin karşıtı değildir ancak Huizinga'nın sihirli çember ile gündelik hayattan ayrıştırdığı mekân olarak oyunsal alan, toplumun ciddiyetinden uzaktadır. Oyunları, içinde bulunduğu zaman ve toplumun bir ürünü olarak kabul edersek, bir

iletişim şekli olarak oyun; anlam değer ve kültürün kurulumu hakkında bilgi verecektir. Kirkpatrick şöyle demektedir: "Oyuncuların oyunda yaptığı şeye odaklanırsak, bir hikâyeyi yorumladıklarını, rollerini fark ettiklerini, anlamlı şekilde hareket ettiklerini göremeyiz. Bir oyunu oynamak birden çok deneyimsel unsurları tutarlı bir deneyim için toplamak adına fiziksel ve entelektüel bir çaba gerektirir. Oyuncu rolü ile birlikteliğinin mobil bir kesişim noktasıdır ve bu noktanın birliği doğasında dengesizdir; çökmeye eğilimlidir, bu nokta yeniden öğrenilme ve yeniden kurulma zorundadır. Bu durum Adorno'nun müzik deneyimindeki form analizine hemen hemen eşittir." (akt. Nicoll, 2015).

Ayinler ve törenlere dair zamansallıkla ilgili Eliade (1992) şöyle söylemektedir.

> [A]nlatıcı ve dinleyiciler kutsal ve efsanevi bir zamana aktarılmış olmaktadırlar. İnsanın bireysel kronolojik zamandan koparak simgesel olarak büyük zamanın içine… Ölçülemez olan paradoksal bir anın içine aktarıldığını hatırlatmakla yetinelim (s.45-46).

Bu benzetim oyunlar için de söylenebilir. Böylelikle tarihsel konum aşılmış olmaktadır. Bu deneyim alanı insanüstü ve tarih üstü bir düzleme aktarılmayı sağlamaktadır.

Csikszentmihalyi'e göre oyunlar akış ile ilgilidir. Yüksek motivasyon ve adaptasyon olarak tanımlanan akış, duygu ve sezgilerin de deneyime katılması sürecidir. Akış içinde olmaktan bahsedilirken *"being in the zone"* denilmektedir. Olumlu duyguları gündelik olarak deneyimlemek olumlu sonuçlar vermektedir (akt. Fredrickson, 2001).

Snyder ve Lopez'e (2002) göre Csikszentmihalyi akış tecrübesinin hem kişi hem çevre tarafından şekillendirilen bir açık sistem motivasyonu olduğunu söylemektedir. 1980'li ve 1990'lı yıllar boyunca, akış kavramı aynı zamanda en iyi tecrübeyi (örneğin boş zaman, oyun, spor, sanat, içsel motivasyon) araştıran araştırmacılar ve pozitif tecrübenin teşvik edildiği bağlamlarda çalışan araştırmacılar ve uygulayıcılar tarafından benimsenmiştir (özellikle, her seviyedeki örgün eğitim). Buna ek olarak, akış kavramı, popüler kültür, mesleki spor, iş dünyası ve siyaset alanlarında akademi dışındaki etkisini arttırıyordu. 1980'lerde, akış üzerine yapılan çalışmalar, esas olarak Maslow ve Rogers'ın insancıl geleneği içinde ya da içsel motivasyon ve ilgi hakkındaki ampirik literatürün bir parçası olarak psikoloji tarafından asimile edilmiştir.

Benmerkezci olmayan ototelik kişilik yapısı, akışa ulaşmayı kolaylaştırmaktadır. Akış içerisinde olabilme, oyunu kazanma ve kaybetmenin ötesinde kendinden

ödüllendiricidir. Kapitalist toplum eleştirisinde farklı şekillerde ifade bulan yabancılaşma bir bakıma bu akışın ortadan kalkmasıdır. Akış, video oyunu oynamanın temel sebeplerinden biridir ve optimal insani deneyimdir. Oyun tasarımcıları için temel mesele akışın nasıl sağlanacağıdır (Curtis, 2011).

Akış öz farkındalığın kaybı, öznel zaman deneyiminin farklılaşması ve yüksek yoğunlaşma durumudur. Bir grubun ortak hedef ve fikir birliğinde olması ise sosyal akışı sağlayacaktır. Oyunlar bize daha karmaşık ve özgürleştirici yollarla kendimizi değiştirmek için izin vererek (ve bazen cesaretlendirerek) yeni bir gerçeklik kazandırır. Becerilerimiz arttıkça daha fazla özgürlük yaşarız, çünkü daha yüksek kalitede meydan okumalara ve dünya karşısında "ben"in durum-denetimine sahip oluruz. Bu nedenle, akış faaliyetlerine olan ilgimiz ve yeterliliğimiz dünya üzerindeki pozisyon kontrolümüzü sağlar. Oyun ve akış bu anlamda konsensüs yenilemesidir.

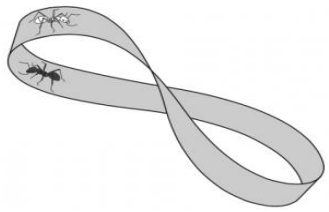
"Ereksiz ereklilik" ya da *"ereği kendinden olma" (auto telos)* ifadesi şöyle açıklanabilir: Bir çocuğun oyununu gözümüzün önüne getirelim. Bu oyun, çocuğun adalelerinin veya zihinsel yetilerinin gelişmesine, gelecekteki yaşama hazırlanmasında olumlu rol oynayabilir. Ama bütün bunlar şu anda oyun oynamakta olan çocuk için hiçbir şey ifade etmez. Bu bakımdan oyun ereksizdir, yani onun kendi dışında bir ereği yoktur (Soykan, 1991).

Çocukların oyun fantezileri, yalnızca dünyayı kopyalamak ya da sadece onun terapisi anlamına gelmiyor. Birinci dünyayla birlikte yaşayan ve kendi hayatını sürdüren başka bir dünyayı imal etmek içindir ki, sıradan gerçeklerden çok daha duygusal olan canlı bir hayattır. Fein'e göre çocuklar oyunlarla, gerçeklik ya da fantazinin yoğun ve potansiyel olarak rahatsız edici duygusal ilişkilerini güvenli bir şekilde yaşamak üzerine kurulu bir yapıt verirler (Sutton-Smith, 1997).

Aarseth'e (2001b) göre bilgisayar oyunları nihayetinde mekânın alegorisidir. Oyunlar mekânı gittikçe daha gerçekçi bir şekilde temsil ettikleri iddiasındadır ama oynanabilir hale gelmek için gerçeklikten sapmak zorundadırlar. Bilgisayar oyunlarının çoğunda yaygın olmasa da teleporter, *gameworld*daki bir noktadan diğerine anında geçmek için bir araçtır. Anlık yer değiştirmenin bu figüratif unsuru elbette gerçek alanın reddedilmesidir ve oyunların görünüşte doğalcı idealine çarpıcı bir karşıtlıktır.

Dijital ortamda sözlü metinlerle görsel teknolojileri buluşturan bilgisayar oyunları, Walter J. Ong'un ifadesiyle ikincil sözlü kültür ortamının dikkat çekici örnekleri arasındadır (Basat, 2011).

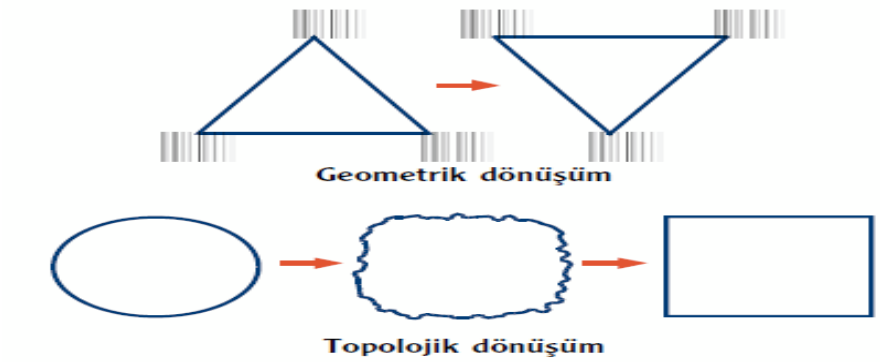
Baudrillard'a (1990/2010a) göre oynamak kendiliğin ve toplumsalın bilinmeyen alanlarını keşfetme ihtiyacı ve özgürlüğünün elde edilmesidir. O'na göre tekniklerin ve sapkın etkilerinin, insanların ve klonlarının Mobius şeridi üzerindeki koşusu daha yeni başlamaktadır. Boş bir kap ya da taşıyıcı ve içerisine şeylerin konulduğu bir yer olarak mekân algısı terk edilmelidir.



Şekil 2. Mobius şeridi

Bu anlatıdaki mobius şeridi, bir şeridin bir ucunu 180 derece bükerek diğer ucu ile birleştirilmesiyle elde edilir. Normal bir şeridin iki yüzü varken Mobius şeridinin sadece bir yüzü vardır. Başka bir ifadeyle Mobius şeridini bir defa büker ve uçlarından birbirine yapıştırırsak tek bir yüzey elde ederiz. Yani bir karınca bu şeridin üzerinde tek yüzeyi kullanıyormuş gibi hareket edebilmektedir. Klasik geometride, iki ayrı alanı tanımlayan iki üçgenin birbiriyle çakışma ihtimali yoktur. Ancak topolojik olarak hamur halindeki bir kareyi eğip bükerek daha geniş bir kareye ya da bir çembere dönüştürebiliriz. Bu topolojik müdahaleler ve bükmeler aktörün özünü değiştirmemekle birlikte açı, alan gibi Öklidyen özellikleri anlamsız hale getirmektedir.

Leibnitz 1679'da o zamanlar henüz ismi bile ortalıkta olmayan topolojik eşdeğerlilik kavramını inceleyecek yepyeni bir geometri türüne gereksinim olduğunu vurgulamıştır. Topoloji sözcüğü, ilk defa, Listing tarafından kullanılmıştır (James, 1999). Daha önceleri topoloji sözcüğü yerine, *durum analizi* olarak çevirilen *"analysis situs"* terimi kullanılmaktaydı (Cuvillier, 1996/1967). Basit bağlantılı olmayan akışkan topoloji fikri Baudrillard anlatısında hesaplanamazlık, belirsizlik, deformasyon anlamlarına dönüşmektedir. Oyun hamurunun pürüzlü kenar ve yüzeylere dönüşebilirliği postmodern söylemlerde bir metafor olarak kullanılmıştır.



Şekil 3. Geometrik ve topolojik dönüşüm

İlk neden, tek doğru anlayışı bilim felsefesi ve tarihi ve hafızası açısından önemli bir konudur. Diğer taraftan kaos kuramı, bir kuram olarak parçaların eğilimini anlama açıklama amacındadır. Kuram kelimesi aynı zamanda bir neden-sonuç ilişkisini çağırmaktadır. Kaos ile Kaos Kuramı birbirinden farklı anlamlardadır. Mekanik bir ahenk içerisinde simetrik örüntüler dışında da parçaların ve sistemin analizidir. Tümevarımın ya da eksikli tümevarımın parçalı analizlerinin sistemi temsil savı, doğrusal sistemler için geçerlidir. Doğrusal olmayan sistemlerde girdilerden birindeki küçük sapmalar sistemde büyük sapmalara yol açabilmektedir. Bu bağlamda ölçümlenemeyecek düzeyde görülen parametreler işlem dışı kalmıştır. Bilim ve teknolojideki katkılar kaos kuramının iletişim, kimya, borsa gibi çok farklı alanlarda kullanılması sonucunu sağlamıştır. Kaos, düzenin henüz anlaşılamayan halidir. Bu sebeple pozitivizmin ölçümleyemediğini yok sayması sorunsalı için de bir çözüm olarak görülebilmektedir. Düzensiz olan, salınımdaki ve henüz anlayamadığımızdır. Bu anlayışa göre, Nedensellik geçerli olmakla birlikte lineer olarak sistem davranışlarının kestirilebilirliği mümkün değildir. Ancak kaos teorisi determinizmi ortadan kaldırmaya yönelik bir çaba değildir. Hesaplanamaz olarak yok sayılan düzensizlik içindeki dengeyi aramakta ve diğer taraftan, varsayılan parametrelerdeki küçük değişimlerin sonuçta büyük etkilere yol açabileceğini ileri sürmektedir. Bir başka deyişle kaos kuramı, sistemdeki tüm parametreleri etkin olarak ölçemiyor oluşumuz sorununa odaklanmaktadır. Tümevarımın parçalarına ayırarak çözmeye çalıştığı sistemler karşısında, parçalarına ayırarak çözülemeyecek olan sistemler kaos teorisinin konusudur.

Niceliğin niteliğe dönüşümü Megaralı Yunanlılar tarafından biliniyordu. Bir saç telinin eksilmesi kel kafa anlamına gelir mi ya da bir tahıl tanesi bir yığın eder mi? Soru

kel kafa ve tahıl yığını oluşana kadar tekrar edilir. Güçsüz olan tek tek değişiklikler niceliği niteliğe döndürmektedir. Küçük değişimler büyük değişimlere yol açmaktadır (Woods & Grant, 2004/1995). Niteliksel olarak kelliği ya da yığını farklı yüzdeler ile kodlayabiliriz. Aynı şekilde mutsuz-mutlu gibi niteliksel bir dizge ile örneğin çok mutlu olmayı 1.00 ve mutsuz olmayı 0.00 kabul edersek 0.01 mutlu kabul edilebilir mi? "Az mutlu" olma durumuna 0,35 gibi bir değer verilebilir. Nihayetinde, bulanık mantık eldeki karmaşık herhangi veriler ile adeta sezgisel bir yolla kararlar vermeyi sağlamaktadır. Böylelikle yapay zekâdan kasıt biraz da insan gibi sezebilme ve düşünebilme anlamına dönüşmüş olmaktadır. Linguistik değişkenler ile başlayan bu sistem, haz ve algının bilinen kategoriler dışında etkileşimli işleme konulabilmesini sağlamaktadır. Kesin olmayan sınırlar çizilerek örüntülerin belirli düzeylerde belirli ifadelerle anlamlandırılması, klasik küme/kategori mantığına aykırı yürümektedir. Bulanık kümelerde bir eleman klasik olandan farklı olarak birden çok kümeye dâhil olabilmektedir. Bu sezgisel karar verebilme durumu belirsizlik altında da karar verebilme anlamına geldiği gibi sistemleri oluşturan ağların algılayabilmesi, eğitilebilmesi ve öğrenebilir hale gelmesi demektir.

Levi-Strauss'a göre karşıt kategorilerin arasında da her iki kategorinin de özelliklerini taşıyan kural dışı kategoriler bulunmaktadır (Fiske, 1982/2003). Oyunlar kural dışı kategorilerin üretildiği alanlardır. Postmodernizm bu anlamda büyük söylemlerin ve kartezyen anlayışın yerini niceliksel yerine niteliksel yorumsama ve anlamlandırmaya, sübjektif parçalı değerlendirmelere bırakmış olmasıdır. Belirsizlik ve karmaşıklığın hesaplanma çabası sosyal bilimlerdeki klasik analiz birimi ve olguların ele alınma yetersizliklerini vurgulamak ve ortadan kaldırmaya yönelik bir uğraştır. Örneğin Postmodern durum veri kümelerini standart olarak ele almamızı geçersiz kılan müşteri davranış ve kiplerinin hesaplanabilirliğini içermektedir. Bilindik bir örnek ile ifade edersek 1.80 m ve üzeri boy uzunluğuna sahip olanları uzun boylu kabul ettiğimizde, 1.79 m boyu olanları kısa boylu mu kabul etmeliyiz? Bulanık mantık kısmen doğru ve keskin sınırları olmayan belirsizliklerin de hesaba katılabilmesi ile ilgilenmektedir. Kelime ve betiklerin kesin anlamlar içinde kabul edilmemesi, analiz birimine göre yeniden yorumlanabilir olmasının sağlanması, oluşturulacak olan küme(ler)in gücüne bağlıdır.

Anlamın oyunsallığı, medyasyon sürecinin de bulanık ve bitmeyen bir süreç olarak zaman ve mekân algısının, insan davranışlarının ve kültürün devamlılığına

dönüşmektedir. Diğer yandan oyun oynandığında canlı ve cansız ajanların etkisi ile anlam üretimi başlamaktadır. Kullanıcı kuralları olan belirli bir sistemin oyun olduğuna inandıktan sonra oyun davetini kabul eder. Aktivitelerin oyunsallaştırılma biçim ve oranı, ciddiyet ve oyun arasında bir değere denk gelmektedir.

Klasik felsefenin zaman ve mekân yorumu ve kartezyen anlayış eleştirilirken yeni değer, hesaplanamaz ve fantazmagorik kabul edilmektedir. Lefebvre'nin mekân anlatası bir uzay-zaman anlatısıdır. Kartezyen yorumların uzay zamanı içeriksiz bir soyutlama olarak ele alması Lefebvre'nin eleştirilerini ortaya çıkarmakta, Baudrillard da bu topolojiye geçiş yapmaktadır.

Mekân kültürel ve teknik olarak organize edilmiştir. 1990'ların başında bir TRT klasiği haline gelen Susam Sokağı'nda "The Wise Man", bölümlerden birinde (episode 0814) "burada" ve "orada" farkını anlatırken mağarasındaki eşyaların burada olduğunu söyleyerek, her birini uçurumdan fırlatır ve artık orada olduğunu söyler. Felsefenin "burada" ve "orada" sorunu devam ederken, akademik bir proje olarak 1969 yılında başlayan Susam Sokağı bugün, dijital medyada interaktif öğrenme sağlamaya devam etmektedir. Husserl'e göre burası bedenimin olduğu yer ve orası da burası olmayan ancak, buraya göre anlam kazanan yerdir. Orası potansiyel burasıdır ve eğer kolayca oraya gidebiliyorsam orası artık burası olur. Demek ki orası buraya yakındır. Farklı bir ölçekte orası ve burası arasında fark kalmamaktadır. Yine Husserl'e göre ön arka alt üst yukarı gibi uzamlar, vücudun bölümlerinden türemektedir. Önümüz yüzümüzün dönük olduğu taraftır. Mekânın bu şekilde üretilmesi Lefebvre'de toplumsal yapı ve meta üretim alanı arasında kurulan etkileşim şeklinde devam etmektedir ve kapitalist mekân üretimi sona ermeyen özelliktedir.

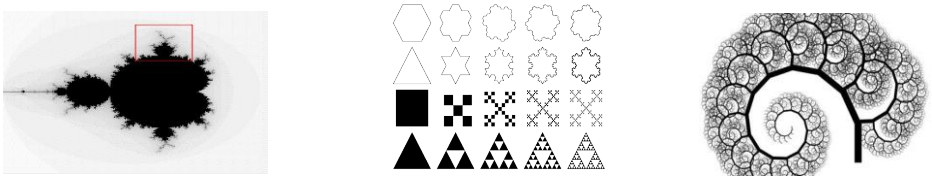
Sheets-Johnstone'a (1999) göre, bilmek ve hareket etmek yakından ilişkilidir. Hareket algılamanın dayanak noktasıdır. Hareket tüm bilişin anasıdır ve hareket epistemolojik olarak insan hayatının merkezindedir.

Burası ve orası arasındaki fark ve hareket kendimiz ve dünya hakkındaki bilişimizi oluşturmaktadır. Plessner'e göre canlı vücut, kendi sınırıyla, yani belirli bir konumsallık biçimi ile belirli bir ilişki ile karakterizedir. İnsan hayatını yaşarken aynın zamanda yaşam deneyimini de yaşamakta, deneyimlemektedir. Vücut üzerinden ifade edilirse canlı bir kişinin ruh ve iç tecrübesinden oluşan bir bedeni ve eşzamanlı olarak bu

bedenin dışındaki perspektif ve sınırlarından oluşan bir bedeni vardır ve her ikisi de kendisidir. Nihai analizinde Plessner iç merkezli ve dış merkezli(ec-centrik) fiziksel vücut ve canlı vücut arasındaki yaşam tecrübesi arasında bir açıklık ortaya çıktığını söylemektedir (De Mul, 2014).

Bu yan yana farklı merkezlilik iç ya da dış merkeze göre hareketler sonucu farklı rollerin ortaya çıkması demektir. İnsan tecrübesini ortaya koyarak ya da başka birinin tecrübesine yükselmeye çalışarak sosyal hayatta farklı roller oynamaktadır. Cisimlenmeyi (reenkarnasyonu) felsefi açıdan sorunlu kılan şey, insanın hareketli merkez noktasına sahip olması şeklindeki varoluşsal durumudur (Fink, 1960/2015). Bu bağlamda anlam Derrida'nın yapı sökümündeki gibi hareketli bir fonksiyondur.

Coğrafi alanlar yalnızca coğrafyaların kendi alanını değil; aynı zamanda onları anlamamızın platformlarını oluştururlar. Uzaylar ve onların anlamlandırılması sadece fiziksel alanlarla değil, düşünce rejimleri ile de ilgilidirler. Uexküll'e göre organizma ve çevre birbirini üreten kapalı bir çifttir ve organizmalar bu anlamlı dünyalar ile bölünemez biyosemiyotik ilişki içerisindedirler (Read, 2013).



Şekil 4. Fraktal örnekleri

Sosyal fenomenler birbirinden ayrık değildir, sosyal fenomen sosyal dokunun lifleri ile örülmüştür (Mauss, 1925/1966). Baudrillard anlatılarındaki belirsizliklerden biri de bu topolojik formasyondur. Bu geometride seçili bir alanın sürekli sonsuz tekrarı, sonsuz görüngüye imkân vermektedir. Kategorilerin ve lineer olanın anlamının bu şekilde parçalanması, bilinen açı ve uzamın ortadan kalkması alt yapı/üst yapı gibi iki kavramın alt alta şemasallaştırılmasını anlamsız hale getirmektedir.

Aarseth'e (2001b) göre bilgisayar oyunları hem mekânı temsil etmekte hem de temsili alanlar oluşturmaktadır. Bu, bilgisayar oyunlarında mekân gösteriminin çift yönlü olduğunu; kavramsal ve ilişkisel olarak iki katına çıktığını göstermektedir.

f) Simülasyon ve Metafor

Hem oyunlar hem de simülasyon, karmaşık dünyayı anlamamıza ve bunlarla başa çıkmamıza yardımcı olabilecek yapılardır Çağdaş toplumda gerçeklik dinamik modelleme ile kurulmaktadır. Oyunlar ve simülasyonlar öğrenim, eğitim ve araştırma için de kullanılabilirdir. Simülasyon (simulation)"gibi yapma", "benzeştirme", "taklit etme" anlamlarına gelmektedir. Fransızca sözcük Latince aynı anlama gelen *"simulatio"* sözcüğünden alıntıdır. Bu sözcük Latince *"simulare"* yani *"aynı biçimde olmak", "taklit etmek", "yalandan yapmak"* fiilinden *"+tion"* son ekiyle türetilmiştir. Bu fiil Latince "*simul" yani"bir", "beraber", "aynı"* sözcüğünden türetilmiştir. Latince sözcük Hint Avrupa dilinde aynı anlama gelen yazılı örneği bulunmayan "*sem"* biçiminden evrilmiştir (Etimoloji Türkçe, 2017).

Oyunlar etkileşim sistemleridir ve karmaşık konuların analizinde oyun ve simülasyon geleneği, oyun çalışmalarından daha eskidir. Erken disipliner oluşumlara bakıldığında, oyunlar simülasyonla (büyük bir sistemin diğer basitleştirilmiş sistem tarafından yapılan operasyonların taklit edilmesi) yakın bir ilişkiye sahiptir ve bu alt alandaki akademik ilginin kökleri eskiye dayanmaktadır (Humphreys, 1991; Hartmann, 1996; Bostrom, 2003). Frasca'ya (2003) göre simülasyon gelecektir, ne olmuş olduğu ya da neler oluyor olduğu ile ilgilenmez; ancak neler olabileceği ile ilgilenir. Oyunlar, sadece önceden belirlenmiş bir medyanın tüketimi değildir; aktif katılımcılar ile öznel deneyimlerin yaratılmasını sağlamaktadır. Oyun isteyen toplum ve simülasyon toplumu Baudrillard'ın internet teknolojilerindeki ciddi gelişmelerden önce ortaya koyduğu bir konudur. Tüketim kültürü, prosumerizm, playbour gibi tanımlar ve yeni medya gerçekliği, oyun ve simülasyonun bir kenar fenomen olmadığını göstermektedir. Baudrillard'ın çağdaş toplumu betimlediği simülasyon toplumu anlatısının onto-genetiği oyundur. Baudrillard teknolojik enstrumental nesnelerin kullanılabilirliği bağlamında ölümünü, *Gadgetler ve Ludik* isimli kısa pasajında anlatmaktadır. Gadgetlar daima ludiktir ve gündelik bu teknolojiler Baudrillard'ın deyimi ile hipergerçek olduğu kadar, kullanım esasları ile oyuncaktırlar. Kullanım ve tüketimleri oyun gibidir. Baudrillard yazınında oyun, simülasyona ve ayartmaya izin veren teknik sistemlerdir. Kapitalistik toplumda insan zamanı elde ederek yeniden kazanmalı ve kendine boş zaman yaratmalıdır. Bunun yolu ise tekniğin daha fazla gelişmesi ve boş zaman lüksüne erişim

arzusudur. Modelleme ve simülasyonlar gerçeğin risksiz deneyimlemelerini oluşturmuşlardır.

Aarseth'e (2014) göre simülasyon genel olarak gerçeğin birebir kopyasını üretmek yerine dinamik modelleme şeklinde anlaşılmalıdır. Simülasyon sunulan ya da gerçek bir sistemin süreç ve çevre unsurlarının çalışma modelidir (Greenblat, 1988).

Möring'e (2013) göre Frasca simülasyonu temsil olarak anlamaktadır. Frasca bir simülasyonun dinamik yönlerini de düşünmektedir. Ancak ona en azından eşit önem verilmesi, simülasyonların simüle ettiği başka bir şey anlamına geldiği yönündedir. Bu bağlamda, temsili bir özelliği vardır. Benzetimlerin temsili yönü, birçok yazarın oyunları metaforik olarak değerlendirmesine yol açar. Bu temsil, merkez bir sistemin davranışlarının bir başka sistemde modellenmesidir. Oyun tekrar ve tekrar hedefleri değiştirme imkânı sunarak göstermektedir ki gerçeklik yeniden kurulabilirdir. Spariosu'ya (1997) göre bilgi, salt varlıklara dair değildir. Bilim ve metafiziğin ampirik nesneleri, yani varolmayanlar (sanat, hayal gücü) da buna dahildir. Aslında gerçek dünya hakkındaki teoriler, hayali dünyalar ile sağlanan medyasyondan gelmektedir. Öğrenme amaçları için çeşitli simülasyonlar kullanmanın zengin bir geleneği vardır. Oyun yoluyla öğrenme en eski öğrenme yöntemi olarak da adlandırılabilir. Sonuçta, hayvanlar bile savaşmayı ve saklanmayı simüle ederek öğrenirler (Mayra, 2008). Oyun deneyimi, oyunların dili olan metafor ile ilgilidir. Oyun ve metafor, insan varlığı ve kültürü için eşit derecede, her yerde ve temel olarak düşünülür. Metafor ve oyun arasında çok yakın bir ilişki bulunmaktadır. Oyunla ilgili daha klasik oyun çalışmaları, metafor ve oyun arasındaki şaşırtıcı ve belki de önemli bir ilişkiyi göstermektedir (Möring, 2013). Metafor bir alandaki semantik bir birimin bir başka alana aktarımı ve tasnifidir. Düşünceleri yöneten kavramlar yalnızca zekânın meseleleri değildir. Ayrıca günlük işlerimizi en sıradan ayrıntılara kadar yönetirler. Kavramlarımız, algıladığımız şeyleri, dünyadaki durumumuzu ve başkalarıyla nasıl ilişkili olduğumuzu yapılandırmaktadır. Kavramsal sistemimiz böylece gündelik gerçeklerimizi tanımlamada merkezi bir rol oynamaktadır. Kavramsal sistemimizin büyük ölçüde metaforik olduğunu öne sürüyorsak, düşünme biçimi, yaşadığımız şey ve her gün ne yapacağımız metaforik bir meseledir (Lakoff & Johnson, 2003). Kavramların literal simülesi ve dolaylanması, kategorizasyonu dil ve kodlar aracılığı ile kurulan bir değer sistemine işaret etmektedir. Bu değer sistemi,

metafor ve simülasyonlar yolu ile arzu ve eylemlerin ortak ya da benzer bilişte buluşturulması çabası ile yürütülmektedir.

Fink'e (1960/2015) göre oyun gerçek insanın gerçek bir yaşam icrasıdır. İnsan az önce nasıl çalıştıysa şimdi de öylece oynar. Bir temsil oyununda, oyuncu gerçek faaliyetlerde bulunur. Fakat bu eylemler adeta çifte zemin üzerinde durur. Bunlar hem oyun oynayanın eylemleridir hem de oyuncunun temsil rolüne uygun eylemlerdir. Yaptığı her şey iki düzlem üzerinde tuhaf bir eşzamanlılık içinde gerçekleşmektedir. Hem gerçek dünyanın insanının gerçek bir davranışıdır hem de gerçek dışı bir sanal dünya içindeki rol icabı eylemdir. Sahnedeki oyuncu seyirciler kadar gerçektir; kulisler, aydınlatmalar, tiyatro binası kadar gerçektir fakat aynı zamanda Hamlet'tir.

Myers (2015) simülasyon ve oyun arasındaki ilişkiyi şöyle ifade etmektedir:

> Yarış oyunları, savaş oyunlarının simülasyonlar olduğunu ileri sürersek, bu oyunların simülasyon şeklinde olması, onların oyun olma özelliğini ortadan kaldırmaz. Diğer taraftan bir simülasyonun oyun gibi olması da, örneğin Microsoft Uçuş Simülatörü (subLOGIC, 1977) onun simülasyon olduğu gerçeğini ortadan kaldırmaz (s.2).

Baudrillard'a (1981/1994) göre simülasyon, bir araç, bir makine, bir sistem, bir olguya özgü işleyiş biçiminin incelenme, gösterilme ya da açıklanma amacıyla bir maket ya da bir bilgisayar programı aracılığıyla yapay bir şekilde yeniden üretilmesidir. Simüle etmek ise gerçek olmayan bir şeyi gerçekmiş gibi sunmak, göstermeye çalışmaktır. Bu bağlamda Baudrillard simülakrı bir gerçeklik olarak algılanmak isteyen görünüm olarak isimlendirmektedir.

Simülasyonun merkezi kullanım alanları şunlardır (Humpreys, 1991):

- Analitik modellerin hâlihazırda geçersiz olduğu durumlarda matematik modellemelere çözüm sağlama
- Doğal deneyin uygunsuz ya da fiziksel deneyin ulaşılamaz şartlarını oluşturmak amacı ile
- Doğal olayların teorik modellerini yaratmak ve keşfetme

Simülasyon insanlık tarihi için eski bir kavram olsa da günümüzdeki anlamda kullanımı ve yaygınlığı benzetim yazılımlarının ve bilgisayarların gelişimine paraleldir. Deneysel çalışmalarda kullanılan bu yöntem, bilinen dünyanın dijital dünyaya aktarımında da önemli olmuştur. Sanal dünyanın bir yaşam alanı haline gelmesi ile insanlık için simülasyon da farklı anlamlar ifade etmeye başlamıştır. Simülasyonun oyun

yapısını destekleyen doğası, onun bir bilimsel etkinlik olma dışında, yeni bir yaşam alanı ve kültür üretim biçimini tanımlar hale gelmesine yol açmıştır. Mağara duvarlarına yapılan resimler, nesnelere işlenen semboller dönemi için merkezi ve manüpilatif ajanlar ortada değildir. Baskı ve çoğaltma teknolojileri ve bu medyasyonun merkezi hale geldiği dönemler için pek çok görüş ileri sürülmüştür. Çağdaş toplumda bazı düşünürlerce enteraktivitenin artması ve böylece ritüellerin mitlerin yeniden çağrımı şeklinde değerlendirilmiştir. Görme ve işleme şekil ve yöntemlerini değiştiren optik, dijital teknolojiler Kartezyen hayaletin oyunu ile çeşitli şekillerde yorumlanmaya devam etmektedir. Etolojik olarak oyun ve ritüel birbirine yakındır. Kaynakların bolluğu, metabolik enerji, üretim ve tüketim biçimi, zaman ve mekânın uygunluğu ile oyun durumu arasında pozitif bir ilişki öngörülebilir. Yeni medya ve yeni teknolojiler, mekânın ve zamanın kullanım ve algılanma biçimini oyun durumu lehine değiştirmektedir.

Sanal dünyalar/evrenler simülasyon olarak isimlendirilebilmektedir. Fakat bazen (fantastik bir dünyada) gerçek bir kaynağı olmayanın simüle edilmesi görülebilmektedir. Bu nedenle simülasyon tekniklerinin kullanılmış olması ile bu simülasyon olarak nitelendirilemez. Bu sistemler sanal dünya olarak isimlendirebilir Bu nedenle sanallaşma ile simülasyonu birbirinden anlam olarak ayırmak gerekir (Aarseth, 2003; Karhulahti, 2014).

Bu şekilde yapay interaktif ortamlara izin veren dijital kültür ile birlikte mental ve materyal bir etkileşimi anlatan sanal dünya kavramı ortaya çıkmıştır. Aslında kopyalama teknolojileri ile başlayan ve dijital teknoloji ile ileri bir noktaya taşınan görme ve algılama durumu, gerçekliğin kaybolması ya da olması gerekenden daha gerçek olması vb. şeklinde oyunsal anlatılara dönüşmüştür. Yeni teknolojilerin görme ve gözetim genişliği, çözülmüş olarak kabul edilen bir takım Kartezyen meselelerin yeniden çağırılmasına yol açmıştır.

Postmodern düşünürlerin oyunu da verili enstrümanlar ile oyuna dâhil olmaktır. Sanallaşma, simüle etmek, simülasyon, hipergerçeklik, simulakr gibi kavramların oyun elementleri içermesi, gerçekliğin ortadan kalkmasını değil, oyun enstrümanlarını tanımlamaktadır. Olmayanın varmış gibi gösterilmesi, var olanın gizlenmesi, gerçekten daha gerçeklerin olduğu, bir kopyalar dünyasında yaşadığımız ve gerçeklerin bu dünyada bulunmadığı gibi betimlemeler, herhangi döneme özel değildir. Yalnızca oyunun yapısını

oluşturan enstrümanların evriminden bahsedilebilir. Yapı olarak oyun ve onun cazibesi insanlık için her dönemde aynı olmuştur. Simülasyon ve kopyalar anlatısı bu bağlamda, anlamın ötelenmesi oyunudur.

Socrates *Cratylus*'da nesneler ve isimler sorununu ele almaktadır. Ona göre isim "şey"in imitasyonudur (mimema) ve nesneler benzerlik durumlarına ya da imaja göre (eikonas) isim almaktadırlar. Bu imajlar şeylerin ancak parçalı imitasyonlarıdır, eşi değildir ve taklididir. Dolayısı ile isimlerle ilgili bilgi, şeylerin bilgisine dâhildir. Çünkü aralarında hala doğal bir ilişki vardır. Bunun tersine yazmak doğal değildir, çünkü resmin nesnelerle ilişkisi gibi kelimeler yaşayan dilin ölü bir simülasyonudur. Socrates'e göre resim ve trajedi gerçeğin ya da doğrunun imitasyonu değil, *"göründüğü gibi görünen"* bir fantazmın imitasyonudur. Yazma, resim ve trajedi yanlış benzeşmeler yaratan ve doğal olmayan bir simülasyon yaratırken, konuşma modele bağlı gerçek bir mimesistir. Bu nedenle görüngülerin iki boyutunun (simgeler ve simulakralar) olduğu ve mimesis tarafından yönetildiği söylenebilir (Bogue, 1991). "Tiyatro olarak bilgisayarlar" tanımı (Laurel, 2014) muhtemelen bilgisayarları büyük bir hesap makinesi görmek yerine bir medyum olarak anlamanın ilk ciddi girişimiydi. Bugüne kadarki en popüler ikinci yaklaşım Murray'in (1998) yeni bir medyum olarak bilgisayarı eski öykü anlatım pratiklerinin aracı olarak tanımlamasıdır. Bir medyum olarak oyun, aynı zamanda hikâyede kaybolma niteliği ile kullanıcının inanç inşasını sağlamaktadır. Frasca'nın (2001) simülasyon tanımı incelendiğinde simülasyonun kaynağın özelliklerini muhafaza etmekle kalmayıp aynı zamanda davranış modelini de içerdiği söylenebilir. Kaynak ve simülasyon arasındaki döngüde simülasyonun amacı kendisinin iyi bir kopya olduğunu iddia etmek değil, orijinal olduğunu iddia etmektir. Simülasyon dış gerçekliği taklit başarısının dışında teknokültürel olarak gerçektir ve vardır, bu şekilde yeni bir eylem ve deneyime dönüşmüştür.

Dijital oyun mimarisi ya da bilimsel kurgusunun dışında, oyun yapısı kültürel fenomenleri tanımlamaktadır. Oyunu kuran enstrümanlar yalnızca kodlar ve platformlar değil aynı zamanda hikâyeler, insan kültür ve hayal gücüdür. Dijital oyunların oluşturduğu gidiş ve gelişler aynı zamanda yeni olay ve anlam üretim şekline dönüşmektedir. Çağdaş dijital oyunlar hareket, yararcılık, teknoloji ve kendinde oyunun sosyal sonuçları bağlamında gündelik yaşantıyı etkilemektedir. Baudrillard anlatısında büyük veri/kod simülasyon evreninde her şeyin belirli hale gelmesine yol açmıştır. Kodlar

ile düzenlenen ve network içerisinde izin verilen ölçülerde mümkün ve aksi için caydırma taşıyan bir hayat ya da gerçeklik yeni bir sosyal durum haline dönüşmüştür. Yeni medya ve büyük veri kapitalizme yöneltilen eleştirilerin gerekçelerini de zayıflatmıştır. Değişim değeri ya da gösterge değer, kitlenin manipülasyonu ve üretim toplumunda emeğin rolü gibi argümanlar, kodlar ile yönetilen bir dünyada anlamını yitirmektedir. Mesafelerin kısaldığı ve önemini yitirdiği 0 ve 1 Aralığında anlam ve yorumsamanın yeni kurallara bağlandığı dijital evrende, monitör birey yalnızca kurgulandığı kadarı ile sisteme geri bildirimlerde bulunmaktadır. Dil, kültür ve anlamın yeni oluş ve ifade şekli toplumsalın anlam ve değer üretme biçimi anlatısında klasik yöntemleri etkisiz hale getirmiştir. Kodların dominasyonu ile oluşmuş bir sistemde mesajların tekrarı ve anlamın yorumsanması da kodların izin verdiği biçimde gerçekleşmektedir.

Wolf'a göre medya öncelikli olarak kültürel içeriğin geleneksel taşıyıcıları olan ve temelinde yatan semiyotik sistemler (konuşma dili, müzik, görsel işaretler) tarafından belirlenir. İlk komplikasyon bu göstergesel sistemlerin her birinin birkaç medya kullanabiliyor olmasıdır. İkinci olarak dijital olmayan medyada ayrı işaret türleri birbirinden farklıydı ya da birbirine kaynaşmıştı. Kullanıcı çabası olsa da olmasa da çoklu ve ileri geri, defalarca birbirine dönüştürülme imkânı yoktu. Ağa bağlı bilgisayarların birbirinden farklı medyaları taklit etme ve defalarca birleştirebilme kapasitesi, medyanın davranışsal repertuarını karmaşık hale getirmektedir (Eskelinen, 2012).

"Anla(ş)ma" oyundaki gibi ileri-geri salınım sürecidir. Dijital teknoloji, kültürel anlam ve nesnelerin mekândan bağımsız kolay erişim ve arşivini sağlarken bir yandan da yeni yaratım, işleme ve modifiye etme imkânı sunmaktadır. Bunun ötesinde oyunlar mem aktarım ve yayılımında etkin rol oynayarak kültür ve değerlerin etkileşimi bağlamında yeni bir tür dünyasallaşma sağlamaktadır.

Rizzi'ye (2016) göre deneyimin boyutu kesinlikle simülasyon ile ilişkilidir: simülasyon yapıyoruz ve simülasyon yaparak, simülasyonun ne temsil ettiği konusunda deneyim kazanıyoruz. Simülasyon gerçek dünyanın temsillerini yeniden sunarken, bu temsilleri sorgulamaya ve nihayetinde başka bir gerçeklik kazanımına itmektedir.

Bilgisayar oyunu simülasyon sanatıdır. Strateji oyunları bazen yanıltıcı olarak "simülasyon" oyunları olarak adlandırılır, ancak tüm bilgisayar oyunları simülasyon içerir. Gerçekten de, simülasyonlar tutarlı bir oyun dünyası yaratan oyunun dinamik

yönüdür. Simülasyonlarda, bilgi ve deneyim, bir yazar veya film yapımcısı tarafından yaratılmak yerine, oyuncunun eylemleri ve stratejileri tarafından oluşturulur. Oyunsal ortamlar gerçeklik ve kimliğe dair anlamların harmanlandığı ve etkili şekilde kültürün incelenebileceği alanlardır. Oyun ve simülasyon kavramlarının yakınlığı hakkındaki görüşler çok net değildir. Bilgisayar oyunlarının bir simülasyon sanatı olduğunu söyleyen görüşlere göre oyunlar simülasyonun bir çeşididir. Diğer tarafta simülasyonların oyunun bir çeşidi olduğunu söyleyen görüşler bulunmaktadır. Oyunlar, simülasyonu yapılandırmanın belirli bir yoludur.

Juul'a (2005) göre bir bilgisayar oyununda simüle edilen ve gerçekte olmayan bir dragon, hâlihazırda simüle edilmiş bir dragondur. Dragon tasarımcısının düşüncesindeki dragona benzemektedir. Eğer bir simülasyon hiç olmamış ve olmayacak olan bir şeyden kaynaklanıyorsa, bu ancak tasarımcısının zihinsel benzetimidir. Bu dinamik dragonu yapılandırmak simülasyonun bilinen bilgi edinme amacına uygun değildir, amaç eğlence ve gösteri üretmektir. Eğlence sistemi üretmekte hatalı bir yan yoktur, fakat bunu simülasyon olarak isimlendirmek epistemolojik bir çıkmaz oluşturmaktadır. Simüle etmek ve simülasyon arasındaki ilişki ilgisiz ise simülasyonu nasıl benzetim ve hile olarak anlaşılabilir? Video oyunları aynı anda iki farklı şeydir; oyuncular gerçek bir etkileşime girer, kazanma ve kaybetmenin gerçekliği vardır. Bir dragon öldürülerek oyun kazanıldığında, öldürülen dragon gerçek değil, kurgusaldır.

Bilim kurgu simülasyonun değil, gerçekliğin bir uzantısıdır. Bilim kurgu, üretimin gerçek dünyasından yansıyan ve niteliksel olarak farklı olmayan bir projeksiyondur. Bilim kurgu, çağdaş sanayileşme kavramlarını kanalize eder ve bunları yeniden birleştirerek ihtişamını genişletir. Simülasyon, gerçekliği ilham kaynağı olarak alır ve kullanıcının isteğine göre uyarlar. Modeller gerçekle alakalı olarak hayali bir alan oluşturmaz; onların bizzat, kendileri gerçeğin tahayyülleridir ve dolayısıyla herhangi bir hayali izdüşüme yer bırakmazlar.

Simülasyonun köklerinin bilimde yatması nedeniyle, bilim insanlarının fantastik kurgular yerine gerçek sistemleri simüle etmesi doğaldır. Bilgisayar, özellikle bilgisayar oyunları üreticilerin var olmayan ve hatta evrenimizin fizik kanunlarıyla çatışan sistemleri simüle etmesine olanak tanımıştır (Frasca, 2001). Mahan'a (2008) göre eğer kopya gerçeği en iyi şekilde temsil durumuna gelmişse paradoksal bir şekilde artık

gerçeklikten uzaklaşmış fakat bir başka orijinale dönüşmüştür. Her bir simülasyonun temsilde gerçek olarak kabul edilmesi ile birlikte Simulakr başlar. Duplike edilmiş ve edilecek olan simülasyon artık gerçeği temsil ederek daha büyük bir hızla çoğalır ve her defasında artık gerçeğe ulaşma imkanı ortadan kalkar. Bir daire, makul bir şekilde bir güneş simülasyonu görevi göremez, ancak güneşin yuvarlaklığını paylaşarak bir ikonik referans olarak kullanılabilir. Bu durumda, güneşin tek bir ortak özelliği ve bir daire, çemberin referanssal işlevini ikonik olarak sınıflandırmak için yeterlidir ancak simülatif olarak sınıflandırmak için yetersizdir. Bir ikon, yönlendiricisinin tüm özelliklerini paylaşabilir ve yine kendisine referans olarak, ikonik bir referans görevi görebilir. Simüle ettiği ile aynı olan bir simülasyon artık bir simülasyon değildir.

Simülasyon olarak sınıflandırılan yapay sistemler bazan stilize edilerek kaynak sistemden güçlü bir şekilde farklılaşabilir, yani kaynak sistemin bazı yönlerine odaklanarak diğer özellikleri dışlayabilirler (Juul, 2005).

g) Zaman ve Hipergerçeklik

Bir satranç oyunundaki kurallar, süreçteki ilişkileri tanımlamaktadır. Önceki hamlelerin başarısı ya da sonra olabilecek hamlelerden bağımsız olarak oyuncu "şimdi" içerisindedir. Oyun kuralların değiştirilmesi yolu ile gerçekliğin yeniden kurularak anlamlandırılmasıdır. Zaman, oyun çalışmalarında da birçok açıdan bilgisayar oyunlarını anlamak için kullanılan estetik ve temel kavramdır. Bu, oyuncunun öznel zaman bilincinden, zamansal anlatı yapılarının tanımlanmasına, elektronik görüntülerin zamansal oluşumuna kadar değişir. Oyunların tekrarlılığı geri alınamaz zamanın algısal manüpilasyonuna izin vermektedir. Lazzarato'ya (2002) göre video teknolojileri öncelikle bir teleskop ya da bir ayna gibi optik aygıtlar değildir; esasen zaman teknolojisidir. Zaman, algoritmik güdüm yolu ile bir hikâye öğesine dönüşmektedir. Zamanın ileri ya da geri alınabilmesi, sıkıştırılması ya da belirli süreler ile yavaşlatılabilmesi gibi imkânlar, oyunun temelini oluşturmaktadır.

Krämer'e (2006) göre insan varoluşunun en temel deneyimi, zamanın geri döndürülemezliğidir. Veri işleme, uzayın deneyiminde zamansal düzenin değiştirilebilir ve tersine döndürülebilir hale gelmesini sağlar. Spariosu (2015) modernizmi, şimdiki zaman, geçmiş zaman ve geleceğin hem radikal hem de geri döndürülemez ilerleme

olarak algılandığı zamanlar olarak nitelendirmektedir. Gün ve gecenin, mevsimlerin örüntülü olarak devam ettiği ebedi dönüşe sahip ilkel toplumlarda farklı olan algı budur.

Oyun dünyası tanımında Fink "şimdi ve burada" da iç içe geçmiş olan oyunun içindeki uzay zaman ve oyunu çevreleyen uzay zamanı anlatırken, bu iç içe geçişli yapının dünyanın temsili olduğunu söylemektedir. Fink'e (1960/2015) göre elbette ki oyun dünyası burada ve şimdi, ancak aynı zamanda her yerde ve her zamandır. Sınırlar incelendiğinde, gerçek alan ve oyun dünyasının alanı birbirine karışmaz. Yine de her oyun gerçek bir ayarlamaya ve gerçek zamana bağlıdır.

Şimdinin sonsuz olarak algılanması ve tüm zamanların şimdi içine doldurulması çabası şimdinin tarihçilerine olan ihtiyacı ve ölüm kavramının yeniden yorumlanması ihtiyacını doğurmuştur. Foucault, Kant'ın "aydınlanma edir?" sorusunu çok şaşırtıcı bulur. Çünkü bir filozof metafizik ve bilimsel bilginin temelleri dışında yakın bir geçmişte gerçekleşmiş bir olayı incelemeyi öneriyordu. Bu felsefeye yeni bir soru tipini dâhil ediyordu. Bu soru "şu anda, şimdi neler oluyor?" sorusudur (Işık, 2012). Şimdi meselesi ve yaşanılan anın çözümlemesini yapmaya çalışan Foucault bu sebeple "Şimdinin Tarihçisi" olarak da adlandırılmaktadır. Baudrillard'ın "Simgesel Değiş-Tokuş ve Ölüm"ü bu kavramın çağdaş toplumda nasıl dışlandığı ve simülasyon evreni ile ilişkilerini anlatırken sonsuz şimdi'nin nasıl ortaya çıktığını da irdelemeye çalışmaktadır. Mağara duvarlarından başlayarak kendi sonluluğunun bilincinde, eseri ile yaşamayı düşünen insanoğlu postmodern toplumda "sonsuz şimdi" içinde yaşamaktadır. Ölüm, varlığın kendisi ile yüzleşmesini sağlayan bir fenomendir. Şimdiki zaman, noktası noktasına bir şimdiye büzüşüyor gibi görünse de bu noktası noktasına olma durumuna yalnızca geçmişe ve geleceğe karşı sahiptir: Yani artık ve henüz olmayan şeye karşı. Fakat şimdi olarak şimdi, eş zamanlılık boyutunda sonsuzdur, kestirilemeyecek derecede büyük ve yaygındır (Fink, 1960/2015).

"Commodification", ticari bir değeri bulunmadığı halde ticari hale gelen ve bu bağlamdaki ilişkilere konu olan metalaşmayı tanımlamaktadır. Baudrillard'a (2000/2005a) göre evrensel düzeyde herkes herkesle değiş-tokuş içindedir. Belli bir süre sonunda tüm kavramlarımızı değiş-tokuş etmeyi başardığımız söylenebilir. Değiş-tokuş bizim ahlakî yapımızı belirleyen bir süreçtir. Çevremizde olan biten her şey bizi,

düşüncelerimizi, sözcükleri, malları, mülkleri, bireyleri değiş tokuş etmeye zorlamaktadır.

Üretimde bulunulmayacak süre anlamında boş zaman modernizme özgüdür. Bu zaman dilimi boş ve özgür olarak nitelense de yeniden üretim için gerekli süre olarak da algılanmaktadır. Üretime katılımda çalışanın tembellik hakkını savunan Lafargue (1883/1999) aslında çalışma ve üretime karşı sosyalistlerin dahi tavizsiz inancını yermek istiyordu. Kişisel gelişim ve kültürün evrimi için hayati olan sürelerin üretim faaliyetinde kullanılması ve artan bir kısım sürenin yine daha verimli üretim için dinlence olarak bırakılması bir tür delilikti. Marx boş zamanın gerekliliğini vurgulamakla beraber, çalışmaya ve üretmeye olan inancın keskinliği, çalışanlar için büyük bir yük oluşturmaktaydı. Çalışmanın bu derece yüceltildiği Kapitalizm, Hıristiyanlık anlayışı ve Marksizm arasında bir fark bulunmamaktadır. Tarım devriminin insanın çalışma zamanını ve biyolojik zamanını şekillendirmesi gibi, sanayi devrimi de yeni yaşam alanları ve yeni toplumsallık anlamına gelmektedir. Modern dönemlerde Sanayi ve hizmet üretiminin yapıldığı şehirler hem pratik hem de teorik bilginin el değiştiği merkezler olmuştur.

Aydınlanma çağında salon ve kahvehane gibi gayri resmi örgütlerin bile düşünceler iletişiminde oynayacak rolleri vardı. Paris'te salonlar *"Aydınlanma Projesinin Çalışma Mekânları"* olarak betimlenmiştir. Diderot ve arkadaşları Paris'te 1689'da kurulan Procope'un yerinde buluşuyorlardı. Kahvehane sahipleri bir müşteri çekme yöntemi olarak çoğu zaman gazete ve dergiler bulunduruyor, böylelikle kamu alanı denilen şeyi yaratmak üzere haberlerin halk tarafından tartışılmasını teşvik etmiş oluyorlardı (Burke, 2000/2004).

Graham Harman, nesneye yönelimli felsefeyle ilgili yenilikçi ve ilgili konseptinde Heidegger'in Zuhanden'ini Dasein dışındakiler olarak, mevcut ve el altındaki her şey olarak nitelendirmektedir. Heideggerian jargonun dökülmesini engelleyen Harman, sadece insanlar değil, dünyadaki tüm nesnelerin temelde referanssal ya da kendi sınırlarının ötesinde ilişkilerden oluştuğunu ileri sürüyor. Bu, karmaşık ağ kuramcıları biyoloji, patoloji, Sosyoloji ve ekonomi gibi alanlarda araştırma yapmaktadır. Harman, cansız ve sıradan şeylerin (kişi, çekiç, avize, böcek, vb.) nesnelerin felsefe için gerekli konular olduğunda ısrar eder. Sıradan nesneleri bir araya getirirken, birliklerin karmaşık,

soyut veya kavramsal yapıların (kıskançlık, ırkçı gerginlik veya siyasi savunma, vb.) maddi tezahürlerini de kapsadığını iddia etmektedir (Bogost, 2006).

Genç'e (2008) göre Heidegger'in edilgen öznesi, nesne ile ontolojik ilişki içerisindedir. Heidegger'e göre modern bilimin yaklaşımı bilimin özüne ters düşmektedir. Modern bilim adamı şeylerin olduğu gibi mevcut-olmalarına izin vermemektedir. O, şeyleri ele geçirir, nesneleştirir ve karşısına koyup kendine göre şekil verir. Mevcut-olan, karşıda-duran haline gelmiştir. Modern bilimin bu yaklaşımı, insanın doğayı karşısına alması anlamında gelmektedir. Artık insan doğanın içinde olmayıp, onu karşısına almıştır. Özellikle modern dönemin kurucusu sayılan Descartes ile birlikte insan karşısında duranı, gerçekliği kendisine göre tasarımlamaya başlamıştır. Bu, insanın kendisi ve dış dünya ayrımı yapması demektir.

Tasarım olarak dünya Platon'un görüngü dünyasıdır. Nesnelerin zaman, mekân ve nedensellik uyarınca bir özneye göre nesneleşmesi ya da görünürleşmesidir. Bu anlamda nesnel aklın imkânsızlığı düşünülebilir. Aklın özneden kurtulması için aşkın ve tanrısal olması gerekmektedir. Gerçeklik ve görüngü arasındaki ilişkinin anlaşılması çok güçtür çünkü görüngü de hâlihazırda bir tür gerçekliktir ve dahası bir gerçekliğin eseri olarak görüntü bulmuştur (Fink, 1960/2015).

Platon'un Sofistinde şöyle der: "Görüntü üretmenin iki çeşidi vardır: bunlar benzetme yapma sanatı ve görüngü üretme sanatıdır. Deleuze'un bakış açısına göre, "Platonik görev" iyiyi, sahte kopyalardan ayırt etmek veya daha da fazlası, her zaman köklü kopyalardan simülakrayı ayırmaktır (Lipecký, 2014).

İnsan düşünce duygu ve eylemlerinin durağan olmaması ve belirsizliği, karmaşık ilişkiler ve etkileşimler ağı oluşturmaktadır. Locke'un insan zihnini boş bir levhaya benzetmesi, onu anlamlı deneyimler ile doldurmak tavsiyesini de taşımaktaydı. O'na göre doğuştan günahkâr ya da şeytanın elinde olan bir çocuk olamazdı, tüm çocuklar masumdu. Locke'a göre bir çocuğun oyun içeren mizahı gayet doğaldır, karakter ve kendiliğin pekiştirilmesi için kullanılabilir. Yani oyun sadece hoş görülmemeli, cesaretlendirilmelidir (Chudacoff, 2007).

Liberalizasyonun dayanağı ifade edilirken insanın haklarının ve doğasının tanımlanması çabalarına girişilmiştir. Smith'in *Ahlaki Duygular Teorisi*'nde insan

doğasına ilişkin bildirdiği üç temel hareket ve davranış güdüsü, kurmak istediği yapının temelini oluşturur. Bunlar;

- Özgürlük isteği ve topluma uyma istenci
- İnsanın kendini düşünmesi ve başkalarına sempati duyması
- Çalışma alışkanlığı ve mübadele eğilimidir (akt. Raphael, 1985/2014).

Özgürlüğü sağlayacak olan üretim ve paylaşım şekli, yani ekonomik sistem "İnsan Doğası"na uygun olmalıydı. İnsan doğasına uygun bir ekonomik sistem için ise, insan doğasına ilişkin dinamikleri ve ekonomiyle ilgili bağıntıları araştırmak gerekmekteydi. Eğer insan doğası ve davranışlarına ilişkin sistematik verilere ulaşılabilirse, geçerli bir ekonomi anlayışı da oluşturulabilirdi. Bu amaçla çağın gözde bilimlerinin, yani doğa bilimlerinin yöntemlerinden yararlanılmıştır. Doğa bilimlerinin Newtoncu mekanistik doğa anlayışı, bütünüyle nedensel ve belirlenmiş "Dev Kozmik Makine Anlayışı" ile katı bir determinizme bağlanmıştı. Doğadaki örüntülerin düşünsel ve sosyal dünyada da aranması gerekmekteydi. Bu amaç-araç ilişkisi ve bir olan tanrıya kadar uzanan deterministik ilişkinin amaçlara ulaşmada araçsallaştırılması, eleştirel düşüncenin ilerde karşısına çıkacak temel sorunlardan biridir. Doğa ve doğadaki ahenk uzunca bir dönem bu ahengi kuran tanrı fikri ile paralel ilerlemiş ve destek bulmuştur.

Dünyayı saate benzetme iğretilemesi makine tasarısına bol sonuçlu bir özellik verir. Voltaire'de dünyanın yaratıcısı bile tam güçlü bir makinist olur. Gerek *evren makinesi* gerekse *insan bedeninin makinesi* Fransız aydınlanmasının baş sözlerindendir (Uygur, 2014).

Doğa Felsefesinin Matematiksel İlkeleri (Philosophiæ Naturalis Principia Mathematica) Isaac Newton tarafından 1687'de yayımlanmıştır. Bu kitabın ön sözünde Newton şöyle demektedir: "Bu çalışmayı bilimin matematiksel ilkeleri olarak sunuyorum. Çünkü bilimin asıl görevi hareket olgularından doğa kuvvetlerini araştırmak ve sonra bu kuvvetlerden doğanın diğer olgularını ortaya çıkarmaktır." (akt. Erickson, 2015). Newton'un bilimsel çalışmaları evrenin başıboş değil, bir saat gibi mekanik olarak işlediğini gösteriyordu ve her şey sebep sonuç ilkelerine göre hareket ediyordu. Eğer doğayı gözlemler ve hareketin yasalarını bulabilirsek sonuçları da ön görebilirdik. Demek ki evren en küçük parçacıklardan itibaren kendi aralarında ilişkileri ve yasaları olan örüntülerden oluşuyordu. Newton'un görüşünün materyalizmden farkı, ilk hareketi

sağlayanın hala tanrı olmasıdır. Bu düşüncede ilk hareket ettireni ortadan kaldırıp hareketi maddeye özgü düşündüğümüzde ise geriye materyalizmin örüntüleri kalmaktadır. Denge ve ahenk, Yeni Plâtoncu ve takipçisi görüşlerdeki gibi, A priori bir kurgudur.

Erickson'a (2015) göre Lorraine Daston'un gösterdiği gibi aydınlanma olasılıkçıları tahmin ve olasılık hesaplamaları ve sonuçların eldesinde, rasyonel düşünce ve eylem ile karakterizedirler. Newton'un mekaniği ve hareket olgularından diğer olgulara ulaşmak ya da Descartes'in düşündüğü için var olmasına dayalı tartışmaya kapalı söylemlerin ortaya çıkardığı planlama dönemlerine özgü hesaplama yöntemleri 20.yüzyıl boyunca kullanılmıştır. Smith'in insan doğasına ilişkin bildirdiği *üç hareket yasası* ise insanı anlamak yerine üretim fonksiyonunu anlamaya evrilmiştir. Yasa ve kanunların bolluğunun ortaya çıkardığı "bilim yerine bilimcilik anlayışı" insanı laboratuvar çalışmalarının ve deneylerin konusu haline getirmiştir.

Lewin (1948) "fiziksel alan" kavramını manyetik alan ve çekim alanı şeklinde psikolojiye taşımıştır. Toplumdaki dinamik süreçlerin işleyişindeki "değer" ve "enerji" gibi bağlamlarda incelenmesi aynı zamanda kurumsal verimliliğin artışı için bir enstrüman olarak kullanılmıştır. 1950'lerdeki eylem araştırmaları ve sosyoteknik sistemler yine verimlilik esasına dayalıdır. Sayısal oyun teorileri içine gömülü olan rasyonel bireyin karar ve uzlaşım biçimine dair iddialar, askeri ve siyasal anlamda ortaya çıkabilecek olasılıkların matematiksel olarak saldırganlaşması, sayısal olmayan yöntemler ihtiyacını doğurmuştur.

Baudrillard, klasik değer analizinin anlamının hipergerçek duruma geldiğini söylemektedir. Medya ile kuşatılmış dünyada kodlanmış imajların yaratımı ve değiş tokuşu, nesneler desteği ile kültürler üzerinden dalgalı şekilde ilerler. Orijinini kaybedene kadar da bu süreç devam eder, böylelikle hipergerçekliğe ulaşılır. Baudrillard evreninde gerçeğin kendisi kaybolmuştur ve orijinal kopyalar ve hipergerçeklik şeffaf bir şekilde ortadadır. Gerçeklik ile kurgu arasındaki çizgi artık ortadan kalkmıştır. "Her arzın kendi talebini yaratması" sisteminden, önce talepleri ve sonra da arzı üretme sistemine geçiş ile üretim ve tüketim arasındaki doğal ilişki kopmuş ve simülasyon düzeni kurulmuştur. Bu artık hipergerçek bir düzendir. Hegel'in "ben"i ya da Hume'un önyargıdan ibaret olduğunu söylediği "ben" yeni imajları, pastişleri, şizofreniyi yüklemek üzere yapılandırılan mistik ve nostaljik bir kavramdır. Alt ve üst yapıda gerçeğin karşısında

sürekli gerçeğin tekrar tekrar üretimi söz konusudur. Maddi üretimin kendisi de hipergerçekliğe dönüşmüştür. Tüm bunlar karşısında dünyayı robotlar istila etmese de, gönderen sistemi bireyleri sanal avatarlara dönüştürmüştür. Simülasyonlar simülakraya dönüşmüştür çünkü gerçeğe dair bir referans yoktur ve artık kendi anlamını türetmektedir, işte bu Hipergerçekliktir. Gerçeğin taklidine ihtiyaç da yoktur çünkü taklit gerçeğin ötesine geçmiştir. Yaratılan arz ve talep artık olağanın dışında, hipergerçekliktedir. Gerçeğin kendisinden daha ileride, müstehcen ve ondan daha güçlüdür. Bu şekilde kodlar dünyasında kültürel göstergelerin toplumsal ile bağları ortadan kalkmaktadır. Pre-endüstriyel toplumda değer sistemlerinin baskıcı göndereni ile gösterge arasındaki kültür yaratımı anlatısında felsefi olarak anlamsız bir huzur vardır. Gönderenin anlam yaratım sürecinde toplum ile ilişkisindeki tartışmaya açık olmayan Kartezyen doğası ve tarihselliği bu huzuru sağlamaktadır. Endüstri toplumunda büyük söylemlerin ölümü ile dışarıdan gönderenin ortadan kalkması, gönderen gösterge ilişkisini toplum içi ilişkiye dönüştürmüştür. Ancak Baudrillard'ın kodlar dünyasında bu, gerçekliğin yitimi anlamına gelmektedir. Ortada makul ve bağımsız bir gönderen olmaması, kültürel göstergelerin bir gerçeklikten yoksunluğuna yol açmaktadır. Gösterimler TV ekranında olduğu gibi serbest olarak dans etmekte ve görüntü ancak kendini temsil etmektedir. Kendini temsil eden ve kendi belirleyiciliği olan temsil artık bir özneye ihtiyacı ortadan kaldırmıştır. Özne ve nesnenin bu kopuşu hipergerçek bir durumdur. Hipergerçeklik postmodern bir temsil krizidir ve gerçeklik simülasyonlarla, sürekli yeniden üretim yolu ile kurulmaktadır. Böylece gerçeklik sürekli inşa edilen ve tüketilendir. Tüketim toplumu daha fazla yemek yememiz, daha çok im ve mesaj okumamız, daha çok ev eşyası sahibi olmamız demek değildir; anlam ve değer listelerinin aşırı hızda düşüp yükselmesi sürekliliği halidir. Rozet ve repütasyon sistemleri, oyun ve oyunsal platformlardaki kayıt ve veri saklama imkânları oynayışın kaldığı yerden devam etmesine izin vermektedir. Değerin belirlenimi, bu oynayış haline dönüşmüştür.

h) Sihirli Çember

Sihirli çember karşılıklı anlaşmayla normal gerçeklik kurallarının askıya alındığı bir yapıdır. Post yapısalcı "sonsuz erteleme", farklılıklar ya da sonsuz benzerlikteki örüntüler iletişimsel oyun alanlarını tanımlamaktadır. Uzay teknik, bilgi ve eylemin etkin şekilde bileşimi bir alan oluştururken, aynı zamanda düşünce rejimi ile bağlantıdadır. Bizim için özellikle önemli olan, oyunun oynandığı yeri belirleyebilmektir. Bu basit bir

çemberden (*dyûtamandalam*) ibaret olsa bile, büyülü bir anlama sahiptir. Bu çember özenle çizilmiştir, sahtekârlığa karşı önlem alınmıştır. Oyuncular görevlerini yerine getirmeden çemberi terk edemezler (Huizinga, 1938/1955). Oyunun doğasını anlatmak, gündelik pratiklerden farkını vurgulamak üzere çizilen bu çemberin sınırları çağdaş toplumda genişleyerek belirsizleşmektedir. Baudrillard'ın post yapısalcı denilebilecek oyun fikri ya da Derrida'nın oyun anlayışı modern anlatılardan (Caillois, Huizinga) farklı, gerçek dünyada geçen bir oyundur. Oyun zamanın içindedir ve zaten mevcut dünya başlangıçtan itibaren ikincil bir gerçekliktir.

Galloway'e (2007) göre gerçek olan oyundur, Baudrillard'a göre sanal olan oyunsal olan değildir, o bu dünyadır. Sihirli çember "şimdi ve burada" olanlardır. Bununla birlikte Baudrillard, çağdaş yaşamdaki üstünlüğün birkaç ayrıcalıklı oyununun nasıl olduğunu belirlemek için Caillois'e birkaç kez dönmeye direnemez. Oyunlar için Caillois'in çok parçalı sınıflandırma şemasından yola çıkarak Baudrillard günümüz kültürünün şans oyunları (alea) ve vertigo oyunları (ilinx) etkisinde olduğunu ileri sürmüştür.

Oyun kavramı bir makinenin hareketindeki sarsıntıyı, bir şans oyununda *coup* denen olay karşılar, işçinin makineyi kullanırken yaptığı el hareketinin bir öncekiyle ilintisizliği, onun tam bir yinelenişi olmasından kaynaklanır. Çabaların boşunalığı, boşluk duygusu, başladığını bitirmek yetisine sahip bulunmama gibi, daha çok fabrikadaki ücretli işçinin çalışmasına özgü nitelikler, sözü edilen çalışmada da vardır. Baudelaire'in. *'Le jeu'* adlı eserinde ele aldığı motif, ona göre modern yaşamın bir parçasıdır. 'Hep yeniden baştan başlamak' (ücretli iş gibi), oyunun yönlendirici düşüncesidir (Benjamin, 1982/2002).

Lammes (2008), sihirli çember metaforu yerine Bruno Latour'un *aktör-ağ kuramı* bağlamında sihirli düğüm metaforunu kullanmaktadır. Çağdaş toplum ve yeni teknolojiler sürekli deneyimleme ile adaptasyon anlamına da gelmektedir. Ağ teknolojilerinin mekân sorununu ortadan kaldırması, insanların kendi çevreleri ile daha az meşgul olmasını ve uzakta olanın çembere dâhil olmasını sağlamaktadır. Bu çembere dâhil olma sürecinde yüz yüze gelinmemiş kişiler arkadaş olarak nitelendirilirken, dijital platformlar üzerinde sosyal etkileşimler gerçekleşmektedir. Ancak bu çember tartışmalı oyun tanımlarını da etkileyecek şekilde matematiksel karmaşıklık ve genişlemeye bağlı

bir belirsizlik içermektedir. Klasik tanımlarda zaman ve mekân kısıtı içeren sihirli çember artık gündelik hayatın bir parçası olmuştur. Siber, Kamusal ve özel alanda kurulan çemberler evleri, parkları, okulları ve direksiyon başındakileri dahi kapsamaktadır. Katmanlı medya kütlenin basit bağlantılı olmayan topolojik yapısı üzerinde sonsuz ve sınırsız hareket eden sihirli çemberler, oyun değer pırıltıları çıkarmaktadır. Oyun değer fraktalları özgün motifleri ile genişlerken alarm sistemleri, pokestop noktaları (Pokemon avlamak için gidilen nokta), tüm oyunların forumlar ve sosyal medya üzerinden etkileşimleri siber/gerçek birleşim ve kesişim kümeleri zaman ve mekân anlamını da yeniden belirlemektedir. Oyun zaman ve mekânının başlangıçta spontane olması gibi durumlar, klasik tanımların gözden geçirilmesini gerektirmiştir. Bu durum bilinen sosyal disiplinlerin başına dijital etiketi getirilmesini de gerekli kılmaktadır. Teknolojik imkânlar ile gerçek dünyadaki şartların sanal dünyaya aktarımı ya da tersi; ya da iki dünyanın şartlarının karmaşık hale gelmesi mümkündür. Diğer yandan medyalar ve medyaları barındıran platformlar arası geçişlilik de mekân olgusunu başka bir boyuta taşımaktadır. Teknoloji ile buluşan klasik oyun elementleri farklı bir kültür yaşam ve değer ortaya çıkarmaktadır.

Sicart'a (2014) göre bağlam, oynadığımız ortamı, oynadığımız teknolojileri ve potansiyel arkadaşları içerir. Bağlam, oyunun gerçekleşmesi için gereken şeylerin, insanların ve yerlerin ağıdır. Bir oyun alanı saf bir oyun bağlamıdır, oynamak için bir bağlam olmaktan başka işlevsellikten yoksun ayrı bir alandır. Ancak hemen hemen her alanın bir oyun alanı olabileceği de doğrudur.

Ağ teknolojisi ile beraber genişletilmiş oyunlarda, katılımcı oyundaki eylemlerinin oyuna olan katkısını kendisi de bilemeyebilir. Yaygın oyunlar, sihirli çemberin temel sınırlarının ötesine geçen belirsizliği bilinçli olarak kullanır. Herhangi bir eylem bir oyun eylemi olabilir ve herhangi bir katılımcının herhangi bir duyusal gözlemi, oyunun bir parçası olarak görülebilir (Montola, 2005).

Teknoloji ile beraber oyunların yalnızca alanı değil; oyun biçimine bağlı olarak dikkat, süre, başlangıç ve döngüler de değişmektedir. Kimi dış dünya oyunlar ve dijital oyunlarda amaç bir alanın dışına çıkmayı başarabilmektir. Oyun içindeki alanın terk edilmesine dayalı oyunlar dâhil olmak üzere, oyunların alanı belirsizleşmiştir. Dijital oyunlar bir yandan katmanlı medyada yeniden yorumlanırken, bir yandan da mobil

teknolojiler ile tüm alanları kaplamaktadır. Kitle oyunları, oyuncunun oyunda kalıp kalmamasından bağımsız bir mantık ile ilerlerken, aynı oyunun farklı cihazlardan devam edebilmesi, oyunun kaldığı yerden devam edebilmesi gibi özellikler klasik oyununa göre farklılıkları göstermektedir. Bu durum aynı zamanda kamusal alanın da transformasyonudur.

Montola'ya (2005) göre karışık gerçeklik oyunları fiziksel ve sanal bileşenler içeren alanlarda oynanırken; trans-gerçeklik oyunları aynı anda fiziksel, sanal ve karışık gerçeklik oyun sahneleme alanları içerir. Adaptronik oyunlarda sanal gerçeklik fiziksel gerçeklikte ölçülen değişikliklere (hava durumu veya trafik değişiklikleri gibi) uyum sağlar.

İngiliz antropolog Robin Dunbar yaptığı araştırmalarda insan beyninin anlamlı şekilde ancak belli sayıdaki kişiler ile etkileşimde kalabileceğini söylemektedir. Buna *Dunbar Sayısı* denilmektedir. Bu sayının 100 ile 250 arasında olabileceğini ve genel olarak da 150 olduğunu söylemektedir (Hernando, Villuendas, Vesperinas, Abad & Plastino, 2009). Sosyal paylaşım sitelerinde çeşitli sebepler ile iletişim ağına "arkadaş" olarak dâhil olanların sayısı Dunbar Sayısının çok üzerinde olabilmektedir. Bir arkadaş ile olması gereken anlamlı etkileşimin dışında yüzlerce arkadaş ile ancak gerekli olduğunda bakılan göstergeler, veri tabanları tarafından tutulmaktadır. Bu sosyal anlamda bir dönüşüm ve kodların, anlamların yeniden yazılmasıdır. Medya metinlerinin üretim ve tüketim biçimi ve nesnelerin değer alma biçimi, klasik değer anlayışını da değiştirmiştir.

Bauman (1999/2011) dijital kültür ve yeni toplumsal hakkında şöyle söylemektedir:

> Artık *herkes, bazıları, birçoğu ve arkadaşları*yla dolu bir dünyada yaşıyorum. Benzer bir şekilde *farklılık, sayı, bilgi, şimdi, sınır, zaman, uzam*, ayrıca *özgürlük, adalet ve adaletsizlik* ve kuşkusuz *doğruluk* ve *yanlışlık* vardır": Bunlar toplum denen oyunun başkarakterleridir (s.140).

Arama motorlarından aradığımız veriler de bilginin başka bir ortamda depolanarak ihtiyaç halinde kullanımına yönelik hale gelmiştir. Teknoloji toplumsal ilişki ve kimliklerin yeniden oluşturulmasına neden olmaktadır. Kullanıcılar için takipçi sayısının statü ile ilişik bir şemaya dönüşmüş olması, böyle bir platformdaki oyun durumunu belirsiz hale getirmektedir. Dijital oyunların gelişimi, oyun kavramının da anlamını değiştirmiştir. Oyunlar ve oyun elementleri günümüzde baskın statü, reklam ve

tanıtım enstrümanlarına dönüşmüştür. Yeni medya ve daha fazla ludik içerik, eylem hesaplanabilirliğini zor hale dönüştürmektedir. Günümüzde ağ toplumu bağlantıda kalmanın zorluklarını giderek aşmakta ve bağlantıda olmama ihtimalini zayıflatmaktadır. Sihirli çembere dâhil olmanın ötesinde, gündelik yaşam ve pek çok teknik eylem ağ üzerinde gerçekleştirilmektedir.

Kirkpatrick'e göre oyunlar kendi içindeki kontrol ve düzen ile kapitalizmin yol açtığı güvensizlik ve gerginlikten kurtulma imkânı sunar. Ancak aynı nitelikler oyuncuları ludik kümeler halinde yalıtır ve oyuncular oyunun yaratıcı gücünden ziyade, yaptırımlara dayalı ticari dinlenme uzayında sıkışıp kalırlar (Kirkpatrick, 2013). Kültürel olarak oyunlar eski dönemlere göre daha fazla uzay ve alanı kapsayarak bir yaşam biçimine dönüşmektedir. Bu çeşitlilik ve gelişmişliğe rağmen güçlü oyun firmalarının oyun üzerindeki manipülasyon olasılıklarını artırmaktadır. Bir oyun içindeki nesnelerin değer sistemi ya da puanlama sistemi Kirkpartick'in öngördüğü sıkışmışlığa yol açabilmektedir. Yine de toplamda tüm sektörün amacı gerekli tutunabilirliği sağlamak ve oyun dünyasının kurallarına özgü yöntemleri yürürlükte tutmaktır. Oyundaki etkileşim süreçleri ve öğrenme deneyimi puan kazanmaya bağlı değildir. Düşük puanlı bir oyuncu da pek çok şey öğrenmiş olabilir. Oyunlar her zaman sonuçla ilgili değil; süreç ile ilgilidir. Oyunlar kurallardan oluşur ve bu kuralların manipüle edilmesiyle "usul temsili" oluşturulur. Örneğin, oyun içinde bir köyün yanına bir fabrika yapıldığında nüfus azalabilir, böylece insanlar başka bir köye taşınmanın daha iyi olacağına karar verirler (Bogost, 2007).

Kontrol toplumu, disiplin toplumlarının yerini alma sürecinde olan toplumdur: Kapalı bir sistemin zaman çerçevesinde çalışan eski disiplinlerin yerini, aşırı hızlı serbest dolaşımlı kontrol biçimleri almaktadır. Kontrol toplumlarında, bilgiye erişimi işaretleyen veya reddeden kodlardan sayısal bir dil oluşur. Bireyler ikilemler, kitleler, örnekler, veriler, pazarlar veya bankalar haline gelmiştir. Sahte, gerçeğin tüm gücüne sahip olabiliyorsa -ki biçimsel olarak bu yanılsama ve ayartmanın ulaşabildiği en yüksek düzeydir- bu durumda gerçek de sahtenin tüm gücüne sahip olabilir (Baudrillard, 1983/2010b). Baudrillard için güç iktidar biçiminde değil, oyun biçimindedir. Kendi kendini yaratan, düzenleyen, sürdüren ve karmaşık bir şekilde genişleyen ağ tüm bunları kendi zamansal ve hiyerarşik düzenlemesi içindeki çok sayıda geri bildirimler ve etkileşimler yolu ile yapmaktadır. Ağdaki çok sayıda etkileşim ve ilişki, kendi öz dengesi

sayesinde genişlemektedir. Ancak bu öz dengenin kurulduğu uzayın yapı taşı bitlerdir. Görüngülerin ve verinin kartezyen incelenmesinden ziyade bu yüksek sistemin genişleme şeklinin tesadüfîliği ve vazgeçilemezliği ön plana çıkmaktadır. Bağlı kalmak, çemberin içinde ve oyunda yer alabilmek hâli ile sosyal bir gerçekliğe dönüşmüştür. Sosyal olmak ve sosyal kalmak ağa ve sanal uzaya dâhil olmak, dünyanın oyununa dâhil olmak anlamına gelmektedir. Kendi doğası, zaman algısı, çekim kanunları, hareket kuralları ve örgütlenme şekli ile sanal evren, insanın oyun alanı olarak yeni bir sosyal gerçeklik ve kültür yaratımıdır.

"Panoptikon" Jeremy Bentham'ın tasarlamış olduğu bir hapishane inşa modelidir ve *"bir üst aklın gücü elde etmesinin yeni bir modeli"* olarak ifade edilmiştir (Bentham, 1995). Buna göre dairesel bir alanda merkezi kuleden izlenen mahkûm kendini izleyeni görememektedir. Ne zaman izlendiğini bilemeyen mahkûm her an izleniyormuşçasına davranmak zorunda kalacak ve kurumsal olarak beklenen uygun davranışları sergileyecektir (Brunon-Ernst, 2012). Kulede hiç kimse olmasa bile, gözetlenildiği düşüncesi ile mahkûm otokontrol mekanizması geliştirecektir. Egemenin çaba harcamadan ulaştığı bu güç, Foucault için de güç ve iktidar ilişkilerinin anlaşılmasında önemli bir kavramdır. Mahkûmun seyirlik ve nesnel hale getirilmesi yanında mahkûm kendisinin gardiyanı haline dönüşmüştür. Bu gözetlemeler egemenin sistematik kararlar alabilmesine ve mahkûmlar arasında seçimler yapabilmesine, kendi disiplinini oluşturmasına imkân sağlamaktadır. Ortam egemenin teknolojinin gücünü en verimli şekilde kullanabildiği bir mimari ve dizaynı anlatmaktadır. Panoptikon uygulamada sanayileşme ile birlikte yeniden keşfedilmiştir. Sosyal bilimlerde gruplar üzerinde yapılan araştırmalar, başlangıçta üretim ve verimliliği artırma amacına yönelikti. Analiz biriminin denetlendiğini bilmesi ya da bilmemesi durumları ne tür bir bilgi ya da sonuca ulaşmaya çalışıldığı ile ilgiliydi. Gösteri mi gözetleme mi sorusu gösteri toplumu ve gözetleme toplumu şeklinde de özetlenebilir. Tanrı, insan davranışlarını tek başınayken bile gözetlerken, artık daha fazla gözetmene ihtiyaç duyulmaktaydı. İnternet çağında ise kimseye emanet edilmeyecek bilgiler sunuculara yüklenebilirken, herkesin birbirini gözlemleyebildiği başka bir dünya oluşmaktadır. Gözlemlemek normalleştirilerek bir tutkuya dönüştürülmektedir. Panoptikonda birey bir iletişime konu olamamaktadır ve öznelliği ortadan kalkmaktadır. Gözlem egemenin mahkûm hakkında giderek daha fazla bilgiye sahip olmasını sağlarken bir tür güvenli olmayan, her şeyin iyi göründüğü durum

oluşmaktadır. Böylece gözetim modern ve sonrası toplumun bir tür dinamiğine dönüşmüş durumdadır. 1927-1932 yıllarında Western elektrik şirketinde Elton Mayo önderliğinde, aydınlanma ile verimlilik düzeyi arasında bir araştırma yapıldı. Deney süresince ışık miktarının azaltılmasına rağmen verimliliğin arttığı görüldü. İşçiler ile yapılan görüşmelerde işçilerin bilim adamlarının kendileri ile ilgilenmesinden memnun oldukları anlaşıldı. Amacı bu olmamasına rağmen Hawthrone Deneyleri, insanların yalnızca bir üretim faktörü olmadığını, fark edilmekten ve ilgilenilmekten hoşlandıklarını göstermektedir. Gözlenmenin ve benliğe değer verilmesinin insanların davranış ve verimliliğinde önemli olduğu sonucu ortaya çıkmıştır. İnsanlar tüm davranışlarının takip edilmesinden hoşlanmasalar bile bir kısım davranışların takibinin saygınlık ve statü yapılandırması olarak algıladıkları söylenebilir.

Toplumsal bir canlı olan insanın birbirini gözetlemesi ve birbiri hakkında bilgi sahibi olmak istemesi tarih kadar eskidir. İş bölümü, girişim ve güven gibi hususlar değişen insan davranışlarının grup içindeki gözetimini gerekli kılmıştır. İnsan insanın kurdudur meselesi yalnızca dışarıdan gelecek tehlikenin gözetimini değil; iç gözetimin gerekliliğini de vurgular gibidir. Bugün sosyal medya kullanımı yalnızca içerik takibine yönelik bir alışkanlıktan öte insanın genetik olarak, toplumsal hakkında binlerce yıllık gözetim ihtiyacının bir parçası gibidir. Gösterilmek ve gözetim altında tutulmak istenenin konusu pek tabi ki ansiklopedik bilgi değildir. İnsanın gözetim altında tutabileceği kişi sayısı normal şartlar altında çok fazla değilken, sosyal medyanın kullandığı teknoloji çok fazla sayıda kişiyi gözetleme imkânı vermektedir. Gözetlenme ve gözetleme güdüsü sosyal medyanın temel motivasyonlarından birisidir.

Periscope, dünyaya canlı video yayını yapmayı sağlayan bir yazılımdır. Bir kişi canlı yayına başlandığında takipçilerine bildirim gönderilerek, gerçek zamanlı olarak yayına katılmalarına, yorum ve kalp göndermelerine olanak tanır (Google Play, 2017). Canlı video imkânı sağlayan ve yayın anında takipçilere katılım imkânı sunan yazılımın ismi, I. Dünya Savaşı'nda kullanılan ve görünmeden hedefleri incelemeye yarayan bir aletten gelmektedir. Katılım ve bağ kurmayı ifade eden düşman gözetleme optik teknolojisinin yeni dünya anlatısı ya da hiçbir zaman gerçekte arkadaşımız olmayan sosyal medya arkadaşlarına dair terimleştirmelerin düşünülmesini zorunlu kılmaktadır. Bu durumun gerçekliği bellekler ve komut modelleri, matrisler tarafından sonsuz sayıda üretilen işlemsel görünümlü sentetik bir hipergerçekliktir.

Smith (1776/2016) *Ulusların Zenginliği*'nde iş bölümünü anlatırken aynı tavşan peşinden koşan iki tazının ortak hareket ediyormuş gibi görünmesini bir mutabakat eseri görmediğini belirtir ve insanın mutabakatını muhakeme ve dil yeteneğine bağlar. Ancak bu durumun kendisinin inceleyeceği bir mesele olmadığını bildirir. Toplumsal ilerleme iş bölümü ile mümkün olmaktadır. Smith dilin ve geniş anlamı ile metnin, imge ve simgelerin insan toplumunda muhakeme ve mutabakatlar için önemini bu cümlesi ile sonraki düşünürlere bırakmıştır. Yine geniş anlamı ile bu muhakeme dil ile mümkün olan kurgunun mevcut ya da önceki gözlemlere göre eyleme dönüşmesidir. Materyalist felsefenin "eylem" kelimesine verdiği özel değer eylemin dilden önce var olduğunu söylese de bu ayrıntı sonucu değiştirmemektedir. Bir teoriye göre dil, dedikodu yapma aracı olarak gelişmiştir. Dedikodu sıkça kötülenen ama aslında kalabalık gruplar halinde iş birliği yapabilmenin de temelini oluşturan bir beceridir. *Sapiens*in dil becerisi kime güvenip kime güvenmeyeceği konusunda verdiği şansla, küçük grupların büyük gruplara dönüşmesine ve daha karmaşık iş birliği yöntemlerinin gelişmesine izin vermiştir (Robin, 1998).

Dilin varlığı göz önüne alındığında, geçmiş olayları insanların birbirine anlatmak isteyeceği kaçınılmazdır. Geçmiş olaylar bir bağlam duygusu ve aktörler içermektedir. Geçmişteki olaylarla ilgili bilgi edindikten sonra, bu konuda yalan söylemeyi öğrenmek kaçınılmazdır. Çünkü insan sosyal hayvandır. Başkalarının kabulü ve onayı için her zaman çabalar ile gerçek olaylar her zaman bize bu imkânı vermez. Yalan söylemeyi öğrendiğimizde kişisel yarardan eğlence değeri yaratmaya kısa bir atlama olur (Costikyan, 2013). Korzybski, insanı "zamanları birbirine bağlayan hayvan" olarak nitelendirmektedir (Burroughs, 2005).

Günümüzde kamera sistemleri ve internet izlenebilirliği en üst noktaya taşınmıştır. İzlenmek ya da izlenilir olmak insan medeniyeti açısından hep önemli olmuştur. Tüketim toplumunda izlenme ve izleme üretim odağından tüketim odağına doğru optik bir kayma yaşamaktadır. Yönetim ve iletişimin ilkeleri, üretimden çok hiper izleme teknolojileri ile tüketim ve prosumerizme doğru geçiş yapmaktadır. İletişim ve eylemin depolanması ve yeniden tasnifi bir sonraki gözetim için giderek daha da hassaslaşmaktadır. Weber'in bürokrasi yaklaşımında yönetimin özelliklerinden biri de ayrıntılı kayıt ve dosyalama unsurudur. Günümüz teknolojisi bu durumu en yüksek seviyeye çıkarmaktadır. Tüm bu gözetimler, meta anlam yüklenimlerine ve tüketim

olgusunun yükselişine de hız kazandırmaktadır. İnternet bireyi izlenen, izleyen, izlenildiğini bilen haline getirirken, tüm bit ve görüntülerin tüketimi, nihai amacı yeniden tüketim olan bir üretim ve tüketim girdabı oluşturmaktadır. Weberyan anlamda rasyonalize olmuş ortamlar önceden tahmin edilemez bile olsa, nihayetinde düzenli ve tutarlı sonuçlar üretmek için tasarlanmışlardır.

Herkesin herkesi izleyebildiği ortamlara o*mniptikon* adı verilmektedir (Rosen, 2004). Omniptikon ile birlikte çalışanın sadece çalışma alanındaki değil; sosyal hayatı da izlenebilir hale gelmiştir. Çalışma alanı ile ilgili tüm izlemeler zaten işin gereği olarak standarda dönüşmektedir. Tüm bu izleme ve izlenilmeler mümkün iken asıl sorun sistemin karmaşık yapısının gözlenebilir olmaktan çıkmasıdır. McLuhan'ın balıklar kıyıya vurmadıkları sürece suyun farkında değildirler görüşü yeni teknolojilerin pragmatik işlevselliği ile meşgul olan toplumun gerçekte etkileşime girdiği teknolojinin ne anlama geldiğini de gözlemlemesi ve özümsemesi gerekmektedir. Fonksiyonel gerçeklik organizmanın kendini, çevresinin fonksiyonlarına göre yorumladığını göstermekle birlikte, çevrenin değişen fonksiyonları toplamda gözlemlenebilir olmaktan çıkmıştır. Bacon'un felsefesinin temeline koyduğu doğayı anlama ve ona karşı zafer kazanma, doğanın bir parçası olan insanın doğayı anlaması, doğa karşısında güçlü de olması demekti. Ancak doğa, insana karşı mukavemet gösteren ve insandan daha adil olmayan bir mekanizmayı ifade etme anlamından çıkmıştır.

Baudrillard'ın (1995, s.29) *"artık TV seyretmiyorsunuz, TV sizi seyrediyor"* sözü insanlığın nesneler sistemi ve kendi yaratımı ile ilişkisini ifade etmektedir. Artık doğanın yerini insanın kendi uçurumları almıştır. Toplumsalın her türlü ihtiyacını gidermesini, gündelik yaşantısının akışkanlıklarını ve teknoloji kullanımını belirleyen fonksiyonel gerçekliklerin yanında, katı gerçekliklerin ve değer sistemlerinin ifade edilmesi gerekmektedir.

McLuhan'a (1972) göre oyunlar, kurumlar gibi sosyal organizmaların tezahürleri olan teknolojiler toplumsal insanın ve siyasal organın uzantılarıdır. Oyunların kolektif kültüre dair çok şey ortaya koyduğunu ifade ederek Caillois'in iddiasını desteklemektedir. Oyunlarda karakterlerin diyalogları ve hikâyeler yoğunlaştırılmış biçimde sunulur. Oyunlar gerçekte organize olarak yaşayan insan aktörünün etkileşimli

hayatındaki mimesistir. Böylelikle etkileşim ve diyaloglar bir oyun değil, oyun iletişimdir denebilir (Perinbanayagam, 2016).

ı) Gamification, Oyun Ciddiyeti ve Ayartma

Genel tanımı ile gamification oyun elementlerinin oyun olmayan içeriklere uygulanmasıdır. Lidyalılar yıllarca süren kuraklık döneminde bilinen en garip yöntemlerden birini uygulamışlar ve resimli eğlenceli diskler ekonomik değere simüle edilmeden önce başka bir değer ve motivasyona hizmet etmiştir. Çağdaş toplumda oyunsallaşan nesneler, süreçler ve kodlar literatürde toplumsalın manipülasyonu ve bilinen oyun durumunun dışında sentetik bir güdüleme olarak da ele alınmaktadır. Değer simülasyonu olan para, başlangıcından beri ekonomik değerin ötesinde genişletilmiş bir sosyal değer taşımaktadır. Postmodern anlatı ise bu ayartma biçimindeki öznel/nesnel/biliş durumlarının hangi yönde olduğu anlatısıdır.

Tüm dünyada oyun oynama süreleri her gün giderek artarken, bilgi yoğun teknolojileri kullanan şirketler değişen üretim faktör biçimleri ve pazar anlayışları ile diğerlerinden giderek ayrılmaktadır. Bilgi teknolojileri ve oyunsallaşan süreçler yalnızca yeni tüketim nesnelerini ortaya çıkarmakla kalmayıp, tüketim olgusuna dair yeni uzay zaman deneyimlerini de yaratmaktadır. Pazarlamacılar, tasarımcılar oyun dışı alanlardaki süreçleri motivasyonel ve eğlenceli hale getirmek için çalışmaktadırlar (Bunchball, 2010)

Satış ve pazarlamada kullanılan geleneksel oyunlaştırmaların yanında dijital kültür ve teknoloji oyun istencinin yaygın hale gelmesini, çok daha fazla alanı içermesini sağlamaktadır. Davranış mühendisliği ya da motivasyonel tasarım gibi başlıklar, oyun istencinin dışarıdan yönlendirilen sentetik tuzaklar olduğu fikrini oluşturmaktadır. Toplumsalın bu istencinin ticari amaçlar ile kullanılması ise "kötü oyun" ya da "dark play" olarak kabul edilmektedir. Fink'e (2015) göre oyun sanayi toplumunun modern insanları üzerinde bir tedavi aracına dönüşmüştür. Fakat beraberinde yeni türden tehlikeler de getirmektedir. Devasa bir oyalanma endüstrisi çıkmıştır ortaya, oyun tüketimine yönelik bir fabrika sistemi. Fakat daha da düşündürücü olanı, oyun güdüsünün sömürülmesi ve manipülasyonu olanağıdır… Acaba beşeri oyunun önünde, bizim henüz bilmediğimiz daha başka dönüşümler, kolektif ruhun da dâhil olduğu asliyet tutumları bekliyor mudur? Oynayan insanın tarihi, henüz manzaranın tam bir genel görünümüne olanak tanıyan bir sona ulaşmamıştır.

İnsanlar anlamlı bulmadıkları ve beğenmedikleri oyun ya da oyunsallaştırmaları takip etmemektedirler. Bu durum ise içsel ve dışsal motivasyonun önemini vurgulamaktadır. Tablo 1'de içsel ve dışsal motivasyon kaynaklarının örnekleri görülmektedir.

Tablo 1. *İçsel ve Dışsal Motivasyon Kaynakları*

İçsel Motivasyon	Dışsal Motivasyon
Uzmanlık	Para
Gönüllülük	Rozet
Ulvî bir hedef	Ödül
İlgi	Ceza
Merak	Maaş
Tutku	Prim
Aidiyetlik	Terfi

Mosca (2012) her gamification'un bir deGamification (oyunsuzlaştırma) olduğunu söylemektedir. Oyunsuzlaştırmayı ise hem ciddiyet alanına ait unsurların oyunsallaştırılması, hem de oyun olanın oyun dışına çıkmasına neden olan bir süreç olarak değerlendirmektedir. Bu duruma şöyle bir örnek vermiştir:

> Geçtiğimiz yıllarda banka ve hükümetler Second Life'da (Second Life, San Francisco merkezli Linden Lab firması tarafından geliştirilip sahip olunan ve 23 Haziran 2003'te başlatılan çevrimiçi sanal bir dünyadır.) avatar şubeler açtılar. Bu durum şubelerin oyunsallaştırılması mı yoksa Second Life'ın oyunsuzlaştırılması mıdır? Basitçe her X oyunsallaştırılması bir Y oyunsuzlaştırması ile devam eder.

Eski Virginia Valisi ve 2008 cumhurbaşkanlığı adayı Mark Warner, Irak'taki savaştan kürtaja kadar olan konularda Second Life'da küçük bir avatar çetesiyle konuşarak bir Devasa Çok Oyunculu Çevrimiçi Oyunlarda (Massively Multiplayer Online [MMO]) kamuoyuna açıklama yapan ilk politikacı olmuştur.

Oyunsallaştırma oyuna dair nitelikleri kullanarak, diğer kategorilerin dönüştürülme süreci olarak düşünülebilir. Nihayetinde oyunları kullanarak tüketimi teşvik eden bir yapı ve eylemliliğin tartışması devam etmektedir. Oyunun gönüllü olması esası ve gerçek anlamda bir oyundan bahsedebilmek için lusorik tavrı temel alan bir kısım görüşler, araçlı eylemliliğin bu halini manipülatif bulmaktadır. Kod, veri ve istatistiğe dönüşen birey eleştirisi bu oyun istencinin eylemliliği ile ilişkilidir. Oyunların endüstriyel ürünler olması ya da oyunsal mekaniklerin pazarlama ve marka çalışmalarında kullanılıyor olması, yeni bir sosyalleşme biçimi ve kamusal alanlar

oluşturması ototelik niteliği ortadan kaldırmamaktadır. Ancak kapitalistik bir toplumdaki kurum ve disiplinlerin dahi bu süreç içinde ortaya çıktığı kabul edilirse, oyunsallaştırmanın amaç ve sonucunun bir tür parasallaştırma ve pazar genişlemesi olduğu düşünülebilir. Dijital oyunlar ve oyunsallaştırmalara bu açıdan bakış, statü ve haz edinimini kapitalistik anlam ve değere indirgemektedir. Gerçek anlamında oyunların sağlaması gereken rekabetten bağımsız, parasallaştırılmış bir rekabet oyunsal alandaki statü ve hazlanımı belirleyici hale dönüşmektedir.

Video oyunları ile büyüyen nesil, bilgisayar okuryazarlığının temelini oluşturan temsili eğlenceli desenlere karşı çok hassastır. Ancak gamification "geniş anlamı ile oyunlar" ile aynı şey değildir. Oyundaki lusorik tavır ve farkındalık meselesi oyuncunun biliş ve irade durumuna endekslenerek ne derece istenç içerdiğinden hareketle, bir aktivitenin oyun olup olmadığı gibi konular literatürde tartışılmaktadır. Oyunsallaştırma adı altında tüketimi artırmaya yönelik gizli emellerin bulunuyor olduğu ve bu nedenle aldatılan bireyin aslen oyunda olmadığı savına verilebilecek cevaplardan belki de en önemlisi; pazarlamacının gizli emelleri karşısında tüketicinin de gizli bir emeli bulunmasıdır. Bu noktada "oyun istenci" biyolojik, pedagojik ve antropolojik bir ifade değil, politik bir söylemdir. Toplumsal kendi istencine uygun olanı oynamaktadır. Derrida, Baudrillard ya da pek çok düşünür, oyun fenomeninin salt metaforik gücünden istifade etmek üzere hareket etmemişlerdir. Toplumsal süreçler ve oyun mekaniklerindeki benzerlikler aynı zamanda oyunsallaşan bir kültür ile tamamlanmıştır. Oyun düşünürleri, bir benzerliğin ötesinde kültürün oyun ile ve oyun içinde gelişiminin farkındalığındadırlar. Oyun ve oyunsallaştırma, kapitalist kurumların tüm alanlara sirayet etmeye çalıştığı stratejilerden ziyade toplumsalın talebidir. Oyun ve oyunsallaştırma bu anlamı ile teknoloji ve toplumsalın dikte ettiği bir disiplindir. Emek zamanı ve çalışma ile boş zaman ve oyun/eğlence arasındaki türev ilişkiye dair kritik anlatılar, oyun durumu hakkında kararsızdır. İnternet ve oyun teknolojileri, IoT, yapay zekâ teknik emek tarafından ilklendirilmiş olsa da serbest emek ve oyun istenci ile tamamlanan sürekli değer üretim mekanizmasıdır. Oyun ve eğlence hem tüketicinin ona ulaşabilmek için kapitalistik süreçlere dâhil olmasını gerektiren bir olgudur, hem de çalışma ortamları daha fazla oyunlaştırılmalıdır savında olduğu gibi yüksek gerekliliktir. Oyun istenci ve oyunun fırsat maliyeti, ürettiği anlam ve değerin biçimi klasik anlatılardan oldukça farklı hale gelmiştir. Oyun ve oyunsallaştırılmış alanlar boş zamanın anlamını değiştirirken,

gündelik hayatın tüketicinin istemi doğrultusunda tasnifi, kayıt altına alınması, endüstriyel zaman ve özel zaman arasındaki farkın daralması şeklinde sonuçlar sağlamaktadır. Gündelik hayata, sağlığa, yönetime, pazarlamaya, performansa dair pek çok unsurun oyun üzerinden bir fayda üretmeye çalışması yalnızca bir yanılgı olarak düşünülemez. Oyun dünyevi bir temsil ve iletişim biçimidir.

Siborg manifestoya göre, postmodernist yaklaşımda olduğu gibi birçok sınırın ortadan kalktığı ya da belirsizleştiği, her şeyin birbirine karıştığı gerçek ile simülasyonun, fiziksel olan ile olmayanın, uzak ile yakının ve birçok disiplinin birbirine karıştığı bir çağda yaşamaktayız. Fakat bu dönüşüm siborg manifestoda postmodernist teorideki gibi her şeyin son bulduğu ve artık sadece hiper gerçekliğin yeniden üretildiği bir çağda yaşadığımız anlamına gelmez. Siborg metaforu manifestoda bir "big bang"tir. Her şey, tüm sınırlar gerçekten yok olmuştur ama bu aynı zamanda bir başlangıçtır (Ayaz, 2014).

Marxistler, Aristotelesci drama ve öykü anlatımının toplumsal değişimi etkisiz hale getirdiğini iddia etmektedirler. *Germinal*'deki grev başarısızlıkla sonuçlanacaktır. Çünkü yazar buna önceden karar vermiştir. Bununla birlikte simülasyon yazarları oyunlarına farklı derecelerde (kodlar ve sahneler aracılığı ile) kaderi dâhil edebilirler (Frasca, 2003). Hikâye anlatımındaki binary sistem, 0 ve 1 arasındaki değerlerin alınmasına izin vermemektedir; grev ya başarıya ulaşacak ya da başarısızlık ile sonuçlanacaktır. 0 ve 1'in bu yenilmezliği herhangi olasılığı imkânsız hale getirir ve bu sosyal değişim ihtimali fikrini ortadan kaldırır. Forum tiyatrosu, görünmez tiyatro ve imge tiyatrosu gibi pratikler öğrenen-öğreten farkının kırılmasına yönelik performanslardır. Böylece bir sistem bir başka sistem ile çözümlenmeye çalışılmaktadır.

Frasca (2003)'ya göre simülasyon yazarları simülasyonlarını eğitebilirler, bazı kuralları öğretirler ancak olayların oluş dizisinden ve sonucundan emin olamazlar. Hepimiz Hollywood filmlerinin sonlarına aşinayız. Ludus bize iki olasılık sunuyor; kazanma ve kaybetme. Bu formülün popülerliği binary sistemin sadeliğinden kaynaklanmaktadır (Mario iyi, canavarlar kötüdür). Kuşkusuz ikilemler etrafında inşa edilmiş bir dünyada ludus mükemmel çalışmaktadır ancak bu aynı zamanda sistemin en önemli sınırlılığıdır.

Eğlendirmekten başka amacı olan oyunlar literatürde "ciddi oyunlar" olarak sınıflandırılsa da tüm oyunların ciddi olduğu söylenebilir. Ciddi oyunlar, sadece eğlence

amaçlı olmaktan çok farklı amaçlarla kullanılan oyunlardır. Daha doğrusu, ciddi oyunlar, eğlendirmekten çok farklı bir niyetle, mesajları üretmek ve iletmek için oyunların retoriğini kullanır. Haber oyunları ise, kamuya açık tartışmalara katılmak amacıyla prosedüre ait söylem yoluyla haberin somut ve somut bir yönünü göstermek için tasarlanmış ciddi bilgisayar oyunlarıdır.

Sicart'a (2008) göre haber oyunları, halka açık bir tartışmaya giren ve prosedürel söylemi kullanarak söylemleri dile getiren bilgisayar oyunlarıdır. Oyunlar kamusal tartışmalar ve fikir alışverişinde, simülasyon ve iletişim için geçerli bir araçtır. Gamification, oyunlarla etkileşimi artırmak, davranışları etkilemek ve verileri toplamak, görüntülemek için oyun mekaniğini kullanır. Bu tasarım ve sayısal bir dünya yaratma amacının, tüketici açısından ne derece önemli olup olmadığı ayrı bir tartışma konusudur. Boş zaman- Çalışma ve oyun mekanikleri arasındaki bu salınım çalışma ve oyun durumunun iç içe geçmesine sebep olmuştur. Gamification, gündelik hayatın içine sızarak bir yazar ve okuyucu olarak insanı kullanarak kendi verilerini oluşturmak, takip etmek ve verileri sunmaya teşvik etmek için oyun ve oyunsal biçimde baştan çıkarıcılık kullanır. Baudrillard'ın ayartma kavramı bitmek bilmeyen bu simülasyonun ve sonunda ortaya çıkan hipergerçekliğin tezahürüdür. Klasik oyunlardan farklı olarak sosyal medya üzerinde oyunsallaştırılmış platformların önemli bir kısmı, nihai bir amacı ve sonu olmayan oyunlardır. Ancak bu oyun tüketim toplumunun istenci dâhilinde gerçekleşmektedir. Teknoloji ve sosyallik ihtiyacı oyun olarak ortaya çıkmaktadır. Gündelik yaşama dair olgular giderek daha fazla oyun perspektifi içerirken, teknoloji ve kodları kullanarak hayatı çok daha fazla etkileyen bir medyaya dönüşmektedir. Gündelik yaşantının ve davranışların kontrolü, nesneler sistemi ile kurulan bağ, atfedilen değer ve anlamın yönünü de değiştirmektedir. Bu düzlemdeki sayısallaştırma ve datanın kontrol edilebilirliği, gündelik pratiklerin evrilme biçiminin kontrol edilebilirliği, pazarlama ve halkla ilişkiler için de bir dönüm noktası olmuştur.

Baudrillard'a (1968/2014) göre *Nesneler Sistemi*'nde *dekoratör vatandaş* yalnızca mal ve sahibi ve evde yaşayan bir kişi değildir. Aynı zamanda içinde yaşadığı mekân konusunda bizzat bizi bilgilendiren bir araçtır. Eşyaları belirli bir şekilde dizerek mesaj üretmek ve almak isteyen insan işlevsel bir konuma sahip olmak ve mekânla benzeşmek durumundadır. Bu noktada insan, kendisine biçilen taktik role boyun eğmektedir. Reklam metinleri ister haber kipi, ister emir kipinde yazılmış olsun, özneyi bir oyuncu ya da

kullanıcı gibi sunmaktadır. Gamification bu taktik rolün boş zamanları da kapsayacak şekilde işlevsel hale dönüştürülebileceğini göstermektedir. Kullanıcı ve oyuncunun birbirine dönüşlülüğü, çalışma ve boş zaman arasındaki bulanıklığı da artırmaktadır. Bu noktada oyun ve oyuncu sermaye ve değer oluşum biçimi açısından önemli hale gelmiş olmaktadır. Oyuncunun taktik rolü oyunun bir nihayete ermesi değil, oyun esnasında oluşacak potansiyel eylemlerin gerçekleştirilmesidir.

Ekonomik pazarlar, yasal sistemler ve bilimsel araştırmalar gibi oyunlar, deneyim sektörü üzerinde rasyonel bir şekil vermek için sıradan yaşamın ayrımsız iletişimsel eyleminden koparılır (Grimes & Feenberg, 2009). Gamification uygulamaları insanı, ihtiyaçlarının dışında zeki bir teknisyen olarak görmektedir. Gündelik yaşamın pek çok unsurunun temelde sayısallaştırılarak taşındığı platformlarda oyuncunun yapması gereken daha fazla sayı ve buna bağlı anlam üretmektir. Bu teknisyen arkadaşlarına kavuşmakta, başkaları tarafından onaylanmakta, sigara bağımlılığından kurtulmakta, kendini ödüllendirmekte, yerine getirmesi gereken görevleri programlar aracılığı ile puanlamakta ve başkalarından yardım alma ihtimaline de kavuşmaktadır.

Pasajlar, fuarlar, mağazalar, müzeler artık çevrimiçi "yer"lere dönüşmüştür. İnternet gezgini olarak Türkçeleştirilen Windows Internet Explorer tarayıcıda olduğu gibi, kullanıcı monitörün ötesindeki sanal bir dünyada yerleri gezebilmektedir. Bu gezebilme ve bulunabilme imkânı 'burada ve orada'nın anlamını da değiştirmektedir. Ağ toplumunda bilinen her şey ağa taşınırken, ağın oluşturduğu bütünlük giderek dış gerçeklikten daha önemli hale gelmektedir. Oyunlaştırma, paylaşım, konferanslar, alış veriş, tanıtım ve reklam, bilgiye erişim, sanal turlar vb. monitörün içerisinde giderek artan gerçeklik, bilinen gerçekliğin önüne geçmektedir. Kodlar ve bellekler ile üretilen yeni medya gerçekliği, hipergerçekliktir.

Merleau-Ponty'ye (2004) göre sanal potansiyel ile *orası* artık *burası* haline gelmiştir ve sanal gerçek de gerçekliğe dönüşmüştür. Bedenlerimiz, bir dünyaya sahip olabilmek için genel bir aracıdır. Böylece vücut potansiyel olarak dünyanın anlamıdır. Dil ve yorumsama ise insanlığın başlangıcından itibaren sanal gerçeklik üretim mekanizmasıdır. Yani kültür içinde gizil olan oyun, gerçekliğin kurulumunu sağlamaktadır. Simülasyon toplumu, dijitalleşme ile birlikte her şeyin daha fazla oyunsallaştırıldığı bir dünyadadır.

Frasca'ya (2003) göre sanal gerçeğin gündemdeki göndergesi olan video oyunlar simülasyon teorisine göre paralel birer gerçektirler.

Oyunların gelişmekte olan özelliklere sahip karmaşık sistemler olarak kavranması, oyun tasarımının ve oyun çalışmalarının söyleminde o kadar yaygındır ki, onun kökenlerini belirtmek olanaksızdır. Bir olgu olarak ortaya çıkma/oluş, karmaşık sistemler veya karmaşıklık teorisinin incelenmesinden ortaya çıkmaktadır; bu da, disiplinler arası araştırma için bir dayanak noktası olarak işlev gören başka bir alan oluşturmaktadır. Amerika Birleşik Devletleri'ndeki karmaşık sistemlerin incelenmesi için önde gelen merkezlerden biri olan Santa Fe Enstitüsü, sosyal bilimler, ekonomi, matematik, oyun teorisine kadar çeşitlilik gösteren alanlarını; evrim, çevre, organizasyon ve yönetim, sinir bilimi, akıllı sistemler ve ağ altyapılarını kapsar. "Ortaya çıkma" terimi, karmaşık, çoğunlukla merkezsizleşmiş sistemlerin, altta yatan yapıları ya da kural setleri ya da sistem içindeki ajanların bireysel davranışı tarafından tahmin edilemeyecek şekillerde nasıl kendi kendini organize ettiklerini açıklamaktadır. Ortaya çıkmaları tanımlamak için antikalar, otoyollar, sinir ağları, borsa, terörist hücreler, şehirler, İnternet ve bilgisayar oyunları örnek verilebilir. Bu birbirinden ayrı sistemlerin ortak noktası, bireysel parçalar veya unsurların ortaya çıkardığı ve ancak bunların eylemlerini aşan ortak bir davranış sergilemesi ve hatta kolektif zekâ görüntüleridir (Pearce, 2009).

Aarseth'in *siber metin* terimi, sistem dinamiklerini inceleyen bir disiplin olan Sibernetikten gelir ve kurumlar ve insan davranışları ve özellikle bilgisayar simülasyonu da dâhil olmak üzere karmaşık sistemlerin incelenmesine uygulanır. Aarseth'in siber metinleri, okumadan okumaya değişen işaretler üreten makinelerdir. Okuyucuların algıladıkları farklı metin sıraları ile bunların yorumlamalarını birbirinden ayırmak önemlidir (Frasca, 2001). IT University of Kopenhagen oyun teknolojileri programında "oyunların kültürel ve tarihsel rolünü anlatırken, nihayetinde yapay zekâ, veri madenciliği ve oyun yapımına odaklanmaktadır. Üniversite oyunu bir iletişim, öğrenme ve sosyal etkileşim biçimi olarak ele almaktadır. Böylece oyun tasarım ve kodlamanın ötesinde kültürel, tarihi, iletişimsel bir perspektife dönüşmektedir. Malta Üniversitesi'nde 2013 yılında kurulan Dijital Oyunlar Enstitüsü oyun tasarımı, analizi ve teknolojisi konularına yoğunlaşmıştır. Akademik çevreler oyunu yalnızca bir tasarım ve eğlence olarak anlamaktan ziyade, onu çağdaş toplumu anlamada bir perspektif olarak görmeye doğru yönelmektedir. Malta Üniversitesi perspektifini *"Oyunların bize kendimiz hakkında*

*öğretebileceği her şeyi araştırıyoruz."*şeklinde açıklamaktadır. Semantik, kod, felsefe, edebiyat, tasarım, medya ve iletişim gibi pek çok disiplinin aynı havuzda toplandığı oyun çalışmaları kürsüleri yeni tür bir gerçekliği ve metodu haber vermektedir. Derrida'nın yapı sökümünü, Baudrillard'ın simülasyon kavramını oyun perspektifi üzerinden okumanın zamanı gelmiştir. Enformasyon çağını takiben ludik bir çağa girildiği iddiası tutarsız görünmemektedir. Çağdaş toplumda oyunlar, teknoloji ve insan doğasının yeni buluşma alanı olmuştur. Oyun çalışmalarının asli sınırının ne olması gerektiği bu çalışmanın amacı dışındadır. Ancak PR, medya ve iletişim çalışmalarının oyun çalışmaları ile etkileşimli ilerlemesi gerekmektedir.

Aarseth'e (2017b) göre aslında oyun bilimsel terim değil, anlamı zamanla değişen ve insanlar tarafından dil kullanımı yoluyla verilir kelimedir. Onu düzeltmeye çalışmak iyi bir entelektüel egzersiz ancak bir araştırmacının yapabileceği bir şey değildir. Ayrıca alanın (oyun çalışmaları) sağlığı için hayati önem taşımaz ancak yapılabilirse daha fazla üretken olabilir. Edebiyattan, medyadan, planetoloji ve hatta biyolojiye kadar olan diğer alanlar da merkez nesnelerini yeterince tanımlayamaz ve hiçbiri bu nedenle kötü durumda değildir. Resmi olarak oyunun ne olduğunu tanımlayabildiğimiz gün, oyunların entelektüel araştırma için ilginçleşmediği gündür. Ancak 2017 yılındaki oyun araştırmacıları (ve editörleri), oyun araştırmasının ne olduğuna ve ne olmadığına nasıl karar verebilir? Belki de en iyi ilke, "oyunu" bir nesne veya bir etkinlik olarak değil, bir perspektif olarak ele almaktır. Her şey bir oyuna çevrilebilir (bir oyun bile oldukça kolay bir şekilde başka bir oyuna çevrilebilir) ve bu nedenle belirleyici faktör etkinlik değil, kişinin düşünce biçimidir ve nasıl etiketlendiğidir. Oyun perspektifi şeklindeki perspektif, materyal ya da etkinliğe göre değil bir fenomenin ludik durumuna göre öncelik vermemizi sağlar.

3. Değer Kavramı

Değer kavramı Türk Dil Kurumu sözlüğünde "bir şeyin önemini belirlemeye yarayan soyut ölçü, bir şeyin değdiği karşılık, kıymet" olarak tanımlanmaktadır. İnsanlar toplumsal kurallar, gelenekler ve görenekler yoluyla iyi ile kötüyü, doğru ile yanlışı ayırmayı ve kendi ahlâk ilkeleri doğrultusunda bir ölçü edinmeyi öğrenirler. Bu bakış açısına göre değerler, toplumların karar alma mekanizmalarında işe koşulan temel ölçütler konumundadırlar (Beill, 1996/2003).

John Locke değer yaratmada en önemli unsurun emek olduğunu vurgulamakta ve *"sermaye de biriktirilmiş emekten başka bir şey değildir"* demektedir. Locke'un meşhur elmas-su paradoksu, nesnenin sağladığı faydanın, kıymeti ile ilgisi bulunmadığı görüşüne dayanmaktadır. Su faydalıdır ancak elmas karşısında değeri yoktur. Kıymet faydaya bağlı değildir. Turgot ise fayda kavramını ön planda tutan bir analiz geliştirmiştir. Nesneye duyulan ihtiyaç ve arzuyu karşılayabilme kabiliyetine fayda denmektedir. Aynı malın faydası zamana, mekâna ve şahıslara göre farklı olabilmektedir. Arz ve talep, piyasa fiyatının oluşmasında etkilidir ve çok zaman piyasa değeri, nesnenin öz değerinden farklıdır.

Milton Rokeach'a göre değerler bazı davranış ve amaçları diğer davranış ve amaçlardan ya bireysel ya da sosyal olarak daha tercih edilebilir bulan, sürekliliği olan inançlardır. Hofstede değerleri, *"belirli durumları diğerlerine tercih etme eğilimi"* şeklinde tanımlayarak, değerlerin bireylerin neyin doğru neyin yanlış olduğuna ilişkin belirledikleri inanç standartları olduğunu ifade etmiştir (Dülgeroğlu, 2008).

Birçok toplumun henüz girmediği, eşiğinde olduğu bu ve beden-ruh olgunlaşmasının yaşandığı evre *kişilik* olarak adlandırılabilir. Bu aşamadaki insan tutku ve davranışlarını tam anlamıyla kontrol ederek doğaya uyumlu bir hale gelmiştir. Bu aşamada değerler artık ne şeylerin içindeki gizemli bir güç, ne de şeylerin üzerinde aşkın ve yetkin bir âlemdir. Burada değer, bizzat eylemlerin yöneldiği hedefler ve amaçlardır. (Ülken, 1998)

Smith (1776/2016) nesneden elde edilen toplam faydayı *"kullanım değeri"* ve nesnenin diğer nesneleri satın alabilme kabiliyetini *"değişim değeri"* olarak tanımlamıştır. Gerçek hayatta kullanım değeri yüksek olan nesnelerin değişim değeri hiç olmayabilir. Çoğu kez kullanım değeri hiç olmayan malların değişim değeri daha yüksektir. Ancak mübadeleye konu olan metalarda, eşit emek miktarı bulunmakta ve aslen emekler değiş tokuş edilmektedir.

Kullanım değerini belirleyen şey, dönüştürmeye çalıştığı maddeyle, belli bir öznenin belli bir zaman diliminde harcamış olduğu enerjidir. Çalışma gücünün güncelleştirilmesi ortaya bir kullanım değerinin çıkmasını sağlamaktadır. Önemli olan insanın bu çalışma gücünü yararlı bir şekilde harcamasıdır - daha derinlemesine

bakıldığında, bunun üretken bir tüketim eylemi olduğu görülmektedir (Baudrillard, 1973/1998).

Emek, pazar ekonomisinde iktidar ve parazitik gruplarca arzı yaratılan, değeri belirlenen ve toplumsal tarafından onaylanan tüketim nesnelerini elde etmek üzere harcanan enerji ve zamandır. Marx (1867/1986) metanın bu açıdan anlamını daha da genişletmiş ve kapitalistik toplumun dinamiklerini ifadede, metanın değişim değeri ile sürekli bir yeniden üretme ve kullanım amacı dışında, değişim amaçlı üretim ile her şeyin metalaştığı bir sistemden bahsetmektedir. Ona göre emek de metalaşmıştır.

Metalar fiziksel ya da doğal biçim, birisi de "değer biçim" olmak üzere iki biçime sahip oldukları sürece, meta olarak görünürler ya da meta biçimine bürünürler. Kapitalizm meta üretim sistemidir ve her şeyi metalaştırır. Metalar, dünyaya, kullanım-değerleri ya da demir, keten bezi, buğday vb. gibi ticari mallar olarak gelirler. Bu, onların, sade, yalın, maddi biçimidir. Bununla birlikte, bunlar, yalnızca iki yanlı bir şey oldukları, hem yararlılığın nesneleri ve hem de değerin taşıyıcıları oldukları için metadırlar (Marx, 1867/1986).

Ekonomi biliminde emek-değer teorileri özel bir yere sahiptir. Pek çok konuda fikir ayrılıkları ya da benzerlikler olabilmekle birlikte bu alandaki görüşler ekollerin epistemosferidir. Merkantilist dönem düşünürlerinden Sir William Petty toprağı değer yaratan bir faktör olarak tanımlamıştır. Ona göre servetin babası emek anası ise topraktır. Ancak değer yaratma sürecinde toprağın üstünlüğünü savunmuştur. Yani doğal kaynakların değer yaratma sürecinde üstünlüğü vardır. Bugün bir oyun içerisinde yaratılan avatar ve nesnelerin değeri, dijital olmasına bakılmaksızın gerçek dünyaya etkileri bulunan ve gerçek dünya ile ilişkili değer alabilecek düzeydedir.

Toplumun örgütlenme biçimi ve moral önemi olan konuların ekonomik değer olarak da anlamlanması her dönem ve toplum için geçerli olmuştur. Ancak moral değer ve ekonomik değerin ilişkisi kapitalist toplumda daha esnek ve hesaba dayalı kabul edilebilir. Bu hali ile de ekonomik değer moral değere yakınsaktır. Metanın değerinin yalnızca üretime katılan faktörler ile ifade edilememekte, ona yüklenen moral değerlerin de göz önünde bulundurması gerekmektedir. Sosyal sorumluluk, sağlık yardımları, hayvanları ve doğayı koruma, bir mesleğin ya da türün yok olmaktan korunması, küresel ısınma, savaş mağdurları vb. yerel ya da küresel tüm olaylar eş zamanlı olarak moral

finansmana açılmaktadır. Çağdaş toplumda refah ve özgürlük ekonomik değere içkindir. Bu hesaplama durumu, moral değerlerin daha parçalı ve esnek olmasına yol açmaktadır. Dijital oyunların içinde gömülü olan moral ya da ekonomik değerlerden ziyade, oyun elementlerinin her yeri kapladığı bir dünyada toplam değer algısının ne yönde değiştiği bu çalışmanın amacıdır. Evrensel olarak değer ve değerler sisteminden bahsedilememekle birlikte çağdaş toplumun tercihleri ve buna bağlı değerlerine dair kutuplar mevcuttur. Bu nedenle teknoloji oyunsal alanda inançlar ve kültürel kodları, görünülebilir ya da görünmez olmak gibi terminal değerleri işleme katmaktadır.

Politik iktisat değer kavramını "değişim değeri" olarak kullanmıştır. Değişime konu olanların çeşitliliği ve bu nedenle doğan karmaşıklık bir tür hesaplanamazlığı da beraberinde getirmiştir. Değer konusunda klasiklerden itibaren ciddi çalışmalar yapılmıştır. Değerin fiyata dönüşümü, zaman ve emek gibi kavramlar da kullanılarak değer tahlilleri denenmiştir. Ancak moral konular tam olarak ayrıştırıldığında bile, değer konusu için standart ifadeler ortaya koymak zor olmuştur. Bu nedenle politik iktisat için değer konusu metafizik bir uğraş olarak da görülmüştür. Matematiksel karmaşayı ve hesaplayamama sorununu politik iktisat bir başka manevra ile çözmeye çalışmıştır. Madem evrende doğal kanunlar geçerlidir, öyleyse bir "doğal değer"den söz edilebilir. Eğer piyasalar doğal olarak ve müdahalesiz işlerse, değer de "doğal değer" şeklinde ortaya çıkmış olacaktır. Bu şekilde hem bilimsel hem de ahlaki bir çözüm bulunmuş olmaktadır. Bu bilimsel ve etik amaçlı soyutlamalar, sadece ekonomik sistemin teorik alanında kalmamıştır. Doğal olan aynı zamanda adil olanı da tanımlarken, fiyatlar, tekeller, ücretler, patentler vb. konular ile gündelik pratiklere ve sosyal yaşamı şekillendiren kurallara dönüşmüştür.

Çalışma eyleminin gerek ve yeter şart olarak somutlaştırılması, kullanım değerinin de değişim değerinin özellikli bir unsuru gibi sunulması bir yanılsamadır. Doğa üzerindeki evrensel egemenlik, düşünen öznenin aleyhine dönmekte, ondan geriye, tasarımlarıma eşlik edebilecek hep aynı *"ben"*i düşünmekten başka bir şey kalmamaktadır. Özne ile nesne boş, değersiz duruma gelmektedir (Horkheimer & Adorno, 1944/1995).

İhtiyaçlarını kendi emeği ile üreten kişi, kullanım değeri yaratmaktadır. Kullanım değeri başkası için ya da toplum için yaratıldığında, devri için -karşılıksız hediyeleşme,

aile bağları ve feodalitede olduğu gibi itaat eseri üretilen ve değişime konu olmayan el değişikliği gibi durumlar istisna bırakıldığında- bir değişim değeri oluşmaktadır. Kullanım değerinin devri ile ortaya çıkan değişim değeri meta fetişizminin sebebidir (Marx, 1867/1986). Kullanım değerleri servetin kaynağını oluşturmaktadır. Emeğin metalaşması ayrı tutulduğunda, üretim faktörlerinin değeri belirlemesi açısından klasik iktisat ile Marxist iktisat arasında bir fark yoktur. Kapitalist toplumda nesnenin bir kullanım değeri oluşturabilmesi için öncelikle bir değişim değerine sahip olması gerekmektedir. Bu nedenle kullanım değeri politik iktisadın ötesine geçemeyen bir tanımdır. Ayrıca iş gücü üretim düzenine bir kullanım değeri olarak sokulmaktadır.

Paranın gelişimi bireylerde duygulardan ziyade sayısalcı ve hesaplamacı rasyonel entelektüel bir etki meydana getirmiş ve öznel olarak mal değiş tokuşunun gerçekleştirilmesi aşamasında, özne zaten tahribe uğradığı için anonim bir nesnellik oluşmuştur (Simmel, 1999). Meta değişimi esnasında özne çözünmekte ve nesnede somutlaşmaktadır (Lukács, 1971). Böylece malların el değişimi anında, değişim eyleminin kendisi medyasyon yüklüdür. Bu durum yakın küme sosyal ilişkilerin daha da zayıflamasına yol açmaktadır. Değişim için üretilen meta zaten üretim anından itibaren, insancıllık hedefinden uzak olarak, bilinmeyen tüketiciler için üretilmektedir. Değişim değeri sadece ekonomik bir aktivite olmaktan çıkmaktadır. Değişim değeri A ve B nesnelerinin x değerinden işlem göreceğini belirlerken doğal olanın dışında bir örtüleme ile Truva atı gibi davranmaktadır. Buna göre her bir değişimde şeyleşme gerçekleşirken, toplumsal ve birey de şeyleşerek nesnelere dönüşmektedir. Pazar ekonomisinde üretim, bir değişim değeri yaratmaktadır. Ancak üretim ile birlikte sosyal ve kültürel bir değer de ortaya çıkmaktadır. Bu nedenle üretim aynı zamanda medyasyon yolu ile sembolik değer yaratımına dönüşmektedir.

Video oyunları; romanlar, filmler ve oyunlarla elde edilmeye çalışılan anlam ve değer kurulumunu destekler. Olay örgülerini anlamak, dili yorumsamak, hayal gücü ve deneyimi geliştirmek, farklı temalar arası geçişlilik ve keşifler yolu ile dünyayı yeni biçimde anlama imkânları verir. Çağdaş video oyunları aynı zamanda gelecekteki işverenler tarafından değer verilen yeni becerilerin çoğunu teşvik eder. Problem çözme ve işbirliği çoğu video oyununun özünde yer almaktadır.

a) Gösterge Değer

El değiştiren ürün, bir tüketim ve toplumsal kullanım değeri yaratmak üzere hareket ederken fetiş bir karaktere bürünmektedir. El değiştirmedeki bu fetiş, nesneler sisteminde farklılaştırmalara yol açan bir "statü değere" dönüşmektedir. Tüketim esnasında ortaya çıkan bu değer anlatısı değişim değerinin devamı niteliği ile ekonomik ilgisini kaybetmemektedir. Medya nesnelerinin üretim ve tüketiminin arka planında teknoloji ve fiziksel gereçler bulunmakla birlikte, değer üretim ve tüketimi textlere gömülmüş göstergeler üzerinden sağlanmaktadır. Gösterge değerin ortaya çıktığı bu nokta, tüketim biçimi üzerinden statü-kimlik edinim noktasıdır. Aarseth'in (1997) iş anlamına gelen *"ergon"* ile yol anlamına gelen *"hodos"* kelimelerinden ürettiği *ergodik text* kavramında olduğu gibi, kullanıcının icra ve karar süreçleri ile anlam ve değer bulan yapılardır. Böylece anlam ve değer oynama esnasında ortaya çıkan bir yorumsamadır.

Adam Muller'e (1779-1829) göre sermaye sadece materyal temelde ele alınamazdı ve servet psikolojik eğilimler, kültürel birikimi yansıtan ihtiyaçlarla, bu ihtiyaçlardan doğan tüketimlerle ortaya çıkan bir kavramdır. Gerçek servetin kaynağı tüketim olgusudur. Bourdieu'nun sosyal sermaye kavramı ve Müller'in "sosyal değer" kavramları, metanın ekonomik değerine etkiyen sosyal faktörler bulunduğu şeklindeki kabul ve genişletmedir. Sermaye ve emeğin sosyal ağlardaki bu genişleme anlatıları ve oyunsal literatür çağdaş toplumda yeniden buluşmuştur. Bourdieu'nun pratik duygu kavramı toplumsal ajanın (bireyin) habitus'u ile alan arasında kendiliğinden bir uyum sağlamasını mümkün kılan eğilim ve yetenekler bütününü ifade etmektedir. Baudrillard'a (1972/1981) göre tüketimin kavramsal sosyolojik temel hipotezi, ihtiyaçlar hiyerarşisi ya da iktisadi değer kavramı değil; sembolik değişim değeri, *sosyal prestij* değeri, rekabet ve sınıf ayrımıdır. Çağdaş toplumda puanlama sistemleri, katılımcılık, yeni klanlar, sadakat ve ait olunmak istenilen sosyal bütünlük tüketim nesnelerinin ötesinde sanal-dijital bir evrende ototelik biçimde gerçekleşmektedir.

Toplumsal yaşantıyı bir oyun olarak tasavvur eden Bourdieu, *habitus* ile bir alan arasında gerçekleşen az çok mucizevî buluşmanın ajanlarda bir *illusio* olarak yaşandığını söylüyor. *İllusio,* toplumsal oyuna ilgiyi, bu oyundan beklenen kazançlara yatırımı ve oyunun ön kabullerine katılımı ifade eden pratik inancı ifade etmektedir. "Pratik inanç bir ruh hali değildir" diyor Bourdieu, inançlar haline getirilmiş doktrinler ve dogmalar

kitlesine bilinçli katılım ise hiç değildir. Eğer tabir mazur görülürse bu bir vücut halidir (Timur, 2007). Çağdaş tüketim toplumunda imaj ve simgelerin yaratımı ve çok katmanlı medya önemli hale gelmiştir. Bu önem kazanma durumu, kültürün ve değerin belirleyicisi olarak gerçekliğin de önüne geçildiği eleştirilerini beraberinde getirmiştir. Ancak diğer açıdan da bu, gerçekliğin bir başka şekilde yeniden kurulumudur. Klasik felsefede gerçeklik konusunda polemikler mevcutken, aydınlanmanın ve kartezyen anlayışın hareket noktasının alışkanlığa dönüşmüş ve üzerinde tartışılamaz fantastik hareket noktaları bulunduğu görülmektedir. Kapitalistik toplum semiyotik bir sistemdir. Baudrillard'ın kullanım değeri ve değişim değerini yeniden ele alarak yaptığı politik iktisat eleştirileri ve yapısal duruşta konjonktürel gelişmelerin mutlak bir etkisi vardır.

Foucault'a (1966/1970) göre her yerde tek bir oyun vardır: işaret ile benzer arasındaki. Simülasyon düzeni ile klasik ekonomi sona ermektedir. Üretilen ürünlerin referansı artık kullanım değeri veya değişim değeri değil; yapısal değerli oyun özelliğine sahip sembolik bir değerdir (Østergaard, Fitchett & Jantzen, 2013). Baudrillard, 1968-2007 arasında 47 kitap yayınlamıştır. Bunların 30'unda simülasyon tartışılmaktadır. Baudrillard, tüm insan kültürünün simulakradaki toplu paylaşımın sonucu olduğunu ve gerçeklerin şimdiye kadar bir simülasyon şekli haline geldiğini kabul etmektedir (Crookall, 2011). Tüketimin hem belirli kod ve sistemlere dâhil olmanın pratik doğasına, hem de bir üretim biçimine dönüşmüştüğünü savunmaktadır.

Taylor ve Ford'un satış kaygısı bulunmayan bir pazarda daha fazla nasıl üretilebileceği sorunu 1929 Dünya Ekonomik Bunalımı ile farklı bir anlam kazanmıştır. Bu tarih işletmelerin ilk kez pazarlayamama problemi ile karşılaştıkları tarihtir. Ancak genel anlamda pazarlayamama problemi 1950'lerin sonunda ortaya çıkan bir durumdur. O döneme kadar pazarın büyümesi ile firmaların büyümesi neredeyse orantılı görülmektedir. 1970'lerin ortasından itibaren petrol fiyatlarının ani yükselişi ile ihraç ürünlerine olan talep donukluğu, pazarlama sorununu ciddi şekilde gündeme getirmiştir. Bu durum sistematik yaklaşımların ve üretim planlamaları döneminin bittiği, belirsizliklere göre durumsal yaklaşımların ön plana geçmesi gerektiği anlamına gelmekteydi. Pazarlamanın planlı üretimden talep üretimi gerçekliğine dönüşümü kalite, esnek organizasyon yapısı ve şirket kültürü, halkla ilişkiler, tanıtım, sosyal sorumluluk, reklam, moda, servis, ürün farklılaştırma, yeni pazarlar bulma ve dışarı açılma; bunun neticesinde neo liberal politikalar demekti. Nihayetinde üretiminden ziyade tüketimin

yönetimini yapabilmenin önemli hale geldiği bir dünyada, metanın bilinen değeri dışındaki değerlerle yüklenmesi gerekmektedir. Metaya yüklenen renkler onun üretiminde kullanılan sermaye, emek gibi faktörlerden daha fazla önemli hale gelmiştir. Metanın doğal bir ihtiyacı gidermesi anlamındaki kullanım değeri de anlamsızlaşmıştır. Çünkü talep edilen şey metanın salt doğal ihtiyaçları gidermesi değil; toplumun tüketilen meta ile özdeş hale gelmiş ve ona yüklü bulunan anlamları da satın almak istemesidir. Bu sebeple ekonomik değeri oluşturan basit bir formülü, kullanılan sermaye ve emek miktarı olarak kurmak anlamsızdır. Bu noktada Baudrillard tüketim toplumundaki değeri, gösterge değer olarak isimlendirmektedir. Ancak Baudrillard'a göre meta el değişiminde yaratılan değer salt politik iktisada dayanmayan, "oyunsal ve trajik" bir değerdir. Mimetik yapılar olarak oyunlar, simultan olarak bir yandan toplumsal etkileşimi ve düzenini, bir yandan da toplumsal kalıcılığı temsil etmektedirler (Perinbanayagam, 2016). Toplumda belirgin çatışma ve uyumsuzluk devam etmesine rağmen, üyelerin çoğunluğunun uzlaşım aradığı açıktır.

Baudrillard'a (1990/2010a) göre doğal evrenin, ticari evrenin ve yapısal evrenin ardından değerin fraktal evresi gelmiştir. Bu fraktal evrede ne doğal, ne genel bir denge vardır, gerçek anlamda sözü edilebilecek bir değer yasası artık bulunmamaktadır. Baudrillard geç dönemlerinde Üretim ve çalışmanın yüceltilerek emek üzerinden Marxist/kapitalist değer analizini eleştirse de, değerin bu şekilde ortaya çıkmaması ve politik iktisadın geçersiz hale gelişini sorunsallaştırmaktadır. Baudrillard artı değer yerine Bataille'in lanetli payını koyarak; emek yerine tüketimi ikame ederek, yine bir tür üretim eksenli değer oluşumu anlatısına dönmektedir. Çünkü tüketim bir tür üretimdir ve burada ihtiyaçlar sürekli olarak üretilmektedir. Veblen'in gösterişçi tüketimi belirli bir sınıfa değil toplumun geneline uyarlandığında ortaya çıkan tüketim toplumu, imaj ve gösterge üretim ve tüketimi ile değer oluşturmaktadır. Klasik anlatılarda emeğin kullanım şekli ile belirlenen toplumsal hiyerarşi simülasyon tarafından belirlenmektedir.

Oyunu enerji fazlalığından kurtulma ve bir tür deşarj ya da tekrar çalışmak için dinlence ve şarj olarak ele alan görüşlerde olduğu gibi, oyun fenomeni ile anlam ve değerin ortaya çıkma biçimi arasında dolaylı bir ilişki kurulmaktadır. Bu durum, enerji ve eylemin akış biçimi ile medeniyet ve toplumsalın devinimi arasında da bir bağıntı anlamına gelmektedir. Aylak sınıfı tanımlayan şey, enerjiyi muhafaza ve kullanma biçimi gibidir. Doğa karşısında artan imkânlar daha fazla oyun hakkı sağlamaktadır. Sysphos'un

tanrılardan aldığı cezanın bilinen bir sonu yoktur. Gücün bu oyun biçimi bireylerin tekilleşmesi ve bir baş dönmesi kültürü olarak düşünülebilmektedir. Safranski'ye (2008) göre insan var olanın içinde (im seienden) tutsak alınmış veya tuzağa düşürülmüş değildir. Şeylerin ortasında oynar, tıpkı tekerleğin hareket etmesi için göbeği etrafında oynaması gerektiği gibi. Heidegger'e göre varlık sorunu bir özgürlük sorunudur.

İnsan doğası gereği toplumsal bir canlıdır. İbni Haldun'a göre asabiyet tikellerin bir devinim içerisinde kolektif bilinci ve istenci oluşturabilme yeteneğidir. Topluluk ruhu, istenci (c*orporate spirit, group will*) aynı zamanda iyi ve kötü özelliklerin sentezidir (akt. Lacoste, 1984). Smith'e (2000) göre toplum halinde yaşamayı ve örgütlenmeyi seçen insanın acıdan kaçarak kendi faydası için gerçekleştirecekleri, dışarıdan müdahaleye gerek kalmaksızın doğal bir ahenk sağlayacaktır. Bir başka deyişle merkezi olarak planlanmadığı halde kaos içinden denge spontane olarak çıkmaktadır. Bu öz örgütlenme, devlet müdahalesine ancak doğal ve olağan durumlar dışında ihtiyaç duymaktadır. Günümüzde internet, dil ve evrim öz örgütlenme için verilen bazı örneklerdir. Smith'in "duygudaşlık eğilimi" dediği ve sosyal düzenin itici gücü olarak kabul ettiği kavram, bir "iletişim ve uzlaşım" argümanıdır. Postmodern toplum Baudrillard'a göre simülasyon toplumudur, üretim ve tüketim faktörleri etrafında organize olmaktadır. Baudrillard'ın tüketim toplumu lineer olarak incelenemeyen gösterge ve ihtiyaç üretim toplumudur. Simülasyon düzeninde etrafında organize olunan faktörlere bağıl konsensüs/uzlaşımın değer yasası gösterge değerdir. Bu tür bir üretimin ve konsensüsün değer yaratımı, medya ve bilgi işleme sistemlerince üretilen-tüketilen ve her yeri kuşatan göstergeler aracılığı ile olmaktadır. Baudrillard anlatılarında sayısız metafor kullanmaktadır. Fink'in modern felsefenin özünün oyun olduğunu ve düşünmeye değer bir kavram olarak oyunun insan doğasının teşkilini belirlediği görüşünü bu noktada tekrar etmek gerekir. Baudrillard özne-nesne ve biliş sorununda özneyi silikleştirerek, modern felsefenin öznesini ihmal eden bir modelleme/oyunlaştırma yapmaktadır. Baudrillard anlatısında baştan çıkarma kendi kuralları olan bir ritüel ve oyundur. Pek çok metafor ve kurgu ile görüşlerini anlatan Baudrillard'ın oyun metaforları dışında felsefesini oyunlaştırması toplamda anlatılmak istenen konunun (oyun) ruhuna uygundur. Kartezyen yöntemlerin eleştirisinde dilsel oyunlar, belirsizlik, topoloji, viral yayılmalar, metastazlar, DNA zincirleri, Mobius şeritleri vb. kullanılırken, toplam yazın patafizik özellikler göstermektedir. Bu durum Fink'in yorumunu desteklemektedir. Ancak değeri oluşturan medyadan devam ederek

Baudrillard'ın söylediği şekilde, öznesine oyun istenci verildiğinde, metaforik anlamı ya da (Fink ve Axelos) felsefenin bir oyun olması, dünyanın kendisini bir oyun olarak açması dışında; postmodern toplumda üretim ve tüketim organizasyonunun imgeden oyuna doğru yol aldığı söylenebilir. Bu nedenle kültürel çalışmalar içerisinde oyun çalışmaları ve oyun elementlerinin incelenmesi herhangi disipline bırakılamayacak kadar büyük bir alandır. Deleuze'e (2002/2004) göre Axelos, Fink'le birlikte, oyunun geleneksel anlayışının ötesine geçen ilk kişilerden biriydi: Bu (oyun), diğer güçlere (gerçeklik, fayda, çalışma, kutsal, vb.) zıt sınırlı ve belirli bir insan faaliyetiydi. Jacques Ehrmann geleneksel anlayışın bu postülalarını (oyunu ciddiyet, kültür ve gerçeklikten farklı kabul eden) analiz etmiştir. Jacques Ehrmann'ın *'L'homme en Jeu,'*daki 266 nolu kritiği, makalesinin sonundaki beş tezi, Axelos'un düşüncesine karşılık gelir. Ehrmann'ın tezleri şunlardır: (1) oyunun konusu yoktur, (2) oyun iletişimdir, (3) oyun bir uzay-zaman spiralidir, (4) oyun sınırlı ve sınırsızdır, çünkü kendi sınırlarını çizmektedir ve (5) oyun, oyunun ötesinde olanı imâ eder ve açıklar.

Baudrillard'a göre değerlerin metastazı ve herhangi şekilde hesaplanabilir olmaktan çıkması, bu anlam-değerleri oluşturan parçaların atom altı parçacıklar gibi hareket etmesi, bilinen değer kavramlarını da yok etmektedir. Ancak ekonomik değer konusu üzerinde ya da gösterge değer hesaplanabilirliği üzerinde bir uzlaşma zaten bulunmamaktadır. Değerlerin istatistikî ve matematiksel olarak ölçümlendiği üretim ve planlama dönemlerinin anlamını yitirmesi ve insan doğasına içkin faktörlerin ön görülebilir hale getirilmesindeki hesap karmaşası, fraktal değer anlatısını ortaya çıkarmaktadır.

Fraktallar, klasik, yani Öklidyen geometrideki kare, daire, küre gibi basit şekillerden çok farklıdır. Bunlar, doğadaki, Öklidyen geometri aracılığıyla tanımlanamayacak pek çok uzamsal açıdan düzensiz olguyu ve düzensiz biçimli tanımlama yeteneğine sahiptir. Fraktal terimi parçalanmış ya da kırılmış anlamına gelen Latince *"fractuss"* özcüğünden türetilmiştir (Wikipedia, 2017). Böylelikle Baudrillard'ın haritalardan haritaların sınırlarına doğru yol aldığı görülmektedir. Değer parçacığının simülasyonun göğünde bir an parlaması ve sonra kaybolması onun boyut ve hızını eldeki araçlarla ölçümlenemez hale getirmektedir. Göndereni temsil etmesi gereken bu parçacıkların anlamsız doğası, tutarsızlığa yol açmaktadır. Bu parlama ve kaybolmalar anlamlı bir seri oluşturmazken, Baudrillard evrenindeki kopyalar yeni kavramların ortaya

çıkmasını engellememektedir. Bu hali ile fraktal değer ve hipergerçeklik bir iletişim konusu haline gelmektedir. Ticari marka tanıtımları, halkla ilişkiler ve enstrümanları, pazarlama ve reklam şeklinde bu bağlamdaki tüm simge, söylem ve eylemler üretim-tüketim ve yeniden üretim faktörü haline gelmiştir. Medya araçları ham madde olarak üretim ve tüketimde rol alırken, sosyal bilimler ve yöntemlerinin ele alındığı kurumlar, bu ham maddenin nasıl işleneceğini ve tüketileceğini fiziksel şemalar halinde üreten fabrikalara dönüşmüştür. *"Medium is the Message"(Kullanılan mecra, mesajın kendisidir)* toplumu asıl etkileyen unsurun içerik değil, medyanın kendisinin olduğunu ifade etmektedir. Bu aynı zamanda kullanım değeri ve değişim değerinin ötesinde bir anlama sahip olan simge ve gösterge değerin ifadesidir. Mal ya da hizmet kendisine ait değeri tüketiciye açıklamak için bir değer atfını ortaya koymaya çalışır. Çağdaş toplumda bu değer atfının dijital olarak ortaya çıktığı oyunsal platformlar oyun mekanikleri ile hareket ederken, bir duygu durum ayarlama hizmeti de sunmaktadır. Duygusal ihtiyaç ve özlemlere dayalı mekanikler, mal ve hizmetin ötesinde bir tüketim ve kendini konumlandırma ihtiyacını tatmin etmektedirler. Seri üretimin sorunu, üretilen nesnelere yeni pazarlar bulabilmekti. Seri tüketim toplumunda ise aynı nesneler saatlik, anlık olarak ve defalarca kez tekrarlı tüketim gücüne erişmiştir. Foursquare, hizmetin konumlandırılması değil, beden ve bilişin sürekli yeniden konumlandırılmasıdır. Baudrillard'a (1976/2008, s.5) göre *"...koda özgü rastlantısal mekanizmalar gönderen mekanizmasından yoksun, aktarılma özelliğine sahip dalgalanmaya bırakılmış belirsiz bilinçaltı mekanizmalara uygun düşmektedirler."*Baudrillard bu noktada değerin hesaplanabilirliğini, bu değeri oluşturan verileri atom altı parçacıklar olarak düşündüğümüzde, hız ve boyutunu ölçümleme imkânı kadar mümkün görmektedir. Madde ve enerjinin, materyal ve mental olanın bile kategorize edilemediği bu mikro evrenin karmaşası, değerin hesaplanamamasına, hesaplanamayan değer de anlamın kaybolmasına yol açmaktadır. Böylece fraktalların kat ettiği yollardan elde edilecek olan şema yeni değer şemasıdır ancak bu şemayı fiziksel olarak da ortaya koymak imkânsızdır. Shannon ve Weaver'in Matematiksel İletişim Kuramı'nda olduğu gibi, mesajı oluşturan parçaların sayısı entropiyi (belirsizlik) oluşturmaktadır. Böylece ötelenme bakışına sahip olmayan Baudrillard parçacıkları ışıma, görünme ve bilinmez şekilde kaybolmalarla ve aşırı şekilde çoğalma yolu ile ciddi bir belirsizlik şeması ortaya çıkarmaktadır. Şeyler sonsuza kadar hızla çoğalırken kullanım değeri devreden çıkmış ve her şey değişimin

konusu olmuştur. Estetik yargının ekseni kurtuluş ya da fayda değil; coşkunluktur. Oyun teorisinin bilimsel hesaplamaları karşısında, Baudrillard hep birlikte bir başka tür oyunun içinde, Caillois'in tanımladığı şekli ile ilinx içinde olduğumuzu söylemektedir (Holmevik, 2012).

Fiske'e (1982/2003) göre tekrarın karşıtı belirsizliktir. Tekrar yüksek kestirilebilirliğin ve belirsizlik ise düşük kestirilebilirliğin bir sonucudur. Kısa vadede düzensiz olarak görünen bir sistem, uzun vadede düzenli şekilde izlenebilir. İki yüzü de tura olan bir para atıldığında belirsizlik (entropi) sıfırdır. Hilesiz bir para için yazı ve tura gelme olasılığı $\frac{1}{2}$ olduğu için [0 ya da 1] entropi en yüksek düzeydedir ve $\log_2 2 = 1$'dir. Tekrara dayalı bağlam yaratımının bu şekilde ortadan kalkması ile dil bilim, programcılık, kaynak kodlaması, algoritmik karmaşıklık kuramı, verilerin derlenmesi ve sıkıştırılması, depolanması gibi konuların ya da stok marketlere dair tahminler yapılamayacağı sonucuna ulaşamayız. Bir siteyi günlük ziyaret edenlerin ülkelere göre tasnifinde o gün için anlamlı bir değer elde edilemese bile aylık ve yıllık bazda bir dengeden bahsedilebilir.

Bilginin sayımı, depolanması, sıkıştırılması ve sağlıklı tekrarlarının sağlanması matematikten bağımsız düşünülemez. 1910'larda yazılan *Principia Mathematica* temel kaynak eserlerden biridir. Başarılı takipçileri Wittgenstein'dan, günümüzde Chomsky'nin matematiksel linguistiğine kadar enformasyonun mantığı üzerine çalışılmıştır (Drucker, 2010). *Principia Mathematica* gibi bir eserin yazılış amacı ve daha genel olarak çeşitli matematik dallarının aksiyomatikleştirilmesinin amacı, bir araştırma alanındaki tüm doğru önermeleri bir temel varsayımlar kümesinden çıkarma arzusudur. Sonsuz ya da çok sayıdaki veri kümelerinin açıklama ve denetlemesi için kalıplar bulma arzusu tüm bilim dalları için ortaktır. Principia Mathematica da bu tür bir girişimin ürünüdür. Modern çağa kadar geometri, birçok insanın sağlam aksiyomatik temeller üzerine kurulmuş olduğunu düşündüğü tek matematik dalı olarak kaldı. Öklid geometrisi veya klasik geometri aksiyomatik yöntemin başarılı bir örneği olarak sık sık verilmektedir. Yüzlerce yıl Öklid geometrisinin önermelerinin uzay hakkındaki temel doğruluklar olduğu düşünülmüştür.

Gödel, Matematikte aksiyomatikleştirilemeyen matematiksel doğruluklar olduğunu ispat etmiştir. Matematiğin temelleri hakkında formalist programdan

beklentileri olanların hayallerini yıkmış hem de bilgisayar bilimleri, enformasyon teorisi gibi diğer alanlarda çalışan bilim insanlarına kendi çalışmaları için önemli bir ilham kaynağı olmuştur. Doğadaki örüntüleri çözümlemek 19 ve 20.yüzyıl için büyük bir hedefti. Ancak tüm aktör ve anlamların lineer ilişkide olmaları alışkanlığının devam ettirilemediği senaryolar kaotik olarak ifade edilmiştir. Mesajın/kodun frekansının ve buna bağlı yapının belirli bir değişkene göre hesaplanamazlığı sorunu çağdaş topluma özel değildir. Ancak bu sorunun ele alınabilmesi bilgisayar ile birlikte mümkün olmuştur.

Baudrillard'a (2000/2005a) göre simgesel dolanım düzeninde "şey"leri birbirinden ayrı düşünebilmek mümkün değildir. Çünkü bu evrende şeyleri birbirinden ayırmanın mümkün olmadığı, biçimler arası bir suç ortaklığı sayesinde yaşayabilmektedir. İnsan, hayvan ya da tanrının görüntüsü belli bir kurala göre değiş tokuş edilebilmekte, yani bir varlık diğerinin görünümüne sahip olabilmektedir. Teknolojinin kendisi bir düşünme biçimidir. Bu durumu *Nesneler Sistemi*'nde nesnenin işlevselliğinden bağımsız olarak göstergeye sahip olmaya çalışmasını araba çamurluğu örneği ile anlatmaktaydı. Çamurluk arabanın bir organizmaya öykünerek balık, kuş göstergesi yüklenmesine yardımcı olmaya çalışmakta ve böylelikle daha ağırlaşarak daha fazla yer kaplamaktadır. Oysa arabanın gerçek amacı olan hareketi sağlayan ve işlevsel olan motordur ve araba yolda kalmadıkça insan onun parçaları ile ilgilenmemektedir. Çamurluğun oluşturduğu ise ancak hız düşüdür. Heidegger'in de söylediği gibi insan gündelik yaşantısında nesnenin teknolojik durumu ve özü ile değil fonksiyonu ile ilgilenmekteydi. Nesnelerin konuşmaya başlamasından sonra bu işlevsellik de meta-fonksiyonel hale gelmiştir. Bu konuşma durumu ise aktörler arasında oynanan bir oyundur. Nesne, nesneyi yükleme ve tüketme artık oyun elementleri içermektedir. İnsanın işlevinin uydulaşmasından sonra işlev ve kararın tamamen IoT'a (Internet of Things, Nesnelerin Interneti) devrine kadarki oyun, anlatıların da oyunsallığını içermektedir. Heidegger'e göre teknoloji hali hazırda var olan realiteyi kendi irademize göre transforme etmeye ve onu gerçekleştirmeye yarayan bir metottur. Teknoloji realiteyi deneyimlemeye açık olmak yerine, realite üzerine bir kontrolü mümkün kılmaktadır. Heidegger teknolojinin özünde metafiziğin bir uzantısı olduğu ve temelini, "bir açığa çıkarma kipi" olarak metafizik tarihinde bulduğu kanısındadır. Teknolojinin bu tanımı yalnızca kullandığımız dışsal makineler ile bağlantılı olmayıp, Antik Yunana dayanan bir düşünsel kökene sahiptir.

b) Uygulama Çerçevesi ve Oyun Değer

Oyun sistemleri disiplinlerarası ilginin verimli bir odağıdır. 2000'lerin başından bu yana, dijital nesnelerin sanal değil, maddi olarak yeniden kavramsallaştırılması gerektiği fikri, beşeri bilimlerde önemli bilimsel araştırmaların konusu olmuştur (McGann, 2001; Hayles, 2002). Oyunlar görüntüleme ve eğlencenin ötesinde, retorik görüş ve anlam metinleridir. Oyunlar simülasyonlar yolu ile karmaşık sistemlerin temsili haline gelmektedir. Ian Bogost (2007)'a göre dijital oyunları yaratma ve anlama sürecinin merkezinde bir usule dayalı söylem anlayışı vardır. Video oyunları, Film Teorisinin görsel ve işitsel unsurlarını, narratolojinin hikâye anlatımı unsurlarını ve ludolojinin etkileşimli unsurlarını kullanıp sentezleyerek anlam yaratır. *Anlam,* sosyal işleyiş biçimi hakkında da yorumsama imkânı sağlar. Anlamın incelenmesi sosyal normların tespiti ve değiştirilmesi çabası bağlamında da faydalı olacaktır. Naratoloji *"algoritmik olarak oluşturulmuş anlatı imkânları"* şeklindeki oyunları diğer metinlerle karşılaştırırken, oynanış halindeki tüm duygu ve anlamları yakalamaktan uzak kalacaktır. Bu nedenle ludolojinin temel amacı oynayışdaki etkileşimin edebiyat ve filmlerden farklı olduğunu vurgulamaktır. Murray'e göre (2005) Ludolojinin ideolojisi belki de "oyun özcülüğü" olarak adlandırılabilir. Bu, oyunların diğer kültürel nesnelerden farklı olarak ve kendi sınıfına özgü ve biçimsel olarak yorumlanması gerektiğini iddia eder. Bir yöntem olarak "bilgisayar oyunları formalizmi" oyunları sınıflandırmak ve karşılaştırmak için kullanılabilir. Oyunları inceleyen çalışmalar biçimden çok "içerik analizi"ne dönüşebilmektedir.

Medyanın "oynanılabilir" hale gelmesi ile eskiden ciddiyet alanında kabul edilen süreçlerin oyun üzerinden gündelik yaşantıya taşınması, toplumsal bir dönüşümü de önermektedir. Sanat ve gündelik pratikler arasındaki sınırların silinişi, yüksek kültür ve kitle kültürü arasındaki hiyerarşik ayrımın çöküşü, eklektizm ve kodların harmanlanmasını destekleyen bir üslup melezliği, parodi, pastiş, ironi ve yeni değerler olarak karşımıza çıkmaktadır. Prosedürler bazen ideoloji ile ilgilidir; diğer düşünce biçimlerini görme kabiliyetini bulanıklaştırabilirler. Simülasyon yazarları bilgisayarların bir dizi kuralları hızlı ve tasnifli biçimde yerine getirebilme kabiliyetini modellerken, şeylerin potansiyel davranış biçimlerine de karar vermiş olurlar. Oyunlar operatör ve makinenin sibernetik ilişkisi ile ortaya çıkmaktadır. Anlam ve değer bilinçli insan öznelerinin şeyler ile olan karşılaşması ile kurulan gerçekliktir. Nesneler, ideoloji ve

öznel biliş sistemi ile etkileşimli ikincil tür değere sahiptir. Oyunlar, makine ve operatörün karşılaşma sistemleridir. Bazı dijital oyun türleri belirli tarihsel olayları şekillendiren nedensel faktörleri uygulama çerçevesi olarak sunar. Böylece bu oyunların bazıları açık şekilde siyasi yorumlar işlevini yerine getirirken, bazıları da bunu dolaylı yoldan yapar (Bogost, 2006). Bir video oyunu "şimdi" içerisindeki tarihselliktir, tarihin kendisi değildir. Video oyunlarının bu katmanlı gücü Baudrillardyan simülasyonlara izin vermektedir. Simülasyon ve modellemeler, olanaksız form ve tarihselliği olanaklı hale getirmektedir. Oyunlar yalnızca hikâye ve coşkunluk değildir; düşünme biçimlerine de etkiyen bir kuvvettir. Apperley'in (2006) belirttiği gibi, *"simülasyon oyunları, oyuncunun yavaş yavaş ilgili oyun gibi düşünmesini sağlayan süreç ile karakterize edilir"*. Oyunu oynamayı öğrenmek, o oyunun kurallarını özümsemeyi ve böylece sorgulama modelini çoğaltmayı öğrenmektir. Oyunlar yeniden oluşturmak, simule etmek incelemek ve tahmin etmek üzere, çoklu ajanların eşzamanlı etkileşimidir.

Oyunlar ve oyunsal alanlar olarak sosyal medya, eğlencenin ötesinde politik ve estetik kaygıların direkt ya da dolaylı olarak ifade bulduğu alanlara dönüşmüştür. Dünya Günü 1990'da yayınlanan *Balance of Planet*, çevresel konuları ve sonuçlarını modelleyen bir simülasyon oyunudur. Oyun çevre sorunlarının karmaşıklığı ve birbirleriyle ve ekonomik sorunlarla dolu olması ile ilgilenmiştir.

Gadamer modern bilimin bilgi, metot ve gerçeklik gibi konseptlerini anlamak için alternatif olarak oyun kavramını önermiştir. Gadamer, felsefe tarihindeki düşünce suşlarını diriltmek için gayret gösterirken özellikle -Platon, Aristotle, Hegel, Husserl ve Heidegger'de bulunan anlamanın alternatif idrakine yönelmiştir. Düşünür oyun konseptini bilgi, metot ve hakikatin modern bilimsel kavranışının anahtarı olarak ifade etmeye çalışmıştır. Oyun kavramı, dünyayla kurduğumuz kökten ilişkinin filozofi üzerinde baskın olan Kartezyen durumdan çok farklı, kaçınılmaz bir tasvirini sunmaktadır (Vilhauer, 2010).

Oyunlarda oyuncu, göl asiditesinden radyasyona ve petrol sızıntılarına kadar çok sayıda değişken ayarlar içinden seçim yapar. Oyun, oyuncuların insan hayatına değer vermesini gerektirir. Ayrıca oyuncunun ayarlanabilir bir değer sistemini taklit etmesine, bu değer sisteminin etkilerine tanık olmasına ve bu algılamayı oyun deneyiminin ötesine taşımasına izin vermektedir. Bir sanatçı topluluğu olan Kinematik, oyuncuya 11 Eylül

2001'de yapılan saldırıda yanan Dünya Ticaret Merkezi kulelerinden kaçmak için meydan okuduğu *"9-11 Hayatta Kalma (Survivor)"* adlı oyunu yayınlamıştır. Bu oyunda oyuncu, binadaki rastgele yerden başlar. Oyunun en tartışmalı özelliği, oyunun bazı yerlerinde merdiven yolu ile kaçış yolu varken, bazı durumlarda oyuncuları bina içindeki alevlerle kapılma veya kendilerini pencereden atma seçeneğiyle karşı karşıya bırakmaktadır (Bogost, 2006).

Çağdaş toplumda insanın kendisini kamusal alana ve sosyal bir bütüne ait hissedebilmesi ile ilgili belirsizlikler bulunmaktadır. Belirsizlik, kategorilerin hangi küme/kümelere ait olduğu ile ilgili tekinsizliktir. Eylem ve kavramlar arasındaki kararsızlıkların çözümünde, geriye oyunsallaştırılmış alanlar kalmaktadır. Çevrimiçi oyunlar oyuncularına daha büyük bir şeyin parçası gibi hissettirmektedir, günümüz toplumunda bu eksiktir (McGonigal, 2011).

Medya olarak oyun, lusorik tavır ve akış ile kapitalistik değişim değerinin nihaî hedefinin ve gösterge değerin dışında oyunsal bir değer taşımaktadır. Sutton-Smith (1997) oyun kavramının genişliği nedeni ile doğan belirsizlik üzerine, yedi temel retorikten bahsetmektedir. Bahsedilen retorikler şunlardır:

1. *Oyun ilerlemedir* Retoriği
2. *Oyun kaderdir* Retoriği
3. *Oyun güçtür* Retoriği
4. *Oyun kimliktir* Retoriği
5. *Oyun imgesel ve hayalidir* Retoriği
6. *Oyun özneldir* Retoriği
7. *Oyun ciddiyetsizliktir (uçarılıktır)* Retoriği

Tablo 2'de oyunun bazı özelliklerine göre retorik sınıflaması yer almaktadır.

Tablo 2. *Oyunun Bazı Özelliklere Göre Retorik Sınıflaması*

Retorik	**Tarih**	**İşlev**	**Form**	**Oyuncular**	**Disiplin**	**Araştırmacılar**
İlerleme	Aydınlanma	Adaptasyon Gelişme Sosyalleşme	Eğlence Oyunlar	Çocuk ve gençler	Biyoloji Psikoloji Eğitim	Vygotsky, Erikson, Piaget, Berlyne
Kader	Doğacılık, kehanet	Sihir Şans	Şans	Kumarbaz	Matematik	Bergler, Fuller Abt
Güç	Politika, savaş	Statü Zafer	Beceri Strateji Derin oyun	Atlet	Sosyoloji Tarih	Spariosu, Huizinga Scott, Von Neumann
Kimlik	Gelenek	Sosyal yapı İşbirliği	Festivaller Törenler Partiler Yeni oyunlar	Halk	Antropoloji Folklor	Turner, Falassi De Koven Abrahams
İmgesel	Romantizm	Yaratıcılık Esneklik	Fantezi Mecazi anlam	Oyuncular	Sanat ve Edebiyat	Bakhtin, Fagen Bateson
Özne	Bireycilik	Zirve deneyimi	Boş zaman Bağımsızlık Aşırı oyunlar	Avangart, yalnız oyuncular	Psikiyatri	Csikszentmihalyi
Uçarılık	İş etiği	Ters-yüz etme (değişme) Oyunculuk	Mantıksızlık	Hilebaz Komedyen Soytarı	Pop kültür	Welsford, Stewart Cox

(Kaynak: Sutton-Smith, B. (1997). *The ambiguity of play.* Cambridge, MA: Harvard University Press.)

Sutton-Smith'e (1997) göre oyun retorikleri arasında anlamsal ve değer olarak bağlantılar bulunmaktadır ve bu retorikler kültürün ürünüdür. Bu yedi oyun retoriği kendilerine yakın ve uzak diğer retorikler ile karşılaştırılarak aydınlatılabilir. Uzak retorikler din, siyaset, sosyal refah, suç ve ahlak hakkındaki inançlardan türetilenler daha geniş türlerdedir; diğer bir deyişle, papazların, politikacıların ve satış görevlilerinin halkı sürekli rahatsız ettiği konulardan oluşmaktadır. Bu retorikler gündelik hayatın hava sahasını, kilise, okul ve toplulukları kuşatmış olan retoriklerdir. Her retorik ayrı bir oyuncu türünü ve oyun biçimini ifade ederken, nasıl yaşayacağımız hakkında da söylemler oluşturmaktadır.

Gündelik dil, konvansiyonel metaforik ifadelerle kuşatılmıştır ve metaforlar her yerde sıkça rastlanan vazgeçilemez dilsel ve bilişsel araçlardır (Lakoff & Johnson, 2003). Bilim retorikleri ise genellikle daha dar ve daha açık bir türdür. Sonuçta, bilim, güvenilirlik, geçerlilik ve tahminde kendi epistemolojik retoriklerine sahiptir. Genel olarak gerekli tutarlılık ve güvenilirliğe sahiptir. Bu bilimsel öğretilerin tümü aynı zamanda retoriktir çünkü bildikleri bir dünya ya da bir metin olduğunu varsayımsal olarak kurgulayarak hareket ederler. Pepper'in gösterdiği gibi felsefi araştırmacılar bile üzerinde çalıştıkları konularda gelişigüzel ayrımlar yapmak zorundadırlar (Sutton-Smith, 1997).

Kök metaforlar kültürün içinde gizil olarak bulunan ve bilimsel değer sistemlerine de etkiyen kuvvettir. Konjoktürel değişiklikler ancak belirli bir devinimden sonra yeni düşünürlerce görülebilmektedir. Bir kök metafor derinde konumlanmış temel dünya görüşünü yakalasa da, olağan söylemde abartıdan uzaktır ve çoğu zaman bir düşüncenin kılavuzu olmalarına rağmen, onu kullananlar varlığı konusunda bilinçli değildirler (Smith & Eisenger, 1987).

Kuhn'a (1962/1995) göre bilim tarihi, bilimsel girişimin kesintisiz bir birikim halinde değil; aksine bilgiyi kesintilere uğratan devrimci dönüşümlerle gelişmektedir. Birbiri ile çatışma ve rekabet halindeki birçok farklı okulun galip gelenlerinin günümüze kadar getirdiği bir bilim söylemi söz konusudur. Bu hâkim söylem mümkün olanlar içerisinden biridir, olasılık anlamında ise başka seçenekler var demektir. İnsanlık için neyin doğru olduğunu tayin eden sadece yöntem değil; tarihsel koşullardır. Nasıl siyasal devrimlerde toplumlar farklı rejimleri seçmek zorunda kalıyor ise, bilimsel devrimlerde de bilim toplulukları farklı görüşler arasından bir seçim yapmak durumundadırlar. Bilimsel bilgi onu üretenlerin inanç ve tercihlerinden soyutlanamaz.

Gözlem ve çıkarım evrenlerinde tarihsel ve kültürel olarak oluşturulan modellere dayalı gerçekleştirilen simülasyonlar olası gerçeklik biçimlerini vermektedir. Stephen Pepper'in (1942) tanımladığı dört dünya görüşü (hipotezi) şunlardır;

- Mekanizm
- Biçimcilik
- Bağlamcılık
- Organizmacılık

Pepper'ın dört dünya hipotezi Tablo 3'te verilmiştir.

Tablo 3. *Stephen Pepper'ın Dünya Hipotezi*

	Dağıtıcı	**Bütünleştirici**
Analitik	**Biçimcilik** ***Kök Metafor benzerlik ya da yapaylık***	**Mekanizm** ***Kök Metafor***: *Makina*
Sentetik	**Kontekstüalizm** ***Kök Metafor***: *tarihi olay*	**Organizmacılık** ***Kök Metafor***: *bütünleştirici* VEYA *organizm*
	• Bilgi sistematik değildir. • Dünya düzensiz değildir. • Öngörülemeyen. • Belirsizlik. • Hassasiyet eksikliği. • Geniş kapsamlı.	• Bilgi düzensiz ve sistematiktir. • Dünya düzensizdir. • Tahmin edilebilirlik. • Belirllilik. • Hassas. • Kapsam yokluğu.

(Kaynak: Pepper, S. C. (1942). *World hypotheses: a study in evidence.* Berkeley, CA: University of California Press.)

Yazar ya da okuyucu kök metaforlardan hangisine ya da hangi senteze dâhil olduğunu bilerek ya da bilmeyerek fikirler formüle etmektedir. Ancak kök metafor bilgi iddiasının temelini oluştururken, anlam ve değerin oluşum biçimini de belirlemiş olmaktadır. Batı medeniyetinde Modern bilim, mekanizmi metafizik temel olarak almıştır. Davranışçılık ve radikal ampirizm, bu dünya görüşüne bağlı psikolojik ve felsefi hareketleri örneklendirmektedir. Organizmacılık dünyayı, bir makine veya bir dizi formdan ziyade bir organizma olarak görür. Organist, parçaları bulmaya çalışır. Her gerçek olayda az ya da çok organik süreç gizlidir. Bu dünya görüşü, diğerlerinin yanı sıra felsefede Hegel ile de bağlantılıdır. Psikolojide, organikçiler Maslow (kendini gerçekleştirme), Rogers (kişisel büyüme) ve olgunlaşma aşamalarının kavramına dayanan gelişimcileri içereceklerdir. Formalizm ise varlıklar arasındaki benzerlikler ve farklılıklara odaklıdır. Platon, Aristoteles ve Skolastikler formalist düşüncenin örneklerini oluşturmaktadır (Sarbin, 1986). Oyun çalışmalarında Lankoski ve Björk'ün (2015) metodolojik araştırması, işin toplamını oluşturan parçalara odaklanılması ve her bir parçanın toplam içindeki rolünün sorgulanmasıdır. Bu biçimselcilik ontolojilerin inşaası ve etkileşimine dayanmaktadır. Oyunların oyuncular ile birlikte var olan nesneler olarak kabulü, onun nesnel olarak incelenmesinden ziyade bir süreç olarak incelenmesini de gerektirmektedir. Her bir oyuna çizilen ontoloji onu farklı hale getirmektedir. Ancak

Malaby'ye göre (2007) ludologlar formalizmin tuzağı içine düşmüşlerdir. Oyunların farklı ve özel olarak kabulü, onu gündelik pratiklerin dışına itmektedir.

Batı metafiziği tarihi boyunca önemli bir rol oynamış olan başka iki iğretileme de evreni organik, ya da mekanik bir varlık olarak tasarlamaktır. Şüphesiz bu iki sözün her biri, sık sık bir iğretileme olmaktan çok bir kavram olarak ortaya çıkar. Antik Çağın ünlü şairi Lucretius'ta rastlanan *"dünya makinesi" (machina mundi)* deyimi, bizim modern insanların makinesine benzetmez evreni. Aslında Lucretius dünya makinesi ile dünyanın karmaşık, püf noktaları olan, neredeyse hileli bir yapı olduğunu düşünüyordu. Bu anlamda *machina* tiyatroda bir güçlüğü çözen el çabukluğunu gösterirdi (deus ex machina: makina Tanrı). Böylece *"machina mundi"*, *"kosmos"* ile anı şey olmaktan çok komik bir şeydi. Nitekim Lucretius *"machina"* sozünü Stoalı'ların *"pronoia"* tasavvurunu, evrendeki her şeyi amaca göre düzenleyen tanrıca-bilgece öngörü anlayışını çürütmek için ileri sürmüştü (Uygur, 2014).

Teorik olarak her bir kök metaforun bütünlüğünü tanımak önemli olsa da, eklektik düşünmek ve tüm kök metaforların ışığı altında elde edilen görüş, fenomenin daha iyi anlaşılmasını sağlayacaktır (Pepper, 1945). Gösterge değer, kullanım ve değişim değerinin ötesinde toplumsalın tüketim olgusu etrafında kimlik, farklılık ve prestij edinimi için bir araya gelme biçiminin yaygınlaşmasıydı. Metin ve kelimeler ile ortaya çıkan değer biçimi, çağdaş toplumda icraya dayalı hale gelmiştir. Oyun toplumu kendi kendinin gönderenidir.

Arendt'e (1961/2012) göre, kitleleri eğlendiren ve oyalayan şeylerin bizi de eğlendirebileceğini inkâr etmek ya tam manasıyla ikiyüzlülüktür ya da toplumsal bir züppeliktir. Kültürün varlığı açısından bakıldığında tehdidin büyüğü boş zamanlarını eğlence ile değil toplumsal durumlarını iyileştirmek için rastgele eğitsel zımbırtılarla dolduran kimselerden gelmektedir. Mikrolokasyon, giyilebilir teknolojiler, yapay zekâ ve IoT gibi imkânlar, seri bütünleşmiş üretim ve tüketim toplumumun oyunsallaştırılmış olarak erişmek istediği teknolojilerdir. Oyunsallaştırma bir hileli yönlendirme değil, büyük veri içerisinde akış halinde bulunabilme çabasıdır. Tüm bu teknolojilerin doğası, metaya sahip olmaktan ziyade ona erişebilme kültürünü desteklemektedir. Ürün ve eylem amaçlılığının bu birliği, oyunsu olan ve oyunlaştırılmış olan arasındaki farkı ortadan kaldırmaktadır. Dijital oyunlar ve oyunsal alanlar yalnızca gösterge üretmemekte, bu

göstergelerin icrası yolu ile gündelik gerçekliklere dönüşümüne yol açmaktadırlar. Oyunların icraya dayalı doğası, dil ve göstergelerin ötesinde diğer oyuncu ve nesneler ile etkileşimi sağlayarak, bir metnin yorumsanması ya da izlenmesinden fazlasını sağlamaktadır. Csíkszentmihályi, okulların, ofislerin, fabrikaların ve diğer günlük çevrelerin akışı sağlayamamasının, insanlığın karşılaştığı en acil sorunlardan biri olan ciddi bir ahlaki mesele olduğunu savunmuştur. Oyunlar üretme, deneyimleme, iyi iş çıkarma, eğlenme, farklı hissetme, dayanışma gibi ihtiyaçların karşılandığı, sanal gerçekliğin yaşandığı alanlardır. Oyunlar ve oyunsallaştırılmış alanlardaki etkileşim formlarının analizi ve verimli hale getirilebilmesi için oyun yapısı ve tasarımı, psikolojik ve sosyolojik faktörler bütünsel olarak ele alınmalıdır. Değer toplumsala özgü teknoloji ve idealler ile tesis edilmektedir. Bu nedenle değer toplumsal tarafından ortaya konulan kültürel bir hiyerarşi ile ortaya çıkmaktadır.

Oyunlar, etrafında aktive edilen etkinlikler, edebi bilgi, bilgi ve uygulamaların toplamını oluşturur. Oyuncuların multimodal, performatif, üretken ve katılımcı olan bir dizi bağlı literatürden haberdar olmalarını gerektirir. Bu yapı içindeki aktörün kural yapılarını anlama ve risk alma, yaratma, doğrusal olmayan navigasyon, problem çözme gibi kavramlardan bir kaçını bilmesi için bir tutum gerektirir (Salen, 2008).

4. Dijital Toplum ve Oyun Çalışmaları

Dijital oyunlar göstergeler, teknoloji, duygu ve imgeler rejimidir. Bu hali ile bir üretim ve tüketim biçimini tanımlamaktadır. Crawford'a göre (1984) Dijital oyunlar dijital ortam desteğine ihtiyaç duyan, grafiklerle desteklenen, oyuncunun koordinasyonuyla biçimlenen dijital simülasyonlardır. Video oyunları temelde algoritmalar ile oluşturulan, etkileşimli ve olağanüstü hızlı değişebilen görsellerdir. Modern dönemde oyunların kategorizasyonu ve antropolojik olarak incelenmesi, toplum türleri ve oyun arasındaki bağlamlardan hareketle oyunun kültür ve topluma ilişkin yönleri çeşitli düzeylerde ele alınmıştır. Dijital teknolojilerin gelişmesi ile birlikte bir medya olarak oyun kültür çalışmaları içinde kendi zeminini oluşturmaya çalışırken, genellikle dijital oyunlar olarak algılanmıştır. Çağdaş toplumda bu algı normal olmakla birlikte oyun çalışmaları oyunun incelenmesidir. Metaforik ve sistemsel olarak başka kavramlar anlatılmaya çalışılırken, oyunun doğasını irdeleyen yaklaşımlar ile oyunu oyun olarak inceleyen disiplinlerin çağdaş anlatıda bir araya gelebilmesi gerekmektedir. Oyun

çalışmalarının kod tasarım ve mühendislik düzeyinde ele alınması, kültürel, sosyolojik, pedagojik, psikolojik olgular olarak değerlendirilmesi tabi ki anlamlıdır. Oyun temelde en eski tarihten itibaren bir medyadır. Oyun ve teknoloji toplumların doğasını değiştiren, yıkıcı-yapıcı, özgürleştirici-kısıtlayıcı güçlerdir.

Lasswell'e göre (1950) değerlerin üretimi ve dağılımı güç ve siyaset pratiğidir. Her yeri kuşatan oyunlar, değerlerin üretim ve tüketim biçimini, temsil ve algılanma biçimini etkilemektedir.

Egenfeldt-Nielsen, Smith ve Tosca'ya (2009) göre dijital oyun çalışmalarında dört temel yönelim şöyledir:

Analiz Tipi	Yaygın Yöntemler	Kuramsal İlham	Ortak İlgi Alanları
Oyun	Metin Analizi	Karşılaştırmalı Edebiyat, Film Çalışmaları	Tasarım Tercihleri, Anlam
Oyuncu	Gözlem, Görüşmeler, Anketler	Sosyoloji, Etnografi, Kültürel Çalışmalar	Oyunların Kullanımı, Oyun Toplulukları
Kültür	Görüşmeler, Metin Analizi	Kültürel Çalışmalar Sosyoloji	Kültürel Nesneler Olarak Oyunlar, Medya Ekolojisinin Parçası Olarak Oyunlar
Ontoloji	Felsefi İnceleme	Çeşitli (Örn. Felsefe, Kültürel Tarih, Edebi Eleştiri)	Oyunların ve Oynamanın Mantıksal / Felsefi Temelleri

(Kaynak: Egenfeldt-Nielsen, S., Smith, J. H., & Tosca, S. P. (2009). *Understanding Video Games: The Essential Introduction.* New York, NY: Routledge)

Oyunlar ve "oyunsal kullanım değeri", gerçek dünyadaki olguların yeniden anlamlandırıldıktan sonra gerçek dünyaya geçişliliği şeklindeki bir anlam ve değer üretim biçimine izin vermektedir. Pedagojik olarak ya da bir sanat eseri olarak oyunun taşıdığı değer dışında oyun değer çağdaş toplumsal bir fenomendir. Oyundaki uzam, süre, biçim, estetik, kural, etkileşim ve oyunun gerçek dünya ile olan üretim ve tüketim ilişkisi yapısal, organik, mekanik yorumsamalara izin vermektedir. Oyun epistemosferi kök metaforların iletişim ara bölgesidir. Bu epistemosfer iletişim ve kültür çalışmaları için en geniş alanlardan birini oluşturmaktadır. Oyun ara bölgesi kuramların yeniden çağrıldığı ve farklı modellemeler ile yeniden simüle edildiği bölgedir. Bu nedenle iletişim bilimleri

için yeni toplumsalı, popüler kültür metinlerini sağlıklı şekilde yorumsamada ve eleştirel okuryazarlık bağlamında oyun fenomeninden hareket etmek anlamlıdır.

Dijital Oyunlar Araştırma Birliği (DIGRA, Digital Games Research Association) başkanı Frans Mayra ezici bir popülarite ve toplumsal etkiye sahip bir olgunun eğitim sistemi içerisinde net bir yer tutmamasını eleştirmektedir. Ayrıca bu durumla ilgili şu görüşleri sunmaktadır:

- Oyunların net olarak incelenebilmesi için özel bir akademik disiplin olmalıdır.
- Bu yeni disiplinin kendi öz kimliği olmalıdır ve bu disiplin diğerleri ile diyalogda olmalıdır.
- Oyun çalışmalarındaki araştırma uygulamaları, konunun çekici ve ludik karakterine uygun olmalıdır.

Oyunlar araştırılırken, geleneksel medya türlerinden farklı olduğu gerçeği vurgulanmalıdır. Dijital oyunlar, oyunun ve insanın kendi doğasına ait özellikleri taşımaktadır. Karmaşık bir sistem olarak oyun ve ona dair çalışmaların herhangi düzlemde incelenmesi anlamlı olmakla birlikte, salt bir disiplin ya da yönteme hapsedilmesi de makul görünmemektedir. Literal yorumun oyunu kullandığı şekilde, oyun da bugün metaforik oyunu kullanmalıdır. Kültürel bir fenomen olarak oyun ve çağdaş toplumda yükselen dijital oyunlar ve oyunsallaşan platformlar "anlam, yorum, değer" üretim ve tüketim döngüsünü oluşturmaktadır. Kullanıcı deneyiminden bağımsız olmayan bu medyasyon, çağdaş toplumun kendini ifade ve konsensüs arayışı uzlaşımıdır. Karar verenlerin görüşleri arasında az ya da çok farklılık bulunacağından, konsensüsün klasik anlamı gerçekçi değildir. İnsanlar tercihler karşısında en uygun alternatifler üzerinde uzlaşım arama eğilimindedirler.

Lyotard'a (1991) göre insan zihni, belirsiz ve kesin olmayan kurallar/data ile önceden verili kodlar olmadan işlem yürütebilmekte, öğrenebilmekte ve yanal düşünebilmektedir. *The Inhuman*'da ifade edilmek istenen differance'ın ortadan kalktığı, itaatkâr ve bedensiz düşünce, bilgisayar ağlarının reflekslerine göre işleyen bir otoritedir. Ağlarda duraksamaksızın işleyen kural ve hızlı reflektif süreçler insan zihninin sahip olduğu fark ve esnekliğe izin vermemektedir. İşlem zamanına bağıl kararlar, zamansal ve yerel konsensüse izin vermemektedir. Metaforik oyunda dilin bir oyun olması gibi, oyun da bir dildir.

Gamification, Jeremy Henderson tarafından 2012'de oyun elementlerinin iş alanına eğlence yaratmak ve çalışanlar ve müşteriler için eğlenceli tecrübeler aşılamak anlamında kullanılmıştır. Henderson bunun daha da ötesinde eğitim, endüstri, tasarım işleri yanında hükümetin bile işlerine oyunlaştırmayı entegre etmeleri gerektiğini söylemektedir (Turney, 2015).

Üreten tüketicinin hâkimiyetinin yükseldiği ağ toplumunda, yeni medyanın hızlı ulaşılabilir ve katmanlı yapısı yalnızca boş zaman etiketi altındaki bireyin oyun istencini kapsamamaktadır. Toplum, oyun elementlerini uyarlanabilecek tüm alanlarda görme istencindedir. Günümüzde halkla ilişkilerden başlamak üzere pek çok organizasyon bu istenci dikkate almaya başlamıştır. Postmodern toplumda katmanlı yeni medya oyun elementlerinin gündelik yaşantıya dâhil edilmesi şeklinde ilerlemektedir. Bulunulan yerin ağ üzerinden bildirimi ve bunun karşılığında puan kazanılması, günlük gezilerin pokemon avına göre planlanması, paylaşımların beğeni oranı, arkadaş sayısı gibi repütasyona dayalı sosyal medya ortamları oyun elementlerinin kullanımına örnektir. Gündelik yaşantı ve buna göre şekillenen yeni toplumsal kültür oyun dinamikleri içinde evrilmektedir.

Jane McGonigal'a göre gamification yalnızca iş adamları ve tasarımcılar için yeni bir altın madeni değildir; aynı zamanda dünyayı değiştirme gücüne sahip bir araçtır. Oyun anlayışı, oyuncuların sorun çözme becerilerini yalnızca dijital bir oyun içindeki bulmacaları çözmek için değil, aynı zamanda gerçek dünyadaki sosyal ve politik konulara da yaklaşabildikleri yeni bir çağ tanımlayan bir kavramdır. Oyun tasarımcıları yeni sosyal girişimciler ve vatandaşlar ise oyunculardır (akt. Fuchs, Fizek, Ruffina & Schrape, 2014).

Sihirli çemberin klasik sınırlılığının ortadan kalkması ve mobil teknolojiler oyunlar üzerinden öğrenme ve deneyimleme, eğlenceyle koşut farkındalıklar oluşturma, pazarlama ve sağlık dâhil olmak üzere gündelik yaşantıyı ve kültürü belirleyen yeni bir medyalaşma ortaya çıkarmaktadır. Teknolojik platformların gelişimi, kodlar ve programlama, semantik ve hikâyeleştirme, açık kaynak kodları vb. oyun ve elementlerinin üretim koşullarını hazırlayan şartlara kendi emek-zamanı ile katılan üreten-tüketicinin oyun istenci, postmodern toplumda üretim tüketim ilişkilerinin temel belirleyicilerinden biridir. Yeni medya, oyunlar ve oyunsallaşan dünya, kültürel anlamda

oyun ile doğrudan bağlantılıdır. İnteraktif sistemler ve karmaşıklık yenilik ve yaratıcılığın dinamosudur. Dijitalleşen bir dünyada oyunlar da dijitalleşmektedir.

Demografik ve siber coğrafik olarak genişleyen oyunlar gündelik yaşantının parçasıdır. Oyun katmanlı medyanın büyük bir parçası haline gelerek kültürel etkinliği belirleyici hale dönüşmüştür. Bu nedenle oyunlar etik ve ekonomik değerlerin ifade alanıdır. İnsanlar her zaman ve her yerde mümkün olduğunca yeni teknolojiler ile oynamak ve eğlenmek amaçlı kullanmak üzere bir yol bulmaya çalışacak gibi görünmektedir. Silahlar gibi ciddi teknolojik ürünler bile oyun amaçlı kullanılabilmektedir (Crawford, Cosling & Light, 2011).

Oyunun hedefi olanlar içine politika, şiddet, intihar gibi konular dâhil edilebilmektedir. Anlatının karikatürize edilmesi çoğunlukla etik sorunları ortadan kaldırırken, gerçeğe çok yakın kurgu ve anlatımların ise sosyal ve psikolojik boyutu açısından değerlendirilmesi gerekmektedir. Böylelikle oyun etik bağlamda da bir bilgi sistemini tanımlamaktadır. Bir bilgisayar oyunu tüm mesajlar ve ajanların nitelikleri ve etkileşimleri ile oluşan infosferdeki bilgi bağlamıdır (Floridi, 2002).

Galloway'e (2006) göre hareket olmadan oyunlar yalnızca soyut olarak kalırlar. Oyuncuların ve makinelerin aktif katılımı olmaksızın video oyunları yalnızca statik bilgisayar kodu olarak var olur. Video oyunları, makine çalıştırıldığında ve yazılım çalıştırıldığında ortaya çıkar. Yürürlüğe girdikleri zaman var olurlar. Video oyunları eylemlerdir. Bu eylemler, eserin yapımında veya esnasında meydana gelir. Oyunlar hem metin hem de müzik olarak dinlenemez, oynanmaları gerekir.

Sinemanın bir sanat olarak kabulünün zaman alması gibi, günümüzde oyunların sanatsal yönü tartışmalı durumdadır. Silverblatt tarafından geliştirilen ve Baran tarafından desteklenen medya okuryazarlığının temel unsurları bilgisayar oyunları okuryazarlığına şöyle uyarlanabilir;

- Dijital oyunların hayatımıza etkisinin farkındalığı
- Oyun ile ilgili kitle iletişim sürecinin bileşenlerini anlama
- Dijital oyunlar tarafından iletilen mesajları analiz etme ve tartışmaya yönelik stratejilerin geliştirilmesi
- Bilgisayar oyunlarının, kültürel anlayışımızı ve anlamamızı nasıl şekillendirdiğinin esasının ortaya konulabilmesi

- Bilgisayar oyunu içeriğini sevme, anlama ve takdir etme yeteneğinin geliştirilmesi
- Bilgisayar oyun üreticilerinin etik ve ahlaki yükümlülüklerini anlama
- Kendi video oyun içeriği (yazarak öğrenme) yoluyla yararlı medya mesajları oluşturmak için uygun ve etkili üretim becerilerinin geliştirilmesi

Bilgisayar oyunu okuryazarlığı her zaman eski medyaya atıfta bulunan alt medya literatürünün unsurlarını içermektedir. Oluşabilecek mimetik dünyaların artan karmaşıklığı sebebi ile en azından "oyun-medya hibriti" olarak düşünülmelidir. Oyunlar karmaşık hikâyeleri ve dünya görüşlerini anlatmak için kullanılabilirler (Kringiel, 2011).

Bir dijital oyunda iki temel eylem türü vardır. Bunlar makine eylemleri ve operatör eylemleridir. Makine eylemleri oyun bilgisayarının yazılımı ve donanımı tarafından gerçekleştirilen eylemlerdir; operatör eylemleri oyuncular tarafından gerçekleştirilen eylemlerdir. Hem makine hem de operatör, bir bütün olarak video oyununun çeşitli eylemlerini gerçekleştirmek için sibernetik bir ilişki içinde birlikte çalışırlar. İki tür eylem de ontolojik açıdan aynıdır. Analiz amacı ile bu ayrım yapılsa bile, bu iki eylem birleşik ve tek olgu olarak var olurlar (Galloway, 2006).

Organik olmayan aktörler ile entegre kodlar ve kurallar üzerinden işleyen bir sistemin, düşleri ve olasılıkları toplumun elinden alması; böylece teknik bütünselliğin sentetik olarak kurduğu hipergerçekliğin medya eleştirisi karşısında oyun kavramı farklı bir noktada durmaktadır. Medyanın imgelerden oluşan yeni bir gerçeklik olarak kabulü karşısında oyunun operatöre bağlı doğası ve eylemliliği, modding ve playbour gibi kavramlar onu iletişim ve etkileşimin ötesine taşımaktadır. Anlamın görsel veya metinsel temsili hakkında konuşmak artık yeterli değildir. Bunun yerine, oyun teorisyeni eylemler ve bunların ortaya çıkardığı fiziksel veya oyun dünyalarından bahsetmelidir (Galloway, 2006).

Diğer medya ve teknik sistemlerde somutlaşan oyunun kendi değerlemesinden ziyade değer yapıcı yönü ön plana çıkmaktadır. Oyunun metaforik anlamda nihilizm ve belirsiz amaçsız döngüleri ifade eden bir dinamo olarak kullanılması gerçek değerini örtmektedir. Oyun içerisindeki gerçekçilik ile oyunun gerçeğe uygun olup olmaması farklı kavramlardır. İmgeler ve temsile bağlı olarak derecelendirilecek bir gerçeklikten ziyade oyunun saf gerçekliğine odaklanmak gerekmektedir.

Bazin sinemadaki gerçekçiliği, gerçek dünyanın temel fenomenolojik niteliklerine yakınlaştırmak için bir teknik olarak tanımladı ve fenomenolojik niteliklerin gerçek bir dünyanın görsel sunumu anlamına gelmediğini iyi biliyordu. Yeni gerçekçiliğin simgelerinden De Sica'nın *Bisiklet Hırsızları* (1948) Bazin'e göre *"gerçeği yaratmaya odaklanmış bir yapım değil, sosyalist bir siyasi pratiktir."* Gerçek ve yeni gerçeklik eleştirel düşüncenin temel argümanlarından biri olagelmiştir (akt. Galloway, 2006)

Deleuze, felsefeyi kavram üreten bir disiplin olarak karakterize eder. Ona göre sinema sanatı da, yaratıcı eylem bakımından felsefenin yaptığına benzer şekilde, kendi karakteristik unsurlarını yani imgelerini kullanarak duygu ve düşünce üretebilir. Bu anlamda sinemanın *görüntülerle düşünebilmeyi ol*anaklı kılan bir yapıya sahip olduğunu söylemek mümkündür. Filmini çeken bir yönetmen, tıpkı bir filozofun yaptığı gibi havsalasındaki malzemelerini kullanarak anlam üretimine koyulur. Deleuze, sinema pratiğini düşünceyi bulunduğu noktadan alarak yukarıya taşıyan, harekete geçiren zihinsel bir etkinlik olarak yeniden konumlandırır. Deleuze'ün tanımladığı şekliyle sinema, düşüncenin, imgeler kanalıyla açığa çıktığı görsel bir evren yaratır.

Dijital oyunlar dijital ortam desteğine ihtiyaç duyan, birçoğunda canlandırılmış grafiklerle desteklenen, oyuncunun göz ve el koordinasyonuyla biçimlenen, başta interaktivite (etkileşim) olmak üzere belirli alt disiplinlere sahip ve çok çeşitlilik içeren dijital simülasyonlardır. (Crawford, 1984). Dijital oyunlarda tasarım süresi boyunca değerler ve oyunlara gömülmektedir. Tasarımcının niyeti önemlidir, ancak kesin olarak belirleyici değildir. Örneğin, *The Sims* (Maxis 2000) oyununa dair "materyalist değerler" önermesi ele alınmaktadır. Burada oyuncuların para kazanması ve harcaması teşvik edilir. *Okami*'de oyuncu, hayvan/tanrıça Amiterasu rolünü üstlenir ve işi bitkiler ve hayvanlara çevreye mutluluk vermektir; Oyun duygudaşlık, beslenme, paylaşma ve bakıcılık değerlerini güçlendirir (Flanagan, Belman, Nissenbaum & Diamond, 2007).

Oyunsal alan dünyevi olan tüm hareket, düşünce ve duygunun faaliyete geçirildiği bir alandır. Diğer taraftan oyunun kendi iç hikâyesi ile iletişime ve algılara konu olan hikâyesi arasında da fark bulunmaktadır. Bu nedenle salt olarak;

- Oyunun oyun olarak kabulü
- Oyunun hikâye olarak kabulü ve değerlendirilmesi
- Oyunun teknolojik bir sonuç; kod/teknik sistem kabulü

- Oyunun herhangi bir medya olarak değerlendirilmesi

Oyunun anlamını ve kültürel etkisini daraltacaktır.

Hermenötik;

- Kişinin düşüncelerini doğru bir şekilde sunma sanatı,
- Başkasının konuşmasını üçüncü bir kişiyle paylaşma sanatı,
- Başka birinin konuşmasını doğru bir şekilde anlamanın sanatı'dır.

Üçüncü kavram bilimsel kavramdır; birinci ve ikinci arasındaki arabuluculuğu ifade eder. Schleiermacher'in temel anlamı anlamaya yönelik aktif olarak bilgi işleme konusundaki bilimsel kavramı, günümüzde klasik hermenötik olarak tarihselleştirilen şeydir. Bu bir gerçeğin arkeolojisidir. En iyi şekliyle *"sözcüğü kendisinin anladığından daha iyi anlamak"* olarak sonuçlanan metinlerin, söylemlerin ve sanat yapıtlarının doğru yorumlanmasına yönelik bir araştırma yapmak. Bu anlayışta süreç esasen daireseldir: Nesnenin ayrıntıları bütünün anlamı ile yorumlanır ve bütün, nesne ayrıntılarıyla yorumlanır. Heidegger ve Gadamer hermenötiği klasik nesne yönelimli yorumundan kurtararak evrensel felsefi kuramlara uygulamışlardır. Video oyunu araştırması bağlamında, o zaman, kabaca iki yorumlayıcı arasında ayrım yapabilir. Bunlar bir video oyununun metinsel bir eser olarak klasik yorumlama analizi ve video oyunlarının fenomenolojik bir süreç olarak felsefi hermenötik müdahale analizidir (Karhulahti, 2015).

Teknolojik gelişmelerle yeni toplumsalın gündelik yaşantısı ve algıları bilgisayar ve ağlarla kuşatılmıştır. Farkında olmadığımız ya da kanıksadığımız üzere vatandaşlık işlemlerimiz, okullardaki not sistemleri, tren saatleri, reklam panoları vb. etrafımızdaki tüm nesne ve sistemler giderek daha fazla akıllı hale gelmektedir. Sanal dünyalar ve çevrim içi olma olgusu kültürün karakterini de yeniden düzenlemektedir. Ağ teknolojisi oyunun anlamını ve alanını hiç olmadığı kadar genişletmiştir. Oyun sosyal yapılar ile giderek daha bağlantılı hale gelmektedir.

Shaviro (2003) ağları ve karmaşık sistemleri şöyle anlatır:

> Günümüzde her şeyi bağlantılar ve ağlar açısından görme eğilimindeyiz. Zekâ artık ağa bağlı bir fenomendir. Yağmur ormanının popüler ve bilimsel anlayışa göre bir organik network oluşturması gibi, Silikon Vadisinin tekno liberalleri kapitalist ekonomiyi bir ağ gibi görme eğilimindedirler. Bir ağ kendi kendini üreten, kendi kendini düzenleyen, kendini idame ettiren bir sistemdir. Çoklu geri besleme döngüleri aracılığıyla çalışır. Bu döngüler, sistemin kendi performansını sürekli olarak izleyip modüle etmesini ve böylelikle bir homeostatik denge halini korur. Aynı zamanda, bu geri bildirim döngüleri,

> girişim, güçlendirme ve rezonansa da neden olur. Bu tür etkiler, sistemin hem büyüklük hem de karmaşıklık kazanmasına izin verir (s. 3).

Hizmet sektörünün gelişmişliğinin bir kalkınma ve gelişme ölçütü olması bir bakıma elle tutulamayan şeylere ödenen payın da giderek artması anlamına gelmekteydi. Günümüz bilgi toplumunda teknolojik gelişmelerle birlikte hızlı şekilde gelişen internet şirketleri, ekonomik gelişmişliğin anlamını gösterir hale gelmiştir. Sanal olan aynı zamanda yeni bir üretim ve tüketim tipini ortaya çıkarmıştır. Web sayfalarından mobil teknolojiye, tüm özneler ve nesneler aynı ağlara dâhil olarak ekonomik, sosyolojik, psikolojik, politik belirleyiciye dönüşmektedir. Aile ağaçlarından iş hayatına ve politik örgütlenmeye, oyunlardan eğitim hayatına kadar pek çok şey ağlar üzerinde gerçekleştirilmektedir. Bu noktada sanal dünyalar gerçek dünya gibi dünyevidir ve dünyanın içindedir. Giderek oyun içeren ve oyunlaşan bir gündelik yaşantı ve kültürden kasıt, çağdaş toplumun agonalden ilinx'e geçmiş olmasıdır. McLuhan'ın küresel köyü yalnızca uzamsal bir durumu değil; dağınık topluluklarının medya üzerinde nasıl bir araya getirildiğini de ifade etmektedir. Ağ kültürü benzer şekilde coğrafi kısıtları ortadan kaldırırken, kendi karmaşık topluluklarını da oluşturmaktadır. Multi player oyunlar ve sosyal medya, interaktivite açısından benzer dinamiklere sahip görünmektedir. Nesneler sistemi ve gündelik yaşantı giderek aynı ağın içinde yer almaktadır. Duvar saatinin ya da mobilyaların nerede bulunduğu ya da ne anlam yüklendiği anlatısından, nesnelerin yorum yapabildiği ve direk iletişim kurabildiği bir dünyaya yol alınmaktadır. Bilgisayar ve internet teknolojisi gündelik yaşantının tüm alanlarını oyunsal bir yolla ele geçirirken, nesneleri de bilinen anlamları dışında oyuna katarak ludosistemi oluşturmaktadır. Oyuna dâhil olmak demek, onu oynanmaya değer bulmak demektir.

Zimmerman (2013) Ludic Yüzyıl Manifestosu'nda 21. yüzyılın ludik karakterde olduğunu söylemektedir. Bu manifestoda Zimmerman oyunları insanlığın dizayn ettiği ilk interaktif sistem olarak kabul etmektedir. Ona göre satranç, Go gibi oyunlar mevcut veriyi saklamaya yarayan sistemlerdir ve bilgisayarların yükselişi ile birlikte oyunsal olanın gelişimi tesadüfî değildir. Hareketli görüntülerin gelişimi ile bilginin artışı paraleldir. Enformasyon oyun formlarına konulduğunda oyun ve oyunsal deneyimler lineer medyanın yerini alır. Bu nedenle insanların zamanı kullanma biçimleri, sanat, tasarım ve eğlence biçimleri giderek oyunsallaşacaktır.

MMO, işbirlikçi maceralarıyla ve grup baskınlarıyla ünlüdür. Fakat oyuncuların çoğunun oyunu "yalnız" oynamayı tercih ettikleri ortaya çıkmıştır. Bununla birlikte 150 binden fazla *World of Warcraft* oyuncusunun sekiz aylık çalışması, oyuncuların zamanlarının ortalama %70'ini bireysel misyonlar için kullandıklarını gösterdi. Ancak diğer oyuncularla da etkileşim kuruluyorlardı. Araştırmacılar bu bulguları keşfetmek için görüşmeler yaptılar ve doğrudan etkileşim çok az olsa veya hiç olmasa bile oyuncuların sanal ortamı paylaştıklarını gördüler. Aynı alanı diğer insanlarla paylaşma duygusu için bir iletişim teorisi terimi olan *toplumsal varlığı* yüksek derecede yaşıyorlardı. Oyuncular birbirleriyle kavga etmese veya birbirlerine meydan okumuyor olmasalar da birbirlerinin sanal varlıklarını düşünüyorlardı. Stanford ve PARC araştırma ekibi bu fenomeni "birlikte yalnız oynama" olarak adlandırmıştır (McGonigal, 2011).

"Genişletilmiş zihin" veya "genişletilmiş biliş" kavramı günümüz filozofları Andy Clark ve David Chalmers tarafından yaygınlaştırılmıştır. Bu teori, bilişimizin sadece beyin değil, aynı zamanda vücut ve çevreyi de içerdiğini belirtmektedir. Bir örnekte Chalmers, iPhone'u önemli olayları, kişisel verileri ve üzerine yüklediği diğer bilgileri kendisine hatırlatmak için kullandığı için iPhone'unun bir parçasını oluşturmuştur. Eğer iPhone çalınırsa, hırsız yalnızca maddi soygun yapmakla kalmayıp, aynı zamanda Chalmers'ın zihnine önemli bir zarar vermiş olur (Cuddy, 2015).

Mark Weiser'e göre tanıdık, iyi tasarlanmış araçlar fark etmeden kullanabilir olanlardır. Bir çift gözlük gibi, onları kullanmaya başladıktan sonra, onlara odaklanılmaz; ne yapmaya çalıştığınıza odaklanılır. Weiser bu tür bir etkileşimi "sakin teknoloji" olarak nitelendirmiştir ve dikkatimizi çekmek yerine gittikçe yaygınlaşan, her yerde bulanan bilgisayarların görünmez hale getirilmesi için gerekli olacağını öngörmüştür (Brown, 2016).

Oyun çalışmaları 1970'ler öncesinde antropoloji, psikoloji, dil kökenli olarak ele alınırken, gelişen teknoloji ile birlikte kapsamı genişlemiştir. Oyun mekân zaman ve teknolojisinin değişimi giderek onu mühendislik ve tasarım, sosyal mühendislik, medya çalışmaları ve iletişim konusu haline getirmiştir. Video oyunları, dijital oyun, elektronik oyun, computer oyunları gibi tanımlamaların her biri farklı bir platform ve çerçeveyi anlatmakla birlikte hepsi yeni teknolojik motivasyon sistemleridir. Oyun içerisinde zaman yeniden zamanlanmaktadır. Metafizik gelenekte oyun ve oynamanın anlamı;

mimesis, taklit, kopya ya da ayna görüntü olarak devalüe edilmektedir. Görüntü genelde tarafsız bir işlemedir. Bundan daha azı kopya ve bundan daha fazlası semboldür. Oyun taklit yolu ile gösteren ya da temsil edenden çok, bir sembol olarak tamamlanması gereken bir parçadır (Elden, 2008). Bu perspektiften oyun gerçek olan ve elle tutulabilir olan ile gerçek olmayan ve elle tutulamaz olanın bir karışımıdır.

İngiltere Kültür Bakanı Ed Vaizey 2015 yılında video oyunlarının İngiliz kültürüne etkisinin sinema kadar büyük olduğunu söylemiştir (Stuart, 2015). Vaizey en büyük motivasyon sisteminin ekonomik değer etrafında şekillendiğini görüyor olsa da bu oyunun kültürel etkilerini dar kapsamlı olarak ele almak olurdu. Dijital oyunların gelişimi ve oyun mekaniklerinin dijital ortama aktarılması sosyal bilimler ile ilişkisini daha üst boyutlara taşırken, diğer bilimlerin de pek çoğu ile de bütünleşmiş bir alan haline gelmiştir. Sanal bir uzayda gerçekliğin elde edilmeye çalışılması, doğal bilimlerin ve fizik kurallarının ve nihayetinde de bilinen dünyanın başka bir evrene sistem ve mantık olarak taşınması anlamına gelmektedir. Gerçekliğin yeni bir uzaya aktarımında bu bağlantıyı sağlayacak yazılım, motorlar, platformlar ve aracı aygıtların geliştirilmesinin ötesinde aktarılmak istenenin de yeni evrene kopyalanabilmesi için pek çok alandan bilgi birikiminin bir araya getirilmesi gerekmiştir. Bu da yeni dünyadaki kolonizasyonun bilgi ve iletişim tabanlı olması anlamına gelmektedir. Tarihsel olay ve kahramanların, bilinen hikâyeler ve kültürün, dinlerin doğru şekilde aktarımı ve standardizasyonu yönünde bir gerçeklik yaratımı çabası oluşmuştur. Bunun yanında sanal uzayın fantastik ve kendi hikâyeleri ile genişlemeye izin veren doğası, taşınmaya çalışılan bu gerçekliğin istenildiği yönde bükülebilmesini sağlamaktadır. Yeni tür gerçekliklerin yaratımı bilinen ve bilinmeyen hikâyelerin yaratımı, aynı hikâyelerin sürekli işlenmesi şeklinde gelişmektedir. Yeni dünya ile etkileşimin giderek artması ve bu iletişimin kaçınılmazlığı en azından tarihi, kültürel ve dini argümanların gerçek dünyada olduğu gibi doğru olarak ifadesi yönünde, kendi dini ve kültürünün aslına uygun şekilde anlamlandırılmasını bekleyen inisiyatifleri geliştirmiştir. Bu inisiyatifler bile oyunun başlangıçtaki değerinden hareketle ne tür bir noktaya doğru ilerlediğini göstermektedir.

Dijital oyunlar interaktif anlam ve hikâye yaratımları olarak düşünülebilir. Oyun kültür kadar eskidir ve onun yeni dijital ortamlara aktarımı bu bağlamdaki anlamını değiştirmemektedir. Simülasyon, pek çok bilişsel etkinliğin temelini oluşturan, aşağıdan yukarıya doğru bir Hermenötik strateji olan anahtar kavramdır. Bir olguyu anlamak

istiyorsanız, iyi bir hikaye anlatıcısı olmak yeterli değildir, parçaların nasıl birlikte çalıştığını anlamanız gerekir ve bunu yapmanın en iyi yolu bir simülasyon oluşturmaktır. Simülasyon/yapı, test, modifikasyon, daha fazla test ve benzeri hermenötik daire vasıtasıyla model, simüle edilen fenomene daha da yakınlaşmaktadır (Aarseth, 2004). Hikâyenin anlatım ve kurulum biçimi değişmiştir. Tüm gösterge ve icraların salt bir hikâye ve anlatım olarak görülmesi kültürel olarak oyunun bağlı bulunduğu teknolojik ve sosyolojik dönüşümün gözden kaçırılması anlamına gelecektir.

İslam İşbirliği Teşkilatı Gençlik ve Spor Bakanları 3. Konferansı kapsamında hazırlanan "Oyunlarda İslamofobi" kitapçığında (2016) Pac-Man adlı oyunun bir versiyonunun Müslüman çarşaflı kadınları toplayarak ilerleme oyunu olduğu ifade edilmiştir (Mutlu, 2016). Aynı kitapçıkta "Bomb Gazze", "Ayo Dance", "Counter Strike", "Call of Duty" gibi oyunlarda da İslam karşıtı bir algı yürütüldüğü söylenmektedir. Bu anlamı ile oyun evreni ve bu evrene müdahale, yeni bir itibar yönetimi ve politik duruş haline dönüşmüştür. Toplum, oyunlardaki gerçeklik olgusunun dışında sosyal gerçeklik de aramaktadır. Hatta bir kısım oyunlar aktüel olaylara göre tasarlanmakta, haber değeri taşır nitelikte sunulabilmektedir.

Dijital oyunların dinlerden, edebiyattan, tarihten ve insan psikolojisi ve doğasından ödünç aldığı kavram ve hikâyeler, kültürler ve toplumlar arası kesişimler oluşturmaktadır. Yeni oyunların dinamikleri inceleme alanı olarak farklı disiplinleri ilgilendirir hale gelmeye devam etmektedir. Oyunlara geleneksel medyadan yapılan aktarımlar, oyunların reklam ve tanıtım gücü, hikâye ve kurgulara dayalı olması, teknoloji ve psikoloji ile iç içe görülmesi gibi etmenler oyun çalışmalarının kapsamının geniş olmasına yol açmaktadır. Diğer taraftan kurgu ve hikâyenin harekete ve eyleme dayalı olması onun geleneksel görüngü sunumundan ve bilinen psikolojik etmenlerden farklılaşmasına yol açmıştır. Hikâyenin kültüre dâhil olması ve oyun-kültür akranlığı bağlamında bir dâhil olmadır. Oyunların kodlardan oluşuyor olması ona oyunların bir hikâyesi bulunduğu ve bu nedenle anlatı bilimin konusu olduğu düşüncesi tartışmalıdır. Kurgu ve teknolojinin buluştuğu noktada yeni oyunlar yeni kimlik yaratımları ve bilinen dünyanın benzer şekilde ya da fantastik olarak haritalanması şekline dönüşmüştür. Bu haritalama mental ve materyal aktörlerin mobilizasyonu ile tüm bilgi türlerinin oyun öncesi ve sonrası anlamında işlenmesi gerekliliğini doğurmuştur. Büyük ve temel güçlerin ifade ve etkileşim alanı haline dönüşen oyunlar etnisite, din, cinsiyet, tarih,

felsefe, estetik ve bilim gibi kavramların sürekli ve enteraktif olarak işlendiği bir uzaydır. Bu sürekli işlenme durumu oyunun bireysel ve toplumsal kültür çevrimini ve kendi filozofisini oluşturmaktadır. The Sims oyununun yeni yaşam alanı ve mekân kavramını nasıl etkilediği, kadınların mobilya seçiminde ne yönde etkili olduğu, oyundaki duygulanımların gündelik yaşantıya ne yönde yansıdığı, oyundaki kurguların zekâ gelişimi ve problem çözmeyi nasıl etkilediği, diğer inanç ve kültürlere dair algıların durumu gibi başlıklar oyun içinde tartışılması gereken konular haline gelmiştir.

Video oyunları çocukların yeni medya deneyimine katılımını teşvik eden yapısı ile zihinsel ve sosyal becerilerini artırmaktadır. İnsani ilişkilerden beslenme, evcil hayvanlar, toplum inşa etme gibi yollarla oyunlar, çocukların kendileri hakkında bir keşif sürecini oluşturmaktadır (Beck & Wade, 2006). Tablo 4'te oyunların oyuncular üzerindeki etkileri yer almaktadır.

Tablo 4. *Oyunların Oyuncular Üzerindeki Etkileri*

Oyunlar oyuncuları nasıl değiştirir?	Oyunlar oyunculara ne öğretir?
Oyuncular risk ve belirsizliklerle mücadelede daha başarıdırlar	Kahraman olmayı
Oyuncuların yaratıcılık ve problem çözme becerileri yüksektir	Uzman olmayı
Oyuncular daha çabuk sosyalleşirler	Başarısızlığın dünyanın sonu olmadığını
Oyuncular kendilerini uzman olarak düşünürler ve sorunlarla başa çıkmak isterler	Her şeyin mümkün olduğunu
Başarısızlıkta hayal kırıklığına uğramaz ve tekrar denerler	Deneme-yanılmanın en iyi yöntem olduğunu
Değişimlere karşı esnektirler	Pratiğin mükemmelleştirdiğini
Derin perspektif ve sorunları daha iyi görebilme kabiliyetine sahiptirler	Global düşünmeyi
İnformal yollar ile öğrenmeye yatkındırlar	
Global odaklı ve dışa dönüktürler	
Kendine güvenleri ve hayata pozitif bakışları vardır	

(Kaynak:http://www.nslg.net/gotgamebook/The%20Kids%20Are%20Alright%20Article%20PDF.pdf)

Dijital oyunlar ve oyunlaştırılmış platformlar oyun ve oyuncağın anlamını da yeniden düzenlemektedir. Çok katmanlı medya eş zamanlı olarak oyun ve oyunlaştırılmış olanın içinden ya da sonucundan sunduğu veri ile görünür ve gözlenir olmaya izin vermektedir. Oyuncu sıralaması (player rank), oyun içindeki avataın dijital taşınabilirliği, sunumu gibi paylaşım, düzenleme, modding ve yayınlama seçenekleri

üreten tüketiciyi güçlendirmektedir. 2006 yılında Time yılın kişisi olarak "Siz"i seçti. Haberde World Wide Web'in, milyonlarca insanın katkılarının bir araya getirilmesi ve onları önemli hale getirmek için bir araç haline geldiği yer almıştır.

Bir yapı olarak oyun bilinen tüm gerçeklikler ötesinde kendi gerçekliğini temsil etmektedir. Baudrillard bütünsel gerçekliğin bütün dünyayı sarıp sarmalayan ve dünyanın TV, internet ve çeşitli ağları, yazılı ve görsel iletişim araçları aracılığı ile algılanarak çözümlenmesi ya da yorumlanması sonucunda ortaya çıkan bir gerçeklik olduğunu söylemektedir. Başlangıçta modern olarak nitelendirilen ve tüketim toplumuna dönüşen toplumların dünyayı son iki yüz yıldır belirli bir gerçeklik ilkesi doğrultusunda algılayıp yorumladıklarını belirtmektedir. Bu gerçeklik ilkesinin parçalanması ve ortadan kaybolması yeni bir gerçeklik anlayışına yol açmak yerine, görüntüler üzerine kurulu bütünsel bir gerçeklik (simülasyon evreni, sanal gerçeklik) evreninin oluşmasına yol açmıştır (Baudrillard, 2004/2005b).

Bilgisayar teknolojisi ile birlikte bugünkü anlamında kullanılan sanal gerçeklik, hem kelimenin kendisinin değil; yüklenilen anlamın gücünü hem de gerçekliğin kurgusal durumunu göstermektedir. Gerçeklik o toplumun kültür ve teknolojisi ile birlikte kurulan bir tahayyüldür. İhtiyaçlar kültürel olarak üretilmekte; gündelik pratikler, zamanın kullanılma biçimi bu istenç tarafından şekillenmektedir.

Oyunlar, ekonomi ve iletişimi bilinen anlamları dışında ilgilendirir hale gelmiştir. Oyunların gündelik yaşantıda kapladığı zaman, oyunlar içinde yaratılan ikinci hayatlar, para birimleri, reklamlar ve oyun ekonomisinin küresel ölçekte yarattığı değerlerden daha önemli olan, toplumu dönüştürme şekli ve kültürel etkileri olmuştur. Oyunlar artık hem üretim, tüketim, iş bölümü, emek gibi kavramların anlamlarını farklılaştırarak, hem de yarattığı istihdam ve kâğıt üstündeki ekonomik etkileri ile ekonominin konusudur. Bu yeni dünya ve onunla iletişim konusu, birey ve toplumsalın tekno kültürünün yeni dünya psikolojisi ve sosyolojisi bağlamında ele alınması sonucunu doğurmuştur. Platonik bir söylemle kopyalar dünyası büyük bir hızla başka bir evrene kopyalanmaktadır. Bu kopyalamanın ötesinde kendi tasarım ve istencine sahip sürekli yaratımların olduğu bu dünya, gerçek değilse bile artık gerçek olanın da ötesindedir. Oyunlar diğer dünyada yaratılanın bu dünyaya da misafir edilmesine olanak vermektedir. Oyun mekanikleri ve

sosyal etkileşimler yolu ile paralel dünyalara ilgi duyan insanlık, elde ettiği bu teknoloji ile çok kapsamlı bir biçimde yeni dünyasına yerleşmeye devam etmektedir.

Oyun ve oyunsal olan kitlesel çekimi ve gönüllülük esası ile büyük datanın sürekli olarak genişlemesi, tasnifi, aynı ortak projenin devrimsel şekilde yürütülmesidir. Özellikle sosyal medyadaki oyunsal davranışlar ve oyunların kendisi büyük datanın sürekli yeniden kolektif yaratımı şeklindedir. Aydınlanma projesi bir açıdan da baskı ve kopyalama imkânının gelişimi, verilerin tasnifi ve somut olarak sunumu anlamına gelmelidir. Sanal ve gerçeğin iç içe geçişliği günlük pratiklerin ve anlam yaratımının kolâjı ya da montajı şeklinde bir hipergerçekliktir. Üretim ve tüketim ilişkilerini anlamanın yolu bu simülasyon dilinin çözümlenmesinden geçebilir. Tüketim nesnesinde yüklü olan değerin çözümlemesi, artık politik iktisatın ve Marxizm'in yöntemleri ile anlaşılmaktan uzaktır. Değer, simülasyon evreninde fantazmagorik ve arzulara dayalı, irrasyonel olarak gerçekleşmektedir. Bu gerçekleşme hipergerçekliktir. Bu nedenle yeni toplumsal davranışın analizi iktisadi, antropolojik ya da psikolojik olmaktan ziyade medya ve dil konusudur.

Baudrillard oyun konusunda tam bir tereddüt içinde kalmıştır. O, oyunun dar anlamını tercih etmekte ve nesneler sisteminden ve batı merkezli simülasyondan kaçış anlamında oyunu makul görmektedir, diğer yandan oyunun kendisi bir medyaya dönüşmüştür. Siber kültürün gelişimi ile tüketim toplumunun son arzusunun, coşkusunun birden çok kaynağını içinde barındıran oyun artık üretim- tasarım-iletişim sistem ve teknolojileri ile giderek büyümektedir. Oyunun sosyal fonksiyonu, üretim ve tüketim fonksiyonudur. «ben» ve «beni»'nin sürekli olarak yeniden kurulabildiği bu evren, düşünüldüğü kadar hantal olmayan kitlenin kendi enerjisini ortaya çıkarabildiği, «ben»in «beni» ile uzlaştığı bir alandır. Bu toplumsallıkta kültür oyun içerisinde gelişmektedir. Postmodern toplumda tüketici artık oyun kurucu ve oyunu sürükleyen olarak kendi iktidarına doğru ilerlemektedir. Dijitalleşme, mobil teknolojiler ve siber kültür tüketicinin giderek internet yoğun bir hayat tarzı ve algısı oluşturmasına yol açarken, merkezi bir baskı ve yönlendirme aygıtından bağımsız olarak kendi iş bölümünü ve oyun kurallarını ortaya koymaktadır.

Zijderveld'e (1970/1985) göre ampirik objelerin bizim için bir değeri yoktur. Odun parçası bizim için sadece doğal bir varlıktır. Oysa tahtadan yapılmış bir

sandalyenin, günlük faaliyetlerimizde bir anlamı olduğu içindir ki bir sosyal değeri vardır. Bunun anlamı, sosyal değerlerin manalarını, sosyal faaliyetlerden kazanıyor olmasıdır. Sosyal değerler ve bireysel davranışlar, insan faaliyetleri ile bağlantılıdır. Davranışlar, tutumlar, tavırlar; sonuçta eyleme neden olurlar. Bu eylemler ise eşyalar, objeler dünyasına anlam kazandırır, bunların sosyal değerlere dönüşmesini sağlar.

Sicart'a (2014) göre postmodern toplumda nesneler de aktörler olarak ağa dâhil olmuştur, nesne yalnızca simge ve anlamlarla yüklenmemektedir. Nesne ağın parçası olarak kendi bilincine ve davranışlarına sahiptir. Duygusal tasarımların, duyularımızı ve duygularımızı çekme amacıyla yaratılmış nesnelerin egemen olduğu bir dönemde yaşıyoruz. Bu post fonksiyonel tasarımın tipik bir söylemidir, teknolojileri daha eğlenceli hale getirir ve hissettirir. Iphone kapalıyken yalnızca metal cam ve plastikten oluşmaktadır. Açıldığında yazılım donanıma el koymakta ve sınırsız yetenekler makinesine dönüşmektedir.

Kitle bağ kurma ve oyunlaştırma ile kendi istediği özgürlüğü elde etmekte ve gizli enerjisini oyun istenci ile aktive etmektedir. Teknolojinin gelişimine bağlı olarak ağ toplumunda oyun istenci ve gerçeği, tarihteki diğer tüm dönemlerden daha açık şekilde ortaya çıkmıştır. Ağ toplumu oyundaki zaman ve mekân sorununu aşarak üretim ve tüketimi kendi doğasına uygun olarak yeniden kodlamakta ve irrasyonel istenci yeni bir tür dünyasallaşmaya yol açmaktadır. Flüt çalma örneğinde, praxis Aristo'nun eylem için kullandığı terimdir. Bu terim düşünce ve öngörü için seçilmiştir. Seçim, arzudan kaynaklanır ve bir şey uğruna yapılan akılcı bir anlayışa dayanır (Carlson, 2010). Oyun, oynama özgürlüğü ve içsel olarak bunu yapma ihtiyacına bağlı zorunluluk arasındaki bir salınımdır (Saragnano & Seulin, 2015).

Oyun ve oyunsallaştırma üzerinden kendini ifade etme yanında gündelik yaşam pratiklerinin ve nesneler sisteminin örgütlenme şeklini etkilemektedir. Toplumsal oyun istencini ortaya koyarak biyolojik zaman, çalışma zamanı ve boş zaman olarak etiketlenen dilimlerin tümünün oyun(sal)laştırılmasını sağlamaktadır. Günlük pratiklerin akışında toplum kendi gerçekliğini ve mutluluğunu bu son gerçek istenci ile ortaya koymaktadır. Yeni teknolojiler ile ağ toplumu özneler ve sistemler ötesi oyun(laştırma) ile müşterek bir uzlaşma zemininde buluşmaktadır. Yeni anlam ve kod üretme biçeminde oyun istenci giderek yükselmektedir.

Boş zamanı tanımlama çalışmaları milattan önce 300'lere dayanmaktadır. Örneğin Aristo, boş zamanı eğlence, rekreasyon (günün manasında) ve derin düşünme şeklinde kategorize edebilecek bir paradigma önermiştir. Neredeyse 600 yıl önce sosyolojinin de kurucusu olduğu düşünülen tarihçi ve düşünür İbn-i Haldun, boş zaman isteğinin insanların beş temel arzusundan biri olduğunu öne sürmüş, bu arzuları aşağıdan yukarı sıralamış ve boş zamanı en tepeye koymuştur. Daha yakın bir zamanda Amerikalı psikolog Maslow, boş zaman aktivitelerinin insan hayatındaki önemini vurgulamıştır. Sonraki yıllarda araştırmacı ve düşünürler boş zamanı hem toplumdaki rolü hem de kişinin üzerindeki etkisi açısından tanımlamaya çalışmışlardır (Akgül, Özdemir, Erturan-Öğüt & Karaküçük, 2016).

Baudrillard açısından, devletin ideolojik aygıtları ile kitleyi edilgen kılması tezi anlamsızdır. İktidar ancak kitleyi uyutabildiğini sanırken mutludur ve kitle de uyuma sorumluluğunu seve seve kabul etmektedir. Kitlenin ilk ve son arzusu oyundur. O'na göre kitlenin arzu ve tercihlerinin toplumsal bir anlamı yoktur. Platonik kötü mimesis kasabadaki tek oyundur. Simülasyon, eleştiri konusunda rahatsız edici bir güç değildir, postmodern durumun merkezi kültürel gerçeğidir. Bizim çağımız göstergelerin gerçekliğin yerini aldığı, bilgi ve tüketim ile regüle olunan evrensel medyasyon/arabuluculuk kültürüdür (Bogue, 1991). Kitlenin yeni teknolojiler ve medya ile güçlenen bu gizli enerjisi aynı zamanda kolektif bir uzlaşı zemini yaratmaktadır. Üzerinde uzlaşılan konu kitlenin oyun istencidir. Oyun istenci ve toplumdaki etkileşim biçimi aynı zamanda bir iletişimsel eylemdir.

İletişimsel eylem yalnızca bir uzlaşıya varma süreci değildir. Aktörler aynı zamanda toplumsal küme içerisinde üyeliklerini ve kendi kimliklerini geliştirmek, sağlamlaştırmak ve yenilemek yolu ile etkileşim içinde yer almaktadırlar. Bu aynı zamanda yeni bir toplumsallaşma süreci demektir. Ağ toplumu ve yeni teknolojiler, homo ludens doğa durumunun yeni bir iletişim ve kültür yaratımına dönüşümünü hızlandırmaktadır. Arkaik dönem için ne yapacağı öngörülemeyen tanrıların oyuncağı halindeki insan, yaşantısına tam olarak entegre bir oyunsallık içindeyken, modern dönemde kendi oyununu kuramayan (ya da ancak bireysel olarak denenen ve boş zamana dönüşen) ve zorunlu olarak anlamlandıramadığı oyunun içindedir. Oyun olarak başlayan kültürün içerisinde gizil bir güç olarak barınan oyun olgusu, işlevselliği ve sonuçları açısından çalışma ve ciddiyet formuna dönüşmektedir. Çalışmanın içindeki oyun ya da

oyunun içindeki çalışma aynı zamanda yaşam dünyasının/gündelik yaşamın yeni düzenlenme şeklini bildirmektedir. Gelişen kapitalizmin sorunu anlam ve söylemin kültürel simgesel ve sosyal değerinin oluşturduğu karmaşıklık ve farklılaşmanın, sağlıklı eylem ve toplumsallaşmaya izin veremeyecek oranda büyümesidir. Habermas'ın ideal konuşma durumu herkesin eşit olarak katılımının olduğu bir uzlaşım zeminidir. Bu özel etkileşim türü, bir amaçtan ziyade söylem ve eylemin uzlaşımıdır. Ağ toplumunda ise çatışma ve kaçış yerine karşılıklı simgesel paylaşım, tartışma ve sorgulama, öğrenme süreçlerindeki yeni devinim, farklı bir zaman ve mekân durumu içinde sosyal bir pratiğe dönüşmektedir. Ağ toplumunda akılsallaşma yanında, ontolojik kaynağı insan doğası olan oyun ve oyunsallaşmaya dayalı etkileşim ve yeni medya iletişimi, eylemsel uzlaşım zemini haline dönüşmektedir. Kolektif, homojen olmasa da bu zeminde kendi egemenliğini, kendi uzlaşımı için kullanmaktadır.

İletişim, çalışma ve öğrenme, romantizm, hükümetle ilişkiler ve sosyalizasyon biçimlerimiz 20-30 yıl önce var olamadığı şekilde, karmaşık bilgi sistemleri ile yakından ilişkilidir. Sistemik bir toplum ile oyunlar daha çok uyum içerisindedir. Bir şiir ve şarkı da bir sistem oluşturmakla birlikte oyun yaşanan, keşfedilen, manipüle edilen girdi ve çıktılar üreten bir makine ve dinamik bir sistemdir (Zimmerman, 2013).

Halen, oyun çalışmaları genellikle çocuk gelişim çalışmaları ile eşanlamlı olarak kabul edilir ve çoğu zaman, oyun teorileri gelişimsel olarak dar bir ölçüte odaklanmış durumdadır. Platon'un rasyonel epistemolojisi oyunu yalnızca çocuklar için değil; filozoflar için de bir öğrenme yöntemi olarak görmektedir. Kurgulama ve -mış gibi yapma sokratik diyalog ve diyalektiğin temelidir. Nietszche'nin çalışmaları seyirci açısından artistik yaratım ve artistik hayat üzerinde oyunun rolüne ışık tutmaktadır. O'nun savına göre hayat oyun ve sanatı gerekli kılmaktadır (Ryall, Russell & MacLean, 2013).

Yıkıcı ve olumsuz güdüleri temsil eden Tartaros, Eros'un tam karşıtıdır. Tartaros'u zincire vuran ve Hades'i tehdit eden Syshipos, sonunda tanrılar tarafından cezalandırılmıştır. Albert Camus "Le Mythe de Sisyphe"de bir kayayı bir dağın zirvesine taşıma cezası verilen Syshipos üzerinden hayatın anlamını sorgulamaktadır. Ona göre Tanrıların verdiği cezanın bir unsuru olarak kaya zirveye getirildiğinde tekrar aşağı yuvarlanmaktadır ve Syshipos her defasında yılmadan tekrar aynı denemeyi yapmaktadır (Camus, 1942/1955). Tanrılar Syshipos'un hücrelerine büyülü bir iksir enjekte ederek

onun bitmeyen bu mücadelesini bir oyun olarak algılamasını sağlayabilirler miydi? Tanrıların faaliyet ve eylemleri oyunsaldır, onlar istedikleri gibi davranabilmektedirler ancak oyun durumu tanrıların da kendini içinde bulduğu durumdur.

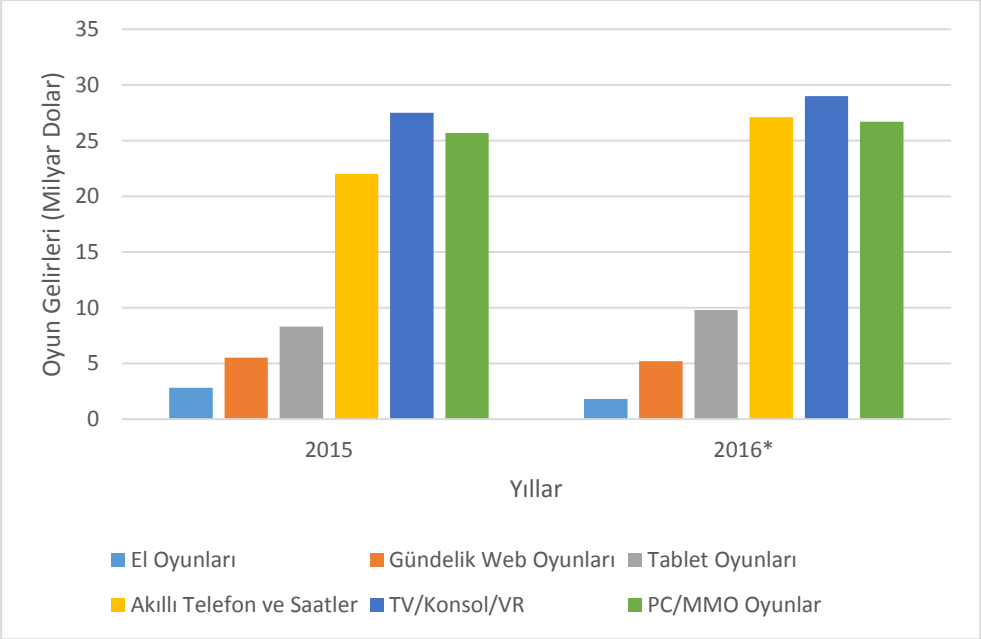
McGinn'e göre tenis ve benzeri sportif uğraşlar aynı zamanda bir oyun aktivitesidir. Suits'e göre ise bu yorum manasızdır. Ona göre profesyonel atletler oynamak yerine çalışmaktadırlar çünkü bunu bir ücret karşılığı yapmaktadırlar (Ryall, Russell & MacLean, 2013). Bu durumda iradi olarak oyun içerisinde bulunmak oyun oynandığı anlamına gelmemektedir.

Çin'de 2011 yılında Jixi çalışma kampındaki mahkûmlar gündüzleri taş kırarken, geceleri de demon ve goblinler ile savaştırılmıştır. Online oyun oynamaya zorlanan mahkûmların oyunda kazandıkları oyun paraları gerçek paraya dönüştürülmüştür (Vincent, 2011). Bir çevrimiçi oyunda gerçeğe uygun ya da fantastik bir düzlemde yaratılan karakterlerin bu mücadelesi bir başka tür ekonomik olguyu da göstermektedir. Dijital oyunlarda oyun içinde yapılan protesto yürüyüşleri, sosyalizasyon, gerçek dünyadaki markaların reklamlarının verilmesi, dini yapılar ve oyun içindeki etnik farklılıklara ya da benzerliklere göre gruplaşmalar olurken, oyun içindeki sosyal hayatın ve çalışmanın akışı için gerekli para biriminin olmaması düşünülemezdi. Oyun içerisindeki statüsünü daha güçlü hale getirmek ve güçlenmek isteyenlerin bu paraya erişimi daha fazla oynayarak ya da oyun şirketinden gerçek para ile oyun parası satın alması şeklinde olabilirken, oyun parasına sahip olandan satın alma ile de gerçekleştirilebilmektedir. Oyun parasının gerçek dünyada paraya dönüştürülebilirliği özellikle gelişmekte olan ülkelerde bireylerin sürekli oyun oynayarak oyun parası elde etmesi ve satması şeklinde bir ekonomik durum oluşturmuştur. Gerçek para aktarımlarının kullanılacağı ortamlar, oyun içi dolandırıcılıklar, daha fazla oyun parası kazanmak için oyun karakterinin kendi kendine oynaması ve para ve değerli nesne toplaması amacı ile oyuna entegre harici botların yazılması gibi bir takım yan işler gelişmiştir. Joymax firmasının Silk Road Online adlı oyununda karakterlerin savaşlarda güçlenebilmesi için takım halinde savaşması gerekmektedir. Bu savaşlarda takımdaki karakterlerin niteliği başarıyı önemli ölçüde etkilemektedir. Din adamı içermeyen bir takım kaybettiği enerjisini yeniden kazanmada başarısızlığa uğramaktadır. Oyun içinde tesadüfî olarak kazanılan ve kullanıcısına üstünlük sağlayan savaş aletleri ve nihayetinde geliştirilen karakterler de alım satım konusu olmaktadır. Oyun parası toplamak için

gerçek para ile satın alınan hayvanlar kullanılmaktadır. Oyun mimarisinde karakterin eğilerek yerden para toplaması güçleştirildiği için pet satın alımı teşvik edilmektedir. Oyuna entegre geliştirilen botlar ise altın toplama ve bir takım diğer görevlerin otomatik olarak gerçekleştirilmesini sağlamaktadır. İpek Yolu'nda özellikle Çinli karakterlerin farming uygulamaları sanal ve gerçek ekonomiyi iç içe geçirmektedir. Sanal karakter ve nesneler Çin'de kimi ailelerin geçim kaynağı haline gelmiştir.

Oyunlar son yıllarda dönüşüm geçirerek genişleyen çeşitliliği ve oyuncu kitlesi ile 21.yüzyılın baskın medya kültürü haline gelmiştir. 2008 yılındaki gerilemeye rağmen, oyun endüstrisinin karı yıllık 49,9 milyar dolara ulaşmıştır. Henry Jenkins kültürel yakınsaklaşmalar, sahip olunan ekonomi ve teknoloji sonucunda 21.yüzyıl üretim ve tüketim modelinin paketlenmiş medya olarak karakterize edilebilir demektedir (Hjorth, 2011).

Şekil 5'te oyun türlerine göre 2015 ve 2016 yıllarına ait oyun gelirleri görülmektedir.



Şekil 5. Oyun türlerine göre 2015-2016 yıllarına ait oyun gelirleri

(Kaynak: Statista (2018). *Numbers of apps in leading app stores as of 1st quarter 2018.* https://www.statista.com/statistics/276623/number-of-apps-available-in-leading-app-stores/)

Çağdaş toplumda dijitalleşme ve oyunsal alanların genişlemesine bağlı olarak, oyunlar giderek daha fazla disiplini ilgilendirir hale gelmektedir. Oyunlar, felsefi konular ile ilgili tartışmaları hızlandıran bir etkiye sahiptir. Bu tartışma gereksinimi statik bir

entelektüel çaba amacının dışında, gündelik pratiklere uyum sağlama ve diğer disiplinlere etkin yorumlar sunma çabasının ürünüdür. Oyunsal olan; tasarımdan, kurumsal yönetime, halkla ilişkilerden reklam ve tanıtıma, sanal nesnelerin gerçek dünyadaki fiyatlamasından motivasyona, tüketim kalıplarından kodlamaya ve müşteri ilişkileri yönetimine, performans artışından gündelik pratiklere kadar pek çok meseleye dair yeni yorumsamalar ihtiyacını doğurmaktadır. Kopenhag'da yapılacak olan Philosophy of Computer Games Conference (Bilgisayar Oyunları Felsefesi Konferansı 2018'de oyunlardaki değerlerle ilgili bildiriler kabul edilmektedir. Konferansta yer alacak bildirilerin cevap vermesi beklenen soruların bazıları şunlardır:

- Oyunlar anlamlı bir hayata katkıda bulunabilir mi?
- Diğer sosyal uygulamalardan farklı olarak, oyunlara özel bir değer var mıdır?
- Oyunların sanatsal değerinin, diğer değerleriyle ilişkisi nedir?
- Oyunlar değerleri normalde oyun bağlamı dışındaki aktivitelere nasıl dönüştürür?
- Oyunlar ideal toplumun ayrılmaz bir parçası mıdır?
- Oyunlar etik bir yaşama katkıda bulunabilir mi? Eğer bulunabilirse bunu hangi yollarla yapabilir?
- Oyunlardaki değerler nasıl incelenebilir?
- Oyunların ırk, cinsiyet, cinsel ve romantik yönelim konularını düşünmeye yöneltebilecek ne gibi bir değeri olabilir?
- Oyunlarda (şiddet, pornografi, ırkçılık) transgresif içeriğin dâhil edilmesini veya dışlanmasını haklı çıkarabiliriz?
- Oyuncular bir oyunun değerleri ile nasıl ilişki kurar, oyuna nasıl direnir, oyunu nasıl şekillendirir ya da içselleştirir? (Nguyen, 2018).

2005'ten bu yana http://www.valuesatplay.org sitesinde oyundaki değerler, tasarımcıların insani değerleri içeren oyun sistemlerine dair bilinci geliştirme amacı ile çalışılmaktadır. Flanagan ve Nissenbaum (2014), seçilmiş oyunların ayrıntılı incelemelerini sunarak, değerlerin gömülü olduğu birçok yolu göstermektedir. Flamanca baskısı 2003'te yılın en iyi felsefi kitabı olarak Sokrates Ödülü'nü alan "Siberuzayda Macera Dolu Bir Yolculuk" siberuzayın keşfinin anlam ve değer biçimini nasıl değiştirdiğini anlatırken, oyun fenomeninin yeni bir organon olmasına atıfta bulunmaktadır (De Mul, 2010). Oyunsal olanın gündelik gerçeklikleri belirlediği bir

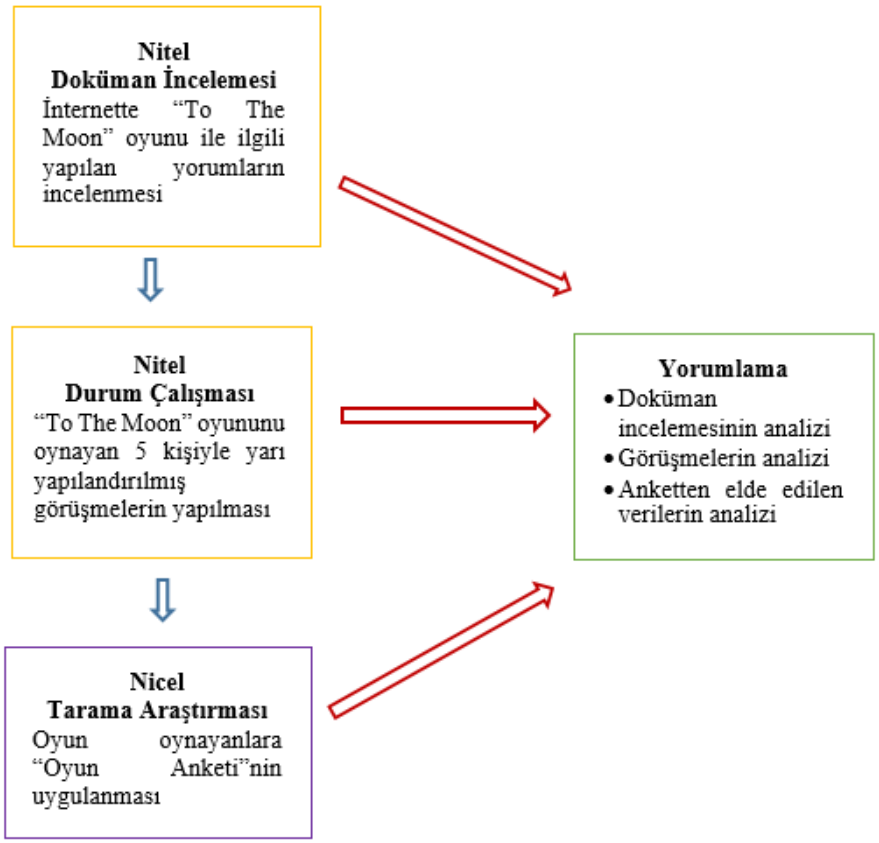
toplumsalı ifade için çeşitli derecelerden oyun düşünürleri, çeşitli dönemlerde oyun kök fenomeninden hareketle yeni anlam ve değerin iletişim konusu olduğunu vurgulamışlardır. Oyunun metaforik kullanımı ile özü anlamında kullanımı arasındaki fark günümüzde kapanmaktadır.

BÖLÜM 3. YÖNTEM

Bu bölümde, araştırma modeli, çalışma grubu, verilerin toplanması, verilerin analizi bilgilerine yer verilmiştir.

1. Araştırmanın Modeli

Postmodernizm perspektifinden dijital oyunların ve oyun değerin incelenmesi ve "To the Moon" oyunu özelinde kullanıcı görüşlerinin belirlenmesinin amaçlandığı bu araştırma, nicel ve nitel yöntemlerin bir arada kullanıldığı karma araştırma modelindedir. Karma araştırma tek bir çalışma ya da çalışmalar dizisindeki aynı temel olgulara ilişkin nitel ve nicel veriler toplamayı, onları analiz etmeyi ve yorumlamayı içermektedir (Leech & Onwuegbuzie, 2009). Araştırmanın şematik gösterimi Şekil 6'da verilmiştir.



Şekil 6. Araştırma modelinin şematik gösterimi

Şekil 6 incelendiğinde, araştırmada öncelikle oyun hakkındaki görüşlerin incelendiği görülmektedir. Araştırmanın bu bölümü nitel araştırma yöntemlerinden doküman incelemesi türündedir. Daha sonra "To the Moon" oyununu oynayan 5 kişiyle Oyuncu Görüşme Formu (Ek 2) kullanılarak görüşmeler yapılmıştır. Araştırmanın bu bölümü nitel araştırma yöntemlerinden durum çalışmasıdır. Son olarak da oyun oynayan 572 kişiye "Oyuncu Anketi" uygulanmıştır. Araştırmanın bu bölümü tarama türü bir araştırmadır.

2. Çalışma Grubu

Araştırmanın çalışma grubunu 5 kişi ile yapılan görüşmeler, üç internet sitesinden (http://steamcommunity.com/app/206440/discussions/, https://eksisozluk.com/to-the-moon--2351752 ve http://store.steampowered.com/app/206440/To_the_Moon/?l=turkish#app_reviews_hash) 31.01.2018-02.02.2018 tarihleri arasında elde edilen görüşler ve oyun değerlendirme anketi uygulanan 572 kişiden oluşmaktadır. Oyuncu görüş anketine yanıt veren katılımcıların demografik özellikleri Tablo 5'te verilmiştir.

Tablo 5. *Katılımcıların bazı sosyo-demografik özelliklerine göre dağılımları*

Sosyo-Demografik Özellikler		N	%
Cinsiyet			
	Kadın	244	42,7
	Erkek	328	57,3
Eğitim düzeyi			
	İlkokul	3	0,5
	Ortaokul	6	1
	Lise	79	13,8
	Ön lisans	38	6,6
	Lisans	344	60,1
	Yüksek lisans	79	13,8
	Doktora	23	4
Kendini tanımlama			
	İçe dönük	193	33,7
	Dışa dönük	379	66,3

Tablo 5 incelendiğinde erkeklerin kadınlara göre daha çok sayıda oldukları görülmektedir. Erkekler 328 kişi (%57,3) iken kadınlar 244 kişidir (%42,7).

Katılımcıların eğitim düzeylerine geniş bir yelpazede oldukları ifade edilebilir. En çok (n = 344, %60,1) lisans, daha sonra lise ve yüksek lisans (n = 79, %13,8) eğitimi almış kişi bulunmaktadır. En az (n = 3, %0,5) ilkokul, daha sonra (n = 6, %1) ortaokul mezunu kişi bulunmaktadır. Katılımcıların çoğunluğu (n = 379, %66,3) kendisini dışa dönük, 193 kişi (%33,7) ise içe dönük olarak tanımlamaktadır.

3. Verilerin Toplanması

Bu başlıkta "To the Moon" oyunu hakkında bilgi ve veri toplama araçları yer almaktadır.

a) "To the Moon" Oyunu

"To the Moon" oyunu *Freebird Games* tarafından geliştirilmiştir. Oyunun tasarımcıları Kan Gao ve Lannie Neely'dir. Oyunun Steam üzerinde 13 farklı dil desteği mevcuttur. Bunlar Çince, Almanca, İtalyanca, İspanyolca, Fransızca, Lehçe, Rusça, Brezilya Portekizcesi, Vietnamca, Felemenkçe, Korece ve Türkçe'dir. "To the Moon" Rol Oynama Oyunu (Role Play Game [RPG]) olmakla birlikte macera, tirajikomik ve psikolojik türlerdedir. Oyun Windows, Mac, Linux, Android ve IOS tarafından desteklenmektedir. Süresi yaklaşık 4,5 saat olup tek oyunculudur.

Oynama Biçimi: Oyun klavyedeki oklar vasıtası ile ya da mouse ile oynanabilmektedir ve otomatik kaydetme özelliği bulunmaktadır. Oyun belirli bir haritada ve bu haritadaki deniz feneri, ev çevresinden başlamaktadır. Sonraki bölümlerde benzer şekilde sonlu haritalar kullanılmaktadır. Oyun içerisinde hafıza kilitleri açılması için gerekli bulmacalar oyuncu tarafından çözülmektedir. "Hatıra nesneleri" yolu ile bellek bağlantıları sağlanarak, hastanın anıları arasında seyahat edilmektedir. Saat, şemsiye, kâğıt tavşan, çiçek, zeytin kavanozu, müzik kutusu, kitaplar, çöp kutusu, sırt çantası, futbol topu vb. nesneler kullanılmaktadır. Bellek bağlantısı sağlandığında doktorlar anıların içinde yolculuğa başlamakta ve geçmişteki o zaman kestinin içine dâhil olmaktadırlar. Örneğin o an bulundukları evin henüz yapılmadığı ya da yapılmakta olduğu döneme geçişler sağlanmaktadır. Oyunun sonlarına doğru tüm anıların uygun şekilde bağlanması, at binerek dolaşmak gibi bulmaca ve aktiviteler de yer almaktadır. Bağlantıda kullanılan kitaplardan ilki *Hans Christian Andersen'den İmparatorun Yeni Kıyafetleri'dir.*

“To the Moon” ölmekte olan bir kişinin anıları içinde gezerek son isteğini gerçekleştirmeye çalışan iki doktorun deneyimlerini anlatmaktadır. RPG Maker XP Oyun motoru ile hazırlanmış olan oyun birçok platformda yayınlandı.

Oyunda “Sigmund Agency of Life Generation” isimli kuruluşun amacı bir cihazla, ölmek üzere olan insanların anılarına girip son isteklerini zihinsel olarak gerçekleştirmelerine yardımcı olmaktır. İnsanların sağlıklı iken yapamadıkları şeyler anılarıyla oynayarak zihinsel bağlamda yapılmış hale dönüştürülmektedir. Hastanın beynine yapılan bu müdahale ile oluşturulan simülasyon, mutlu ve huzurlu bir şekilde ölmelerine yardımcı olmaktadır. Bu oyunun en güçlü yönü hikâyesidir. Oyun yapay anıların oluşturularak diğer anılara eklemlenmesine izin veren karmaşık bir teknolojiyi temel alır. Bu teknoloji ölüm yatağındaki insanlar için zihinsel olarak "son arzunun gerçekleştirilmesi imkânını" sunmaktadır. Oyuncu “Anı Gezgincisi” Dr. Eva Rosalene ve Dr. Neil Watts rolünü oynamaktadır. Görev Johnny Wyles'ın anılarına girip onun hayatındaki anlarda geriye doğru gitmektir. Johnny Wyles'ın dileği Ay’a gitmektir. Diyalog temelli gelişen oyunda hikâye sevgi, nostalji, umut, ölüm ve keder gibi duygular ile ilgilidir. Hem öykü hem de müzik çok duygusal bir atmosfer yaratmaktadır. Oyunsal anlatı ve oyunsal biçim oyunun değerini oluşturmaktadır.

Üç bölümden oluşan oyunda amaç doktorların yardımı ile ölmek üzere olan Johnny Wyles’a yardım etmektir. Johnny nedenini hatırlayamasa da Ay’a gitmek istemektedir ve oyuncunun görevi bu gizemi çözüp Johnny’yi aya göndermeye çalışmaktır.

Anılarda geriye giderken, Johhny’nin karısı River’in “tavşan origamileri” konusundaki obsesif davranışı oyuncuda merak uyandırmaktadır. River bu tavşan origamileri ile Johnny’e bir şey hatırlatmak için çaba harcamaktadır. Çocukken gerçekleşen ilk tanışmalarında, deniz fenerinin yanında gökyüzündeki yıldızları izlerken, River ve Johnny birgün ayda buluşmak üzere birbirlerine söz verirler. Johnny’nin ikizi, annelerinin kullandığı arabanın altında kalmıştır ve bu durum ilişkisini de etki etmiştir. Johnny bu anılardan kurtulmak için yoğun ilaç kullanmıştır. Bu nedenle ay’a baktıklarında gördükleri sembolik tavşana atıfla, River’ın sürekli tavşan origamisi ile Johnny’e bir hatırlama sağlamak amacında olduğu ilerleyen bölümlerde anlaşılmaktadır.

Buradaki tekinsizlik oyuncuyu daha fazla araştırmaya iterken oyunun sürekliliğine katkıda bulunmaktadır. River'ın insanlarla iletişimini ciddi anlamda etkileyen bir rahatsızlığı bulunmaktadır. Bu iletişim eksikliğine rağmen temelde çiftlerin birbirlerini sevmesi romantik görünmektedir. Ancak anlama/anlaşılmama potansiyeli yine oyuncuyu duygusal olarak zorlamaktadır. Oyuncu bir başkasının anılarında gezmenin gerilimini yaşarken, anılarda gerekli düzeltmeyi yapma görevi, bu gerilim durumuna haklılık kazandırmaktadır. Johnny, River ölmeden önce onun için bir parça bestelemiştir ancak River parçanın ismini sıradan bulmuştur. Oyunun güçlü hikâyesi ve müzikleri oyuncuyu oldukça etkilemektedir.

Doktor Rosalene, River'ı Johnny'nin hayatındaki izlerini siler ve ikiz kardeşinin de araba kazasında öldüğü anıyı yok eder. Ancak Doktor, Johnny'nin River ile NASA'da karşılaşmasını sağlar. River'da onunla beraber uzaya giden ekiptedir. Johnny'nin River için bestelediği şarkının ise ismi artık 'To the Moon'dur ve konusu geçtiğinde River bu parçanın ismini çok sever.

Bu simülasyonda her şey toparlanmış gibi görünmekle beraber, nesne ve kavramların anlamındaki değişimlerin oluşturduğu bir tekinsizlik oyuncuyu yormaktadır. River kendisi için yazılan parçaya konulan farklı bir isim duymakta ve bu ismi beğenmektedir. Gerçekte River zaten ölmüştür ve yaptığı binlerce kâğıttan tavşan, Johnny'e Ay'da buluşacakları sözünü hatırlatmamıştır. Johnny ve River arasında asla konuşulamayan ve anlaşılamayan şeyler vardır. Bu zihinsel simülasyonda River ve Johnny el ele Ay'a gitmiş gibi görünseler de aslında her şey oldukça dramatiktir. Johnny'nin zihninde River artık âşık olduğu kadın değildir. Son hayallerini gerçekleştirmiş gibi görünmekle beraber bu eylem ve biçim artık gerçeklikten kopuktur. Biraz sonra ölecek olan Johnny'nin son amacı River ile Ay'da buluşmaktır. Bu hedefe ulaşmak için River ile el ele ulaşan Johnny, O'na kavuşmak için O'ndan vazgeçmek zorunda bırakılmıştır. Diğer yandan River zaten ölmüştür ve bu trajik simülasyon yaşıyor olsa idi O'nun nasıl davranacağı konusunda açık kapı bırakmaktadır. Anlam ve değerin bu parçalanma biçimi ve duygulara makine ile müdahale oyuncunun duygularını zorlamaktadır.

b) Veri Toplama Araçları

Araştırma kapsamında veri toplama aracı olarak görüşme formu (Ek 1) ve Oyuncu Görüş Anketi (Ek 2) kullanılmıştır. Görüşme formu için literatür incelendikten sonra ilgili olabileceği sorular yazılmış, üç uzmandan (bir alan uzmanı, bir dil uzmanı ve bir ölçme ve değerlendirme uzmanı) uzman görüşü alınmıştır. Daha sonra görüşme formu bir kişi üzerinde denenmiş ve forma son hali verilmiştir. Oyun inceleme formu için literatür taranmış, oyun için gerekli olabilecek başlıklar belirlenmiş, yine uzman görüşü alındıktan sonra oyun inceleme formuna son hali verilmiştir. Oyuncu görüş anketi için literatür taramasından sonra sahaya inilmiş 10 kişiden açık uçlu olarak görüşler alınmıştır. Hem sahadan hem de literatürden elde edilen veriler ışığında madde havuzu oluşturulmuştur. Uzman görüşü alındıktan sonra anketteki maddelerin dağılım gösterip göstermediğini incelemek amacıyla 15 kişi üzerinde denenmiştir. Maddelerin çalıştığı görüldükten sonra oyun oynayan 572 kişiye uygulanmıştır.

4. Verilerin Analizi

Araştırmadan elde edilen verilerin analizinde IBM SPSS 24,0 ve NVIVO 11 programlarından yararlanılmıştır. Nicel verilerin analizinde frekans ve yüzde değerleri verilmiştir. Nitel verilerin analizinde ise sözcük bulutu, betimsel analiz ve içerik analizinden yararlanılmıştır. Daha derinlemesine bilgi edinmek amacıyla doğrudan alıntılara yer verilmiştir. Sözcük bulutu (kelime bulutu ya da etiket bulutu olarak da adlandırılmaktadır) özellikle büyük veri dosyaları oluşması ve teknolojinin gelişmesiyle birlikte farklı görselleştirmeler kullanılmaktadır. Bunlardan birisi de sözcük bulutudur. Sözcük bulutunda metinde var olan sözcükler alınır ve tekrar sayısı en fazla olanlar en büyük, en az olanlar ise en küçük resmedilecek bir başka ifadeyle büyüklükleri tekrar sayısına oranlı olacak şekilde bir bulut oluşturulur (Uyar, 2014). Bu yüzden çok tekrar eden sözcükler çok büyük görülürken özellikle en az tekrar eden sözcükler gözle görülemeyecek kadar küçük resmedilebilmektedir.

Etimolojik olarak Grek mitolojisinde yazının, dilin mucidi olarak tanrısal mesajları insanlara ileten Tanrı Hermes‟e dayandırılan Hermeneutik, *hermeneuein* (ἑρμηνεύειν) (yorumlamak) fiilinden ve *hermeneia* (ἑρμηνεύειά) (yorum) isminden türer. Etimolojik kökeninden de anlaşılabileceği gibi kavram, ifade etme, söyleme, haber verme, çeviri yapma, anlama, açıklama ve yorumlama anlamlarını içerse de bu anlamlar

içinde en kökensel olanı yorumlama etkinliğinin zeminini oluşturan *ifade etme*dir. Friedrich Ast'a (1778-1841) göre bir metnin iç anlamı ile metnin içinden çıktığı tarihsel dönem arasında kökensel bir ilişki vardır. Hermenötik bu söz konusu ilişkinin ele geçirilmesidir (Aşkın ve Çellik, 2015). Bir metni anlayabilmek için parçaları anlamak ve parçaları anlamak için de bütünü anlamak yöntemine dayalı olan hermenötik zaman içinde metin dışındaki alanlarda kullanılmıştır.

Schleiermacher'e göre yorumlamanın konusu olabilen her şey yorumbilimine aittir ve yorumbilimi özü itibarı ile ne disiplinlere göre, ne de anlaşılması gereken konuya göre değişikliğe uğramaktadır (Freund, 1973/1997). Sosyal bilimlerde postmodern anlatı bir açıdan planlama dönemi ve rasyonaliteyi çağrıştıran matematik ve istatistiğe bağlı nicel yöntemler karşısında nitel anlayışın ve buna göre yeni bir hesaplama ihtiyacının ortaya çıkmasıdır. Sosyal güçler söylem ve dil ile hareket etmektedir. Söylem ve dile bağlı eylemler ise karmaşıklık ve bulanıklık içermektedir.

Heidegger'in ifade ettiği gibi *anlama* çok geç kurulmuş olan tabiat ilimlerinin yardımı olmaksızın, beşeri varlığa aletler yapmayı mümkün kılan bir bilgi geliştirme ve muhtelif hizmetleri örgütleme imkânı sağladı. O halde karşılıklı davranıştan ve ortak faaliyetten doğan durumun bir gerçekliği vardır. Bu ortak durumun sınırları içinde söz konusu insanlar ortak bir davranışa ve eyleme sahiptirler. Muhtemelen böyle bir zorlayıcı ortak durumun ötesinde varsayılan bir gerçekliği sorgulamak, gerçeklikle ilgili meseleyi varoluş temelinden mahrum etmektir.

Oyun çalışmalarında hermenötik kullanımı fazla olmamakla birlikte, başta Aarseth ve Karhulahti hermenötik daireyi izlemişlerdir. Oyun gibi geniş bir alana ait tüm fenomenler hermenötik üzerinden anlamlandırılamasa da medya ve iletişim boyutunun bu şekilde ele alınabileceği düşünülmüştür. Kültürel fenomenler kendi tarihselliği içinde ifade ve anlamının ötesinde yorumsama olasılıkları ile gözle görülemeyen bir akışkanlıkla, gerçekliğin ve değerin kurulumunu sağlamaktadır.

Bir medya olarak oyun ve her oyunun katmanlı yapısı onu her oyun için ayrı bir medya türüne dönüştürebilmektedir. Bu nedenle tüm oyunlar kümesine dair özellikler yerine, oyunların etkisi üzerinden oyunun yorumlanması amaçlanmıştır. Oyunun etki ve anlamının ortaya konmaya çalışılması hem ilgili disiplinler hem de oyun çalışmaları için faydalı olacaktır. Diğer disiplinlerin oyunsalı aradığı alanlar ve fenomenler, aynı zamanda

oyunun anlamının ortaya konmasını sağlayacaktır. Deneyim, anlama ve yorumsama oyunun bir sonucu değil; aynı zamanda işlemesini sağlayan mekaniktir.

Eleştirel düşünce, postmodern düşünce ve öncüllerinde genellikle dil, anlam ve yorum bütünselliği metaforik oyun üzerinden ele alınmıştır (Gadamer, Fink, Axelos, Wittgenstein). Bu anlatılarda nasıl ki dilin bir oyun olarak ifadesi zorunluluğu hissedilmişse, çağdaş toplumdaki oyunun da dil ve anlam olarak değerlendirilmesinin bir takım sonuçlara ulaşabileceği düşünülmüştür. Farklı düşünürlerce dil oyunları ve bir sembol olarak oyun; dünyanın oyunu ya da insanın oyunu gibi anlatılarda tüm oyunları kapsayan bir sistematikten ziyade oyun; fenomenolojik akrabalıkların ifadesiydi. Çağdaş oyunlar incelenirken pedagojik ve antopolojik köklere gidilmiş, oyun ve şiddet gibi sosyolojik olgular üzerinde durulmuş, psikolojik açıdan analizler yapılmıştır. Ancak modern anlatıda da oyun konusunda bir sistematik ve net tanımdan bahsetmek mümkün olmamıştır. Bu doğrultuda katmanlı, etkileşimli ve gerçek zamanlı üretilen ve tüketilen bir medya olarak oyun fenomeni için yorumsama makul görünmektedir.

Friedman'ın belirttiği gibi yapısal olarak her farklı bilgisayar oyunu yeni bir medyadır. Her yeni oyun, oyuncuyu nasıl etkileyeceğini düşünmelidir ve en başarılı oyunlar yeni etkileşim yolları bulanlardır. Film ve edebiyat için bilindik formları yıkma ve avantgarde olan, bilgisayar oyunları dünyasında standart prosedürdür (Aarseth, 2001a). Metaforik anlatımlarda ifade bulduğu şekli ile oyun kendisine net sınırlar çizilebilecek, kodlar, hikâye ve tasarım üzerinden sistematize edilebilecek basit bir alan değildir. Tasarımcı ve oyuncu 'oyun zamanında' metaforik oyundan bağımsız değildir. Dünyanın oyununu anlamaya çalışırken nasıl ki çağdaş yaklaşımlar ekonomi politiğin ötesinde kültürel belirleyici olarak, medya ve iletişim gibi pek çok alanın değer yapıcı desenlerini ortaya koyduysa, benzer şekilde oyun çalışmaları da grafik, ara yüzler, platformlar, simülasyon, oyunun türü ve kullanıcı sayısı gibi faktörlerin ötesinde bir fikir açıklığı yakalamalıdır. Oyunun incelemesi ile oyunun kültürel eleştirisi farklıdır. Oyunun bağlamı, kültürel ve tarihi faktörlerden oluşmaktadır. Oyunsal pratikler ve aktörlerin bu bağlamdaki etkileşimi doğrusal öğrenme karşısında tekrar deneyimlemeye dayalı öğrenmeyi sağlamaktadır. World of Warcraft'ı kullanan bir araştırma, stratejik video oyunları oynamanın gençlik çağındaki sorunları çözmede bir iyileşme sağladığını göstermektedir (Adachi & Willoughby, 2013).

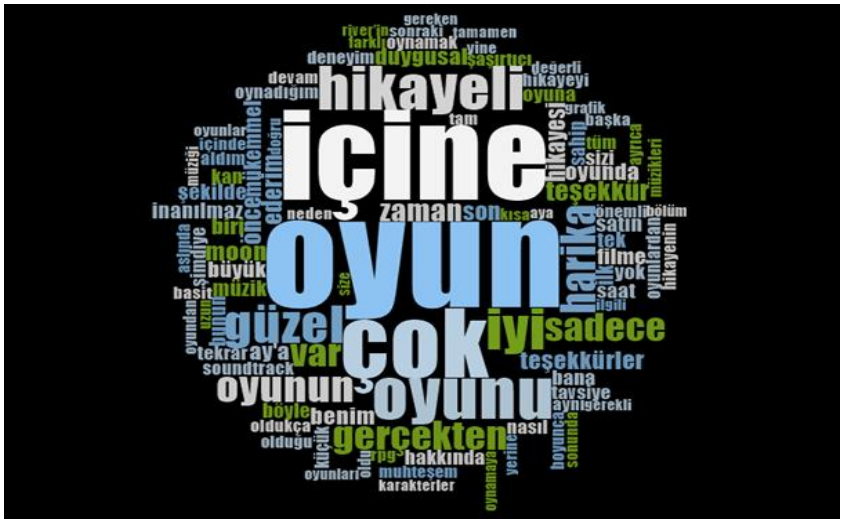
Günümüzde oyun denilince akla geldiği şekli ile dijital oyunlar kültürün akış şeklini belirlediği kadar beraberinde devasa ekonomik, siyasal ve toplumsal gerçeklikleri de kurmaktadır. Yazar için dil bir eylemin alanı, bir olasılığın tanımı ve beklentisidir. Yazın yazarların değil, insanların toplam mülküdür, tanımı gereği toplumsal bir nesnedir. Oyunlar da insanlığın toplam mülküdür, toplumsal bir nesnedir. Toplumu sarmalayan dünyanın oyunu değişirken, insanın oyunu da değişmektedir. Bu değişimi konjonktürel olarak görebilmek için oyun çalışmalarının diğer disiplinlere sağlıklı bir şekilde bağlanması gerekmektedir. Postmodern toplumda gerçeklik akışkan ve sürekli etkileşimler ile değişen çoğulcul yapıdadır. Gerçeklik tek ve somut değildir, bu nedenle ontolojik öncelikler anlamsızdır. Katmanlı medyasyon ile bilgi ve anlama da akışkan hale gelmiştir.

BÖLÜM 4. BULGULAR VE YORUMLAR

Bu bölümde, önce araştırmanın amaçlarını yansıtan belli başlıklar halinde, elde edilen bulgulara ve yorumlara yer verilmiştir.

1. İnternet Görüşlerinden Elde Edilen Kelime Bulutu

Araştırma kapsamında "To the Moon" oyunu ile ilgili üç internet sitesinden (http://steamcommunity.com/app/206440/discussions/, https://eksisozluk.com/to-the-moon--2351752 ve http://store.steampowered.com/app/206440/To_the_Moon/?l=turkish#app_reviews_hash) 31.01.2018-02.02.2018 tarihleri arasında oyunu oynayan kişilerin görüşleri derlenmiştir. Görüşlerin çoğunluğunun Türkçe ve İngilizce olmakla birlikte farklı dillerde de yazıldığı görülmüştür. *Google Translate* aracılığı ile başka dillerde olan görüşler Türkçe'ye çevrilmiş ve görüşlerden oluşan tek bir Microsoft Office Word belgesi oluşturulmuştur. Bu dosya NVIVO 11 programına yüklenmiş ve en fazla tekrar eden 1000 sözcük belirlenecek şekilde sorgu yapılmıştır. Harf sayısı "en az 3 harf" olacak şekilde belirlenmiş "ve", "ile", "bir" vb. sözcükler sorgu dışında bırakılmıştır. Sorgulama sonunda elde edilen sözcük bulutu Şekil 7'de verilmiştir.



Şekil 7. To the Moon oyununu oynayan kullanıcıların internette belirttikleri görüşlere ait sözcük bulutu

Şekil 7 incelendiğinde, oyunla ilgili olumlu ifadeler göze çarpmaktadır. Ayrıca hikâyeli bir oyun olduğu da sözcük bulutundan anlaşılmaktadır. En çok tekrar eden 20 sözcük ve bu sözcüklerin tekrar edilme sayıları ve yüzdeleri Tablo 6'da verilmiştir.

Tablo 6. *En fazla tekrar eden 20 sözcük*

Sözcük	Uzunluk	Sayı	Ağırlıklı Yüzdesi (%)
Oyun	4	1535	2,10
İçine	5	1311	1,79
Çok	3	987	1,35
Oyunu	5	676	1,00
Hikâyeli	8	577	0,92
İyi	3	543	0,79
Güzel	5	492	0,74
Harika	6	395	0,67
Oyunun	6	384	0,54
Gerçekten	9	343	0,53
Sadece	6	330	0,47
Var	3	318	0,45
Zaman	5	229	0,43
Teşekkür	8	202	0,31
Ederim	6	183	0,28
Moon	4	183	0,25
Önce	4	178	0,25
Teşekkürler	11	174	0,24
Hikâyesi	8	170	0,24
Son	3	168	0,23
Toplam		9378	13,58

Tabloya göre, en çok geçen 20 sözcük birlikte toplam geçen sözcüklerin %13,58'ini oluşturmaktadır. Oyun, hikâye kavramlarına yapılan vurgular oyunun

hikâyesi olduğunu göstermektedir. Ayrıca Moon sözcüğü oyunun ayla ilgili olduğuna işaret etmektedir. Teşekkür ifadeleri ise oyunla ilgili genelde olumlu ifadelerle bahsedildiğine işaret etmektedir. En çok tekrar edilen 20 sözcük tekrar edilen sözcüklerin yaklaşık %13.50'sini oluşturmaktadır. En az tekrar edilen sözcükler ise ağla, anladım ve animasyondur. Bu sözcükler 9'ar kez tekrar edilmiştir.

2. "To the Moon" Oyunu Oynayanların Görüşleri

Katılımcılara "Sizin için dijital oyunların önemi nedir?" sorusu sorulduğunda; katılımcıların görüşlerine dayalı olarak; "Duyuşsal", "Farklı oyun türleri", "Teknolojik gelişmeler", "Entelektüel itibarsızlık", "Sanat", "İnteraktif hikâye", "Günlük hayatın bir parçası" ve "Hayata bağlanmak" olmak üzere toplam 8 tema ve bu temalara ilişkin 14 görüş ortaya çıkmıştır. Katılımcıların belirtilen temalarla ilgili verdikleri yanıtları Tablo 7'de verilmiştir.

Tablo 7. *Katılımcıların dijital oyunların kendileri için önemleri ile ilgili görüşleri*

Tema	Alt Tema	Frekans
Duyuşsal		3
	Duygular	1
	Hayal gücü	1
	Hayal dünyasının parçası	1
Farklı oyun türleri		3
	MMO türü oyunlar	1
	DOTA benzeri oyunlar	1
	Rekabetçi oyun	1
Teknolojik gelişmeler		3
	Hem sanal hem gerçek dünya	1
	Hologramların gelişmesi	1
	Gerçek dünyada yapamadıklarını	1
Entelektüel itibarsızlık		1
Sanat		1
İnteraktif hikâye		1
Günlük hayatın bir parçası		1
Hayata bağlanmak		1
Toplam		14

Tablo 7'ye göre, katılımcıların görüşlerine dayalı olarak ortaya çıkan temalar; "Duyuşsal" (f = 3), "Farklı oyun türleri" (f = 3), "Teknolojik gelişmeler" (f = 3), "Entelektüel itibarsızlık" (f = 1) "Sanat" (f = 1), "İnteraktif hikâye" (f = 1), "Günlük hayatın bir parçası" (f = 1) ve "Hayata bağlanmak"tır (f = 1). Katılımcılardan duyuşsal özelliklerle ilgili 3 görüş ortaya çıkmıştır. Örnek görüş aşağıda verilmiştir:

> "*Tüm duyguları içinde barındıran sanal oyun dünyası benim fikrimce dahada geliştirilmeye açık ve insanlara ekmek kapısı olmak için çok önemlidir*" (K5)

Farklı oyun türleri ile ilgili 3 görüş belirtilmiştir. K4 bu yöndeki görüşünü şöyle ifade etmiştir:

> "*Benim için dijital oyunlar ikiye ayrılır. interaktif hikâyeler ve rekabetçi oyunlar*." (K4)

Katılımcılar üç görüşte teknolojik gelişmelerden bahsetmiştir. Örnek görüş aşağıda verilmiştir:

> "*Dijital Oyunlar, kaynağını teknolojik gelişmelerden alan, entelektüel olarak pek fazla itibar görmemiş ama gelecekte belki hologramların gelişmesiyle gelişeceğini umduğum 8. sanattır*." (K3)

Katılımcılar ayrıca interaktif hikâye, günlük hayatın parçası ve hayata bağlanmak başlıklarında toplanabilecek görüşler belirtmişlerdir. Örnek görüş aşağıda verilmiştir:

> "*Benim için dijital oyun demek hayata bağlanmak hayatı hem sanal hemde gerçek dünyada yaşamak demektir*." (K5)

Katılımcılara "Bir oyundan genel olarak ne beklersiniz?" sorusu sorulduğunda; katılımcıların görüşlerine dayalı olarak; "Konu", "Duygu", "Gerçeklik", "Sanat", "Özgünlük" ve "Vaktin boşa gitmemesi" olmak üzere toplam 6 tema ve bu temalara ilişkin 15 görüş ortaya çıkmıştır. Katılımcıların belirtilen temalar ve alt temalarla ilgili verdikleri yanıtları Tablo 8'de verilmiştir.

Tablo 8. *Katılımcıların oyunda genel olarak ne bekledikleri ile ilgili görüşleri*

Tema	Alt Tema	Frekans
Konu		3
	Hikâye	1
	Konu bütünlüğü	1
	Tema	1
Duygu		5
	İçine çekmek	1
	Keyif vermek	1
	Sarmak	1
	Sıkmamak	1
	Zevk	1
Gerçeklik		3
	Gerçeklik	1
	Görüntü kalitesi	1
	Mantıkla bağlantı	1
Sanat		2
	Müzik	1
	Sanat	1
Özgünlük		1
Vaktin boşa gitmemesi		1
Toplam		15

Tablo 8'e göre, katılımcıların görüşlerine dayalı olarak ortaya çıkan temalar; "Konu" (f = 3), "Duygu" (f = 5), "Gerçeklik" (f = 3), "Sanat" (f = 2), "Özgünlük" (f = 1) ve "Vaktin boşa gitmemesi"dir (f = 1). Katılımcılardan konu ile ilgili 3 görüş ortaya çıkmıştır. Örnek görüş aşağıda verilmiştir:

> "*Bir diğer etken senaryo. Bazı oyunlar sırf hikâyesinden dahi tavsiye edilir. Temel konumuz olan To the Moon bunun güzel bir örneği aslında geleceğiz ona da. Mesela Bioshock adlı oyun bir diğer etkileyici hikâyeye sahip video oyunu. Film olarak çekilebilecek nitelikte bir hikâyesi var bana göre.*" (K2)

Duygu ile ilgili 5 görüş belirtilmiştir. K1 bu yöndeki görüşünü şöyle ifade etmiştir:

"*Beni tamamen sarmalamasını ve içine çekmesini beklerim çünkü bu, o oyunu oynamak için beni motive eder.*" (K1)

Katılımcılar üç görüşte gerçeklikten bahsetmiştir. Örnek görüş aşağıda verilmiştir:

"*Görüntü kalitesi, hikâye, müzik, gerçekçilik vb. Bunlar birlikte ya da ayrı ayrı bir oyunu sevmem için temel nitelikler olabilir.*" (K2)

Katılımcılar ayrıca özgünlük ve vaktin boşa gitmemesi başlıklarında toplanabilecek görüşler belirtmişlerdir. Örnek görüş aşağıda verilmiştir:

"*Oyunda asıl beklediğim şey sanattır. Sanat olmadan özgünlük olmaz benim görüşüme göre.*" (K4)

Katılımcılara "Oyunlardaki karakterler ile kendinizi özdeş hissettiğiniz olur mu?" sorusu sorulduğunda katılımcılardan üçü (K1, K2 ve K5) özdeş hissettiğini, ikisi (K3 ve K4) ise özdeş hissetmediğini ifade etmiştir. Katılımcıların görüşlerine dayalı olarak; "Evet" ve "Hayır" olmak üzere toplam 2 tema ve bu temalara ilişkin 5 görüş ortaya çıkmıştır. Katılımcıların belirtilen temalar ve alt temalarla ilgili verdikleri yanıtları Tablo 9'da verilmiştir.

Tablo 9. *Katılımcıların oyunlardaki karakterler ile kendilerini özdeş hissetmeleri ile ilgili görüşleri*

Tema	Alt Tema	Frekans
Evet		3
	Bunu beklerim	1
	Duygulara uygun oyun	1
	Karakterin yaptıkları	1
Hayır		2
	Benzetme	1
	Kendimden parça	1
Toplam		5

Tablo 9'a göre, katılımcıların görüşlerine dayalı olarak ortaya çıkan temalar; "Evet" (f = 3), ve "Hayır"dır (f = 2). Evet diyen katılımcılardan 3 görüş ortaya çıkmıştır. Örnek görüş aşağıda verilmiştir:

"*Elbette. Çoğu oyunda "Ben de böyle yapardım." ya da "Ah bak görüyor musun aynı benim gibi düşünüyor o da." diyebiliyorum. Hatta her oynadığım oyundan bana bu cümleleri düşündürmesini beklerim de.*" (K1)

Hayır diyen katılımcılardan 2 görüş ortaya çıkmıştır. Örnek görüş aşağıda verilmiştir:

"*Oyunlardaki karakterlerle kendimi özdeş hissetmem. Sadece içinde bulundukları durumları ve davranışlarını benzettiğim olur ve kendimden ne kadar parça varsa oyunda; o kadar beğenirim.*" (K4)

Katılımcılara "Oyunları kendiniz için faydalı bulur musunuz? Oyunların size kattığı şeyler var mıdır?" sorusu sorulduğunda katılımcılardan dördü (K1, K2, K3 ve K4) faydalı bulduğunu, biri (K5) ise kişiye göre değişeceğini ifade etmiştir. Katılımcıların görüşlerine dayalı olarak; "Dil öğrenme", "Bakış açısı", "Duygu", "Düşünce", "Etkilenme", "Film", "Hayal gücü geçişi", "Hayata bakış", "Karakter yapısı", "Kitap", "Lezzetli", "Maddi", "Merhametli" ve "Umursamaz" olmak üzere toplam 14 tema ve bu temalara ilişkin 15 görüş ortaya çıkmıştır. Katılımcıların belirtilen temalarla ilgili verdikleri yanıtları Tablo 10'a verilmiştir.

Tablo 10. *Katılımcıların oyunları kendileri için faydalı bulmaları ile ilgili görüşleri*

Tema	Frekans
Dil öğrenme	2
Bakış açısı	1
Duygu	1
Düşünce	1
Etkilenme	1
Film	1
Hayal gücü geçişi	1
Hayata bakış	1
Karakter yapısı	1
Kitap	1
Lezzetli	1
Maddi	1

Merhametli	1
Umursamaz	1
Toplam	15

Tablo 10'a göre, katılımcıların görüşlerine dayalı olarak ortaya çıkan temalar; "Dil öğrenme" (f = 2), "Bakış açısı" (f = 1), "Duygu" (f = 1), "Düşünce" (f = 1), "Etkilenme" (f = 1), "Film" (f = 1), "Hayal gücü geçişi" (f = 1), "Hayata bakış" (f = 1), "Karakter yapısı" (f = 1), "Kitap" (f = 1), "Lezzetli" (f = 1), "Maddi" (f = 1), "Merhametli" (f = 1) ve "Umursamaz"dır (f = 1). Dil öğrenme ile ilgili 2 görüş ortaya çıkmıştır. Örnek görüş aşağıda verilmiştir:

> "B*azı oyunların yabancı dil konusunda beni ileri noktalara taşıdığını düşünüyorum. Özellikle Football Manager veya Dear Esther gibi yazıların çoğunlukta olduğu oyunlarda bilmediğim kelimeleri araştırmak ve anlamlarını öğrenmek bana günlük yaşam ingilizcesi adına çok şey katmıştır.*" (K1)

Katılımcılar ayrıca tabloda verilen diğer temalarla ilgili görüş belirtmişlerdir. Örnek görüşler şöyledir:

> "*Oyunlar faydalı ya da zararlı bunu insanın kendisi belirler oyunların bana kattığı çok şey var en başta bakış açısı duygu düşünce karakter yapısı gibi şeyler. Bunlar insan için çok önemlidir*." (K5)

> "*Maddi ve manevi fayda olarak ayırabiliriz sanırım bunu. Ben yapmasam da birçok kişinin bu işten para kazandığını biliyorum. Benim için maddi faydası ise İngilizcemi dinç tutmak olduğunu söyleyebilirim. Birçok insanın defalarca girdiği YDS'ye çalışmadan girişimde yüksek puan almamdaki önemli etkenlerden birisi, İngilizce oyunlar. Diğer açıdan ise, oyunun etkisi üzerimde sürdüğü zaman aralığında hayatın belli yönlerine bakışımı etkilediğini söyleyebilirim. Daha merhametli ya da umursamaz olmak… Oyunun beni etkileyiş biçimine göre bunları dönem dönem daha yoğun hissedebiliyorum*." (K2)

Katılımcılara "Ne sıklıkta oyun oynarsınız?" sorusu sorulduğunda; katılımcılardan 3'ü "Her gün", biri "Nadiren" ve biri "Sıklıkla" oyun oynadığını ifade etmiştir. Örnek görüşler aşağıda verilmiştir:

> "*Her gün oyun oynarım. Fakat bunun süresi yarım saat de olabilir, tüm günüm de olabilir. Örnek vermek gerekirse "Dear Esther" ve "To the Moon" oyunlarını bitmesin diye günde yarım saat oynadım. Fakat Diablo 3'e gelen Reaper of Souls ek paketi ile eklenen Crusader karakteri ile oyun sonu canavarı olan Malthael'i Dünya'da ilk öldüren olabilmek için 2 gün boyunca uyumadan oynadım*." (K1)

> "*Takip ettiğim oyunlar dışında nadir oyun takip ederim. Onlar ne zaman piyasaya sürülseler o zaman takip ederim*." (K3)

> "*2 haftada 15 saat ortalama ile oyun oynarım*." (K4)

Katılımcılara "Oyunu oynarken gerçek zaman ve mekân algınızın etkilendiğini düşünür müsünüz?" sorusu sorulduğunda katılımcılardan üçü (K1, K3 ve K4) düşünmediğini, ikisi (K2 ve K5) ise düşündüğünü ifade etmiştir. Katılımcıların görüşlerine dayalı olarak; "Hayal ürünü", "Kendimi kaptıramıyorum", "Teknoloji", "Oradaymış gibi" ve "Oyunun kalitesine bağlı" olmak üzere toplam 5 tema ve bu temalara ilişkin 5 görüş ortaya çıkmıştır. Katılımcıların belirtilen temalarla ilgili verdikleri yanıtları Tablo 11'e verilmiştir.

Tablo 11. *Katılımcıların oyunu oynarken gerçek zaman ve mekân algılarının etkilenmesiyle ilgili görüşleri*

Tema	Frekans
Hayal ürünü	1
Kendimi kaptıramıyorum	1
Teknoloji	1
Oradaymış gibi	1
Oyunun kalitesine bağlı	1
Toplam	5

Tablo 11'e göre, katılımcıların görüşlerine dayalı olarak ortaya çıkan temalar; "Hayal ürünü" (f = 1), "Kendimi kaptıramıyorum" (f = 1), "Teknoloji" (f = 1), "Oradaymış gibi" (f = 1) ve "Oyunun kalitesine bağlı"dır (f = 1). Örnek görüşler aşağıda verilmiştir:

> "*Oyunun konusu her ne kadar sürükleyici olursa olsun bir kitaba ya da filme kendimi kaptırdığım kadar kaptıramıyorum.*" (K4)

> "*Tabiki de oyun eski çağda veya yeniçağdaysa kafamı kaldırdığımda sanki ordaymış gibi hissettiğim oluyor*." (K2)

Katılımcılara "Oyun dışında kalan zamanlarda oyun oynamayı hayal ettiğiniz olur mu?" sorusu sorulduğunda katılımcılardan üçü (K1, K2 ve K4) hayal ettiğini, ikisi (K3 ve K5) ise hayal etmediğini ifade etmiştir. Örnek görüşler aşağıda verilmiştir:

> "*Evet, mesela yeni bir oyun satın almışsam ve ertesi gün okula gitmişsem dönene kadar aklımda onu oynamak olabilir. Maç izlerken kısa süre de olsa oyuncuları konsol kumandası ile hareket ettiriyormuş gibi hissederim. Bir polis operasyonu haberinde, ortaçağ konulu bir dizi izlerken ya da savaş gibi strateji gerektiren durumlarda hayal etmek yersiz olur ama bir bakıma ben monitörün başındaymış gibi hissederim. Ya da olayın niteliğine göre onun çağrıştırdığı oyun anıları ile tekrar nasıl oynadığımı hayal ederim.*" (K2)

> "*Oyun dışında kalan zamanlar yaşama gereksinimi olduğu için hayal etmiyorum*." (K5)

Katılımcılara "Oyunların gündelik yaşantınıza olumlu-olumsuz etkileri olduğunu düşünebilir miyiz? Nelerdir?" sorusu sorulduğunda; katılımcıların görüşlerine dayalı olarak; "Olumlu" ve "Olumsuz" olmak üzere toplam 2 tema ve bu temalara ilişkin 2 görüş ortaya çıkmıştır. Katılımcıların belirtilen temalar ve alt temalarla ilgili verdikleri yanıtları Tablo 12'de verilmiştir.

Tablo 12. *Katılımcıların oyunların gündelik yaşantılarına olumlu-olumsuz etkileri ile ilgili görüşleri*

Tema	Alt Tema	Frekans
Olumlu		11
	Rahatlamak	2
	Arzu	1
	Başarı	1
	Bilgilendirici	1
	Farklı kültürleri tanıma	1
	İstek	1
	Kararlılık	1
	Mutlu etme	1
	Net duygular	1
	Yabancı dil bilgisi	1
Olumsuz		11
	Fazla zaman geçirme	3
	Asıl görevleri aksatma	2
	Hareketsiz hayat	2
	Ailelerin olumsuz bakışı	1
	Aşırı sinir	1
	Elde edememe	1
	Kızgınlık	1
Toplam		22

Tablo 12'ye göre, katılımcıların görüşlerine dayalı olarak ortaya çıkan temalar; "Olumlu" (f = 11) ve "Olumsuz"dur (f = 11). Olumlu teması ile ilgili rahatlamak konusunda 2 görüş belirtilmiştir. Örnek görüş aşağıda verilmiştir:

"*Olumlu yönleri ise daha çok duygusal olur. Mutlu edip rahatlatır. oyunlardan herkesin kendine aldığı parça farklıdır.*" (K4)

Olumlu olarak belirtilebilecek diğer temalarla ilgili örnek görüşler aşağıda verilmiştir:

"*Olumlusu ise daha çok başarı istek arzu net duygular kararlılık gibi.*" (K5)

"*Olumlu yönleri kısaca; yabancı diller hakkında kelime bilgisi/mizah anlayışı kazandırması, farklı kültürler hakkında bilgi kazanmak için efektif yöntemlerden biri olması(çok oyunculu çevrimiçi oyunlarda tanışılan yabancı insanlar ile sohbetler) şeklinde sıralayabiliriz*." (K1)

Katılımcılar olumsuz teması ile ilgili en çok fazla zaman geçirmeye vurgu yapmıştır. K4 bu yöndeki ve hareketsiz kalmak ile ilgili görüşünü şöyle ifade etmiştir:

"O*lumsuz yönleri her geçen gün daha fazla zaman istemesi ve gereğinden fazla hareketsiz kalmaktır.*" (K1)

Asıl görevi aksattığına ilişkin 2 görüş belirtilmiştir. Örnek görüş aşağıda verilmiştir:

"*Olumsuz yönleri ise; aileler bazında biraz "öcü" kategorisinde görülmesi, oyun karşısında zaman geçirirken ipin ucunun kaçtığı an geri yakalamasının zor olması ve bu durumun asıl görevlerimizi (iş, okul hatta çocuk bakımı) aksatmamıza sebep olma olasılığı diyebiliriz.*" (K4)

Katılımcılara "To the Moon oyununu genel olarak değerlendirir misiniz?" sorusu sorulduğunda; katılımcıların görüşlerine dayalı olarak; "Diyaloglar", "Anılar", "Bağımsız yapımcı, oyuncu", "Basit tasarım", "Bilim insanları", "Grafik", "İlk bakışta bebek oyunu", "İnteraktif hikâye", "Kendini kaptırma", "Müzik", "Olay örgüleri", "Oynanış", "Yaratıcı hayal gücü", "Yetişkinler için tasarlanmış" ve "Zengin konu" olmak üzere toplam 15 tema ve bu temalara ilişkin 16 görüş ortaya çıkmıştır. Katılımcıların belirtilen temalarla ilgili verdikleri yanıtları Tablo 13'te verilmiştir.

Tablo 13. *Katılımcıların "To the Moon" oyunu ile ilgili genel görüşleri*

Tema	Frekans
Diyaloglar	2
Anılar	1
Bağımsız yapımcı, oyuncu	1
Basit tasarım	1
Bilim insanları	1
Grafik	1

İlk bakışta bebek oyunu	1
İnteraktif bir hikâye	1
Kendini kaptırma	1
Müzik	1
Olay örgüleri	1
Oynanış	1
Yaratıcı hayal gücü	1
Yetişkinler için tasarlanmış	1
Zengin konu	1
Toplam	16

Tablo 13'e göre, katılımcıların görüşlerine dayalı olarak ortaya çıkan temalar; "Diyaloglar" (f = 2), "Anılar" (f = 1), "Bağımsız yapımcı, oyuncu" (f = 1), "Basit tasarım" (f = 1), "Bilim insanları" (f = 1), "Grafik" (f = 1), "İlk bakışta bebek oyunu" (f = 1), "İnteraktif bir hikâye" (f = 1), "Kendini kaptırma" (f = 1), "Müzik" (f = 1), "Olay örgüleri" (f = 1), "Oynanış" (f = 1), "Yaratıcı hayal gücü" (f = 1), "Yetişkinler için tasarlanmış" (f = 1) ve "Zengin konu"dur (f = 1). Diyaloglar ile ilgili 2 görüş belirtilmiştir. Örnek görüş aşağıda verilmiştir:

> "*Diyaloglarda esprilere de yer verilerek ilgi canlı tutuluyor; sadece hikâyenin etkileyiciliğinde boğulup kalmıyoruz. Anılar içindeki yolculuklar birbirlerine güzel bağlanmış ve sırıtmıyorlar. Genel olarak gayet başarılı bir oyun.*" (K2)

Katılımcıların diğer temalarla ilgili örnek görüşleri şöyledir:

> "*Genel olarak oyun ilk başlangıcında sanki çok bebek oyunu gibi geliyor fakat biraz daha ilerledikçe oyunun iç dünyasına girdiğiniz zaman kendinizi kaptırmış şekilde buluyorsunuz.*" (K5)

> "*"To the Moon" , basit şekilde design edilmiş; fakat konu bakımından zengin ve müziklerle renklendirilmiş tamamen yetişkinler için tasarlanmış bir bilgisayar oyunudur.*" (K3)

Katılımcılara "Oyunu nasıl keşfettiniz?" sorusu sorulduğunda; 2 kişi (K2 ve K4) oyun platformu üzerinden, 1 kişi (K3) arkadaş tavsiyesiyle, 1 kişi (K5) Google

playstore'da ve 1 kişi (K1) bir youtuber sayesinde oyunu keşfettiğini ifade etmiştir. Örnek görüş aşağıda verilmiştir:

> "*Steam adlı oyun platformunun indirim döneminde keşfettim. Çok olumlu bir puanlamaya sahip olduğunu gördükten sonra oyunu daha önce oynayanların yorumlarını okudum ve bu yorumların çoğu da oyunu herkesin alması tavsiyesini barındırıyordu. Ve hatta kesin bir dille belirtmişti çoğu bunu*." (K2)

Katılımcılara "Oyuna başladığınızda, oyunu oynarken ve oyun bittiğinde neler hissettiniz?" sorusu sorulduğunda; katılımcıların görüşlerine dayalı olarak; "Başlarken", "Oynarken" ve "Bittiğinde" olmak üzere toplam 3 tema ve bu temalara ilişkin 25 görüş ortaya çıkmıştır. Katılımcıların belirtilen tema ve alt temalarla ilgili verdikleri yanıtları Tablo 14'te verilmiştir.

Tablo 14. *Katılımcıların oyuna başlarken, oyunu oynarken ve oyun bittiğindeki düşünceleri*

Tema	Alt tema	Frekans
Başlarken		6
	Hayat yolunda değildi	1
	Keşke indirmeseydim	1
	Mekanikleri kavramak	1
	Meraklandırıcı	1
	Müziğin etkisi	1
	Olayı anlamaya çalışmak	1
Oynarken		10
	Daha çok çekti	2
	Biraz tekdüze	1
	İlginç sahneler	1
	İndirmeye değer	1
	Meraklanma	1
	Nefes kesici sahneler	1
	Sabırsızlanma	1
	Üzüntüden ağlama	1
	Yorgun	1

Bittiğinde		9
	Bitmesini istememek	1
	Buruk	1
	Çok etkileyici	1
	Duygu yüklü	1
	Geçirilen saatlere değme	1
	Gerçekten yaşamış olmayı dilemek	1
	Herkes oynamalı	1
	Mutluluktan ağlamak	1
	Yüreğe dokunmak	1
Toplam		25

Tablo 14'e göre, katılımcıların görüşlerine dayalı olarak ortaya çıkan temalar; "Başlarken" (f = 6), "Oynarken" (f = 10) ve "Bittiğinde"dir (f = 9). Katılımcıların oyun başlarken hissettikleri ile ilgili örnek görüşler aşağıda verilmiştir:

"*Oyuna başlarken keşke indirmeseydim gibi bir fikre kapıldım.*" (K5)

"*Oyun başlarken açılan müzik ile zaten en başta insanın tüylerini diken diken ediyor. Oynanışın başında mekanikleri kavramaya, olayı anlamaya çalışıyor insan. Karakterler hakkında yargılara varmaya başlıyorum. Oyunun başı böyle geçti diyebilirim*." (K2)

Katılımcıların oyun oynarken hissettikleri ile ilgili örnek görüşleri aşağıda verilmiştir:

"*Aslında bu oyunlar benim seçtiğim tarzda oyunlar değil, fakat oyundaki konu teması ve müzik teması beni içine çekmeyi başardı.*" (K3)

"*Oyunu oynarken aslında sürekli kendimi yorgun hissettim çünkü –hayatımın geneli hakkında- bir kötü duruma daha dayanacak gücümün kalmadığını hissediyordum. Son 15-20 dakikasına kadar ağlamaktan bitap düşmüştüm çünkü kötü bir sonla biteceğini düşünüyordum*." (K1)

Katılımcıların oyun bittiği zamanki görüşlerine örnekler aşağıda verilmiştir:

"*Oyunun sonu yüreğe dokunur, çok etkileyicidir*." (K4)

"*Sonu ise duygu yüklü, buruk ama kesinlikle geçirilen saatlere değen bir andı. Bitmesini istemedim, gerçekten yaşamış olmayı istedim. Aslında sadece oyunu oynayıp o ana kadar gelenin yaşayacağı hisler. Başka türlü nasıl tarif edilir bilmiyorum*." (K2)

Katılımcılara "Verdiğiniz ücrete değdiğini düşünüyor musunuz? Bu oyun için en fazla ne kadar ücret verirdiniz?" sorusu sorulduğunda; 5 katılımcı da ödedikleri ücrete değdiğini ifade etmiştir. Sadece bir katılımcı değdiğini ancak bu tür bir oyuna göre biraz yüksek olduğunu ifade etmiştir. Katılımcılar oyuna en fazla ne kadar ücret verecekleri sorusuna 10 TL ile 100 TL arasında değişen yanıtlar vermişlerdir. Katılımcılardan üçü oyuna ödenen ücretin arttırılması gerektiğini, biri makul olduğunu, biri ise azaltılması gerektiğini düşünmektedir. Örnek görüşler aşağıda verilmiştir:

"*Oyunu indirim döneminde 6,5 liraya almıştım. Kesinlikle değdiğini düşünüyorum. Hatta verdiği hazzın yanında az bile kaldı diyebilirim. Fakat öğrenci olmam sebebiyle de tavan fiyatını çok yüksekte tutamıyorum.15-20 lira arası bir fiyat bu oyunun standardı olabilir*." (K2)

"*Oyun verdiğiniz ücrete değiyor fakat bu oyun için bu fiyat birazcık fazla genel itibariyle ortalama bu oyun 10 Türk lirası civarında olması gerekmelidir bu fiyata herkesin indirme gücü yetmeyebilir biraz daha ucuzlatma gerekebilir*." (K5)

Katılımcılara "Oynarken başka bir boyuta geçtiğinizi düşündüğünüz oldu mu? Anlatır mısınız?" sorusu sorulduğunda; katılımcılardan 3'ü (K1, K2 ve K5) başka bir boyuta geçtiklerini düşündükleri, 2'si (K3 ve K4) ise düşünmediklerini ifade etmişlerdir. Katılımcıların görüşlerine dayalı olarak "Evet" ve "Hayır" temaları ve bu temalara ilişkin 5 görüş ortaya çıkıştır. Katılımcıların belirtilen temalar ve alt temalarla ilgili verdikleri yanıtları Tablo 15'te verilmiştir.

Tablo 15. *Katılımcıların oyunda başka bir boyuta geçme hissi ile ilgili görüşleri*

Tema	Alt Tema	Frekans
Evet		3
	İlk kez	1
	Oyunun içine hapsolma	1
	Karakterle birliktelik hissi	1
Hayır		2
	Hikâyeye dışarıdan bakma	1
	Oyunun o etkiyi verememesi	1
Toplam		5

Tablo 15'e göre, katılımcıların görüşlerine dayalı olarak ortaya çıkan temalar; "Evet" (f = 3) ve "Hayır"dır (f = 2). Örnek görüşler aşağıda verilmiştir:

> "*Oyun sürreal bir hikâyeye sahipti fakat anlatış o kadar yalındı ki – o sıralar duygu/durum olarak zayıflığımı da göz önüne alır isek- oyun oynadığım süre içerisinde kendimi bambaşka diyarlarda hissettim. Hatta ilk kez bir oyun oynarken bu kadar yoğun düşüncelere büründüm diyebilirim.*" (K1)

> "*Oyun 'Inception' filmi mantığıyla başlıyor ve iki ana karakter müşterilerinin hafızasında geziniyor. Fakat oyun bana bu etkiyi vermeyi başaramıyor…*" (K3)

Katılımcılara "Oynarken haz aldınız mı?" sorusu sorulduğunda; katılımcılardan 3'ü (K1, K2 ve K4) haz aldıklarını, 1'i (K) haz almadığını, 1'i ise önce almadığını sonra aldığını belirtmiştir. Katılımcıların görüşlerine dayalı olarak "Evet", "Hayır" ve "Önce hayır sonra evet" temaları ve bu temalara ilişkin 9 görüş ortaya çıkıştır. Katılımcıların belirtilen temalar ve alt temalarla ilgili verdikleri yanıtları Tablo 16'da verilmiştir.

Tablo 16. *Katılımcıların oyundan haz alıp almamaları ile ilgili görüşleri*

Tema	Alt Tema	Frekans
Evet		7
	Çocukluk anıları	1
	Eğlenmek	1
	Etkilenmek	1
	Kötü son beklentisi	1
	Müzik	1
	Olay örgüsü	1
	Sonunda mutluluk	1
Hayır		1
	Tarzım değil	1
Önce hayır sonra evet		1
Toplam		9

Tablo 16'ya göre, katılımcıların görüşlerine dayalı olarak ortaya çıkan temalar; "Evet" (f = 7), "Hayır" (f = 1) ve "Önce hayır sonra evet"tir (f = 1). Örnek görüşler şöyledir:

> "*Oyun bu duyguyu hakkıyla verdi. Hayatımda oynadığım en iyi oyunlar listesi oluştursam zirvede yer alanlardan birisi olur. Söylediğim gibi 8bit, piksel tabanlı oyunların hatırası olduğu için çocukluğumdan, bu çok keyif veren bir yönü oldu oyunun. Müzikleri ise ayrıca belirtmemiz gerek. Bu oyunun bu kadar başarılı olmasında büyük faydası olduğunu düşünüyorum. Olay örgüsünün sürükleyici olması hazzın devamlı olmasını sağlıyor. Şu kısmında sıkıldım, şurası olmamış vb dediğimi hatırlamıyorum. Sahiden ilk oynadığım zamanı düşündüğümde söyleyebileceğim en net şey çok keyif aldığım olurdu.*" (K2)

> "*Hayır, pek aldığım söylenemez; oynamayı tercih ettiğim tarzda oyun değil.*" (K3)

> "*Oynarken ilk başlarda haz almadım silme düşüncesine dahi kapıldım fakat oyunu oynayıp oyunu anlamaya başladıktan sonra oyundan çok mükemmel haz almaya başladım*." (K5)

Katılımcılara "Oyunda sizi en çok etkileyen ne oldu?" sorusu sorulduğunda; katılımcıların görüşlerine dayalı olarak "Hikâyenin temeli", "Anıları düzeltme", "Diyaloglar", "Her anı", "Metaforlar", "Müzik", "River" ve "Teması" temaları ve bu

temalara ilişkin 11 görüş ortaya çıkıştır. Katılımcıların belirtilen temalar ve alt temalarla ilgili verdikleri yanıtları Tablo 17'de verilmiştir.

Tablo 17. *Katılımcıların oyunda kendilerini en çok etkileyenin ne olduğu ile ilgili görüşleri*

Tema	Alt Tema	Frekans
Hikâyenin temeli		4
	Johnny'nin bestesi	2
	Johnny'nin aşkı	1
	Johnny'nin çabası	1
Anıları düzeltme		1
Diyaloglar		1
Her anı		1
Metaforlar		1
Müzik		1
River		1
Teması		1
Toplam		11

Tablo 17'ye göre, katılımcıların görüşlerine dayalı olarak ortaya çıkan temalar; "Hikâyenin temeli" (f = 4), "Anıları düzeltme" (f = 1), "Anıları düzeltme" (f = 1), "Diyaloglar" (f = 1), "Her anı" (f = 1), "Metaforlar" (f = 1), "Müzik" (f = 1), "River" (f = 1) ve "Teması"dır (f = 1). Örnek görüşler aşağıda verilmiştir:

> "*Hikâyenin temeli yani Johnny'nin çocukluğundan beri tanıdığı River'a olan aşkı, çabası ve bunun üzerine bestelediği piyano parçası: For River. Bunu söylerken dahi tüylerim diken diken oluyor. Şarkı sürekli kafamın içinde çalıyor ve şunu düşünmeme sebep oluyor: Nasıl bir sevgi böyle bir parçayı besteletebilir bir insana? Evet, For River adı ile bestelenmiş parça beni en çok etkileyen şey diyebilirim. İnsanı derinden etkileyen bir yönü var. Dünyanın neresindeki insana dinletirseniz dinletin aynı şeyleri hissedecektir eminim. Unutulması zor, duygu yüklü ve çok anlamlı geliyor.*" (K2)

"*Bir an için bile "Ya anıları düzeltebilseydik?" sorusunu bana sordurabilmesi ve tabii ki River. Özellikle River'ın anlatırken kullandığı metaforlar çok etkiledi beni.*" (K1)

Katılımcılara "Oyun bittikten sonra gerçek hayata dönmekte zorlandınız mı? Biraz anlatır mısınız?" sorusu sorulduğunda; katılımcılardan 3'ü (K1, K2 ve K5) zorlandıklarını, 2'si (K3 ve K4) ise zorlanmadığını ifade etmiştir. Katılımcıların görüşlerine dayalı olarak "Gerçekçi duygular", "Oyun hakkında düşünme", "Piyano araştırması", "Rahatlama", "River şarkısını dinleme" ve "Uzun süre durma" temaları ve bu temalara ilişkin 6 tema ve bu temalara ilişkin 6 görüş ortaya çıkıştır. Katılımcıların belirtilen temalarla ilgili verdikleri yanıtları Tablo 18'de verilmiştir.

Tablo 18. *Katılımcıların gerçek hayata dönmekte zorlanma durumları ile ilgili görüşleri*

Tema	Frekans
Gerçekçi duygular	1
Oyun hakkında düşünme	1
Piyano araştırması	1
Rahatlama	1
River şarkısını dinleme	1
Uzun süre durma	1
Toplam	6

Tablo 18'e göre, katılımcıların görüşlerine dayalı olarak ortaya çıkan temalar; "Gerçekçi duygular" (f = 1), "Oyun hakkında düşünme" (f = 1), "Piyano araştırması" (f = 1), "Rahatlama" (f = 1), "River şarkısını dinleme" (f = 1) ve "Uzun süre durma"dır (f = 1). Örnek görüşler aşağıda verilmiştir:

"*Özellikle en son sahneden sonra uzun süre durduğumu hatırlıyorum. Az önce nasıl bir hikâyeye tanık oldum diye düşündüm. Zaten duyguların en yoğun olduğu an olan sonunda bunu yaşamak kaçınılmaz diyebilirim. Defalarca For River şarkısını açıp dinledim. Yine aynı şekilde sanki kendim çalıyormuşum gibi adeta bir piyanist edasıyla ellerimi hareket ettirmiştim. Piyano öğrenmek için araştırmalar dahi yapmıştım. Öğrenmek içim yaşım geçti mi, özel ders almak gerekir mi gibi sorularla ertesi günlere kadar sarkmıştı oyunun etkisi.*" (K2)

"*Aslında gerçek ile oyunun dünyası arasında gidip geldim elbette. Ama sakin bir halde oynamış olsaydım kendimi kaybetmeden yaşadığım güzel saatlerimi sakin bir mutlulukla anabilirdim. Ama o zamanlardaki halimi ve bu oyunun benim üzerimdeki etkilerini gördükçe sanırım tam da oynamam gereken zamanda oynamıştım ve tam da beni etkilemesi gerektiği gibi etkilemişti. Oyunu tam 3 kez oynadım ve son oynayışımdan sonra hala kaçırdığım bir metafor var mı diye internette uzun süre araştırma yaptım. Hatta bir kâğıda yakaladığım metaforları yazıp karşılaştırma yapmıştım. Sanırım bir iki tane kaçırdığım metafor vardı ve onları da okuduktan sonra hissettiğim rahatlama, kesinlikle tatmin ediciydi.*" (K1)

"*Zorlanmadım ama haliyle oyunun sonu hakkında düşündüm bir süre*." (K4)

"To the Moon" oyununda çok sayıda metafor kullanılmıştır. Bu kadar çok metaforun kullanıldığı bir oyunla ilgili oyuncu görüşlerini alırken metaforlardan yararlanmamanın bir eksiklik oluşturacağı düşünülmüş ve metaforik bir soru kullanılmıştır. Katılımcılara "Oyunu bir varlığa, bir nesneye, bir hayvana vb. benzetseydiniz neye benzetirdiniz? Yanıtınızın nedenini açıklar mısınız?" sorusu sorulduğunda; katılımcılardan 4'ü benzetmede bulunurken 1'i benzetmede bulunmamıştır. Yapılan benzetmeler ve bunların nedenleri Tablo 19'da verilmiştir.

Tablo 19. *Katılımcıların oyunu benzettikleri şeyler ve benzetmelerinin nedenleri*

Benzetme (Metafor)	Benzetmenin nedeni	Frekans (f)
Benzetme yok	Duygu karışıklığı	1
Deniz feneri	Yol gösterme	1
Dolunay	Dolunay güzelliği	1
River	Metafor (deniz feneri)	1
Teleskop	Basit ama işe yarar	1
Toplam		5

Tabloya göre katılımcılar oyunu deniz fenerine, dolunaya, River'a ve teleskopa benzetmişlerdir. Bir katılımcı benzetmede bulunmamış bunu da yaşadığı duygu karışıklığına bağlamıştır. Deniz fenerine benzeten katılımcı (K4) yol gösterici özelliğine dikkat çekmiştir. Dolunaya benzeten katılımcı (K2) dolunayın güzelliğine vurgu

yapmıştır. River'a benzeten katılımcı (K1) River'ın metaforlar ile anlatım özelliğini, özellikle deniz feneri metaforunu ön plana çıkarmıştır. Teleskopa benzeten katılımcı (K3) ise teleskopun basit ama işlevsel yapısına dikkat çekmiştir. Tüm benzetmelerin katılımcılar tarafından olumlu şekilde anlamlandırıldığı görülmektedir. Örnek görüşler aşağıda verilmiştir:

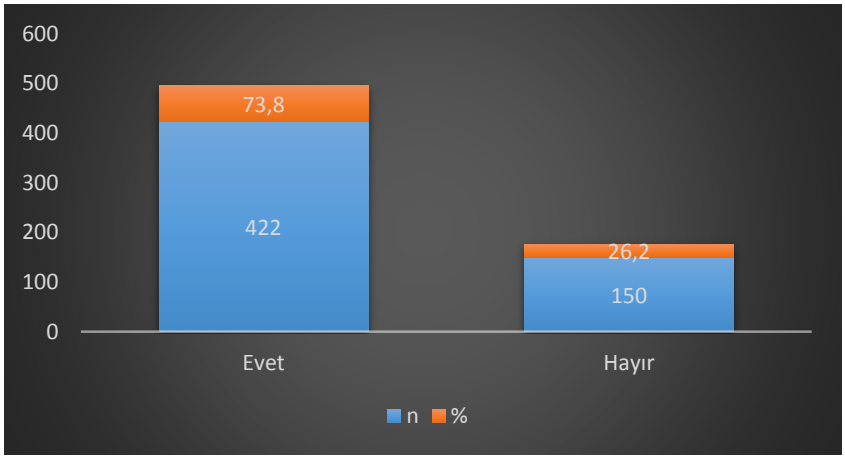
> "*İç dünyamdaki duyguların karışıklığından dolayı benzetme yapamıyorum*." (K5)

> "*Kesinlikle River. Ve ben de River gibi düz konuşarak kendimi anlatamadığım için metaforlu ve nesneleri kullanarak anlatımı günlük hayatta fazlasıyla kullanırım. Çünkü o şekilde anlatmanın daha kalıcı olduğunu düşünmekteyim. Özellikle oyundaki "Deniz Feneri" metaforu çok etkileyiciydi*." (K1)

> "*İsminden midir nedir bilmem ama benzettiğim nesne bir "TELESKOP" olurdu. Basit ama yine de işe yarar…*" (K3)

3. Oyun Değerlendirme Anketi'ni Yanıtlayan Katılımcıların Görüşleri

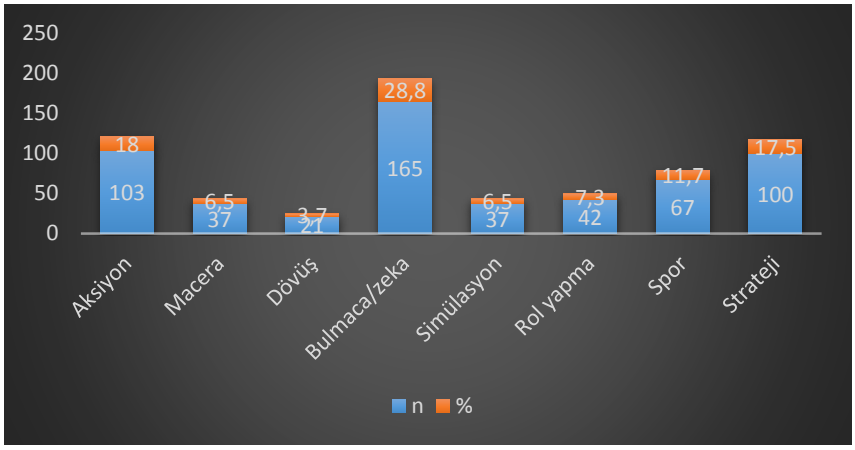
Araştırma sorusuna yanıt vermek amacıyla ankette yer alan her bir madde için frekans ve yüzde değerleri hesaplanmış ve daha sonra yorumlanmıştır. Katılımcıların "Bilgisayar oyunları oynar mısınız?" maddesine verdikleri yanıtlar Şekil 8'de verilmiştir.



Şekil 8. Katılımcıların "Bilgisayar oyunları oynar mısınız?" maddesine verdikleri yanıtlar

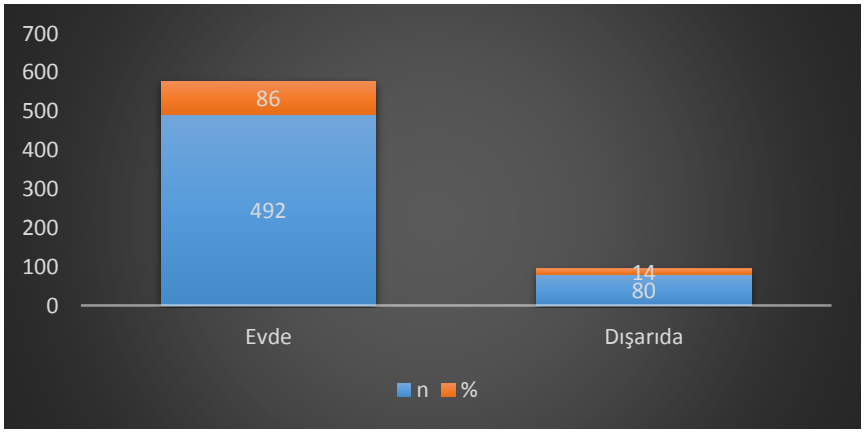
Şekil incelendiğinde, katılımcıların büyük çoğunluğunun (n = 422, %73,8) bilgisayar oyunları oynadığı, 150 kişinin (%26,2) ise oynamadığı görülmektedir.

Katılımcıların genelde bilgisayar oyunu oynadıkları ifade edilebilir. Katılımcıların "Ne tür bilgisayar oyunlarını daha çok oynarsınız?" maddesine verdikleri yanıtlar Şekil 9'da verilmiştir.



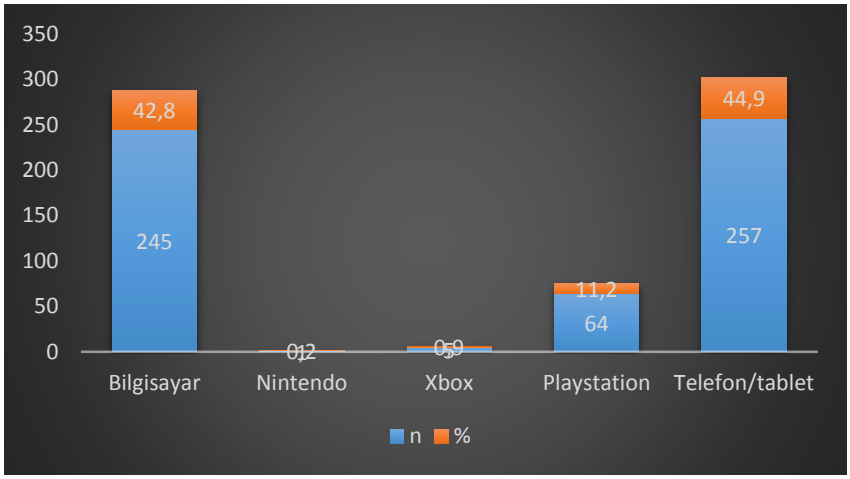
Şekil 9. Katılımcıların "Ne tür bilgisayar oyunlarını daha çok oynarsınız?" maddesine verdikleri yanıtlar

Şekil incelendiğinde, katılımcıların en çok (n = 165, %28,8) bulmaca/zekâ, daha sonra (n = 103, %18) aksiyon ve strateji (n = 100, %17,5) oyunları oynadıkları görülmektedir. En az (n = 21, %3,7) dövüş, (n = 37, %6,5) macera ve (n = 37, %6,5) simülasyon oyunları oynamaktadırlar. Katılımcıların "Oyunu daha çok nerede oynarsınız?" maddesine verdikleri yanıtlar Şekil 10'da verilmiştir.



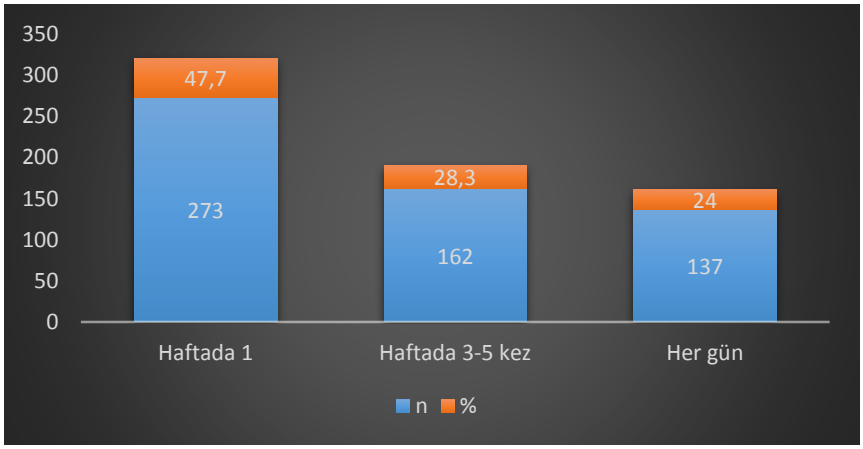
Şekil 10. Katılımcıların "Oyunu daha çok nerede oynarsınız?" maddesine verdikleri yanıtlar

Şekil incelendiğinde, katılımcıların büyük çoğunluğunun (n = 492, %86) oyunu evde, az bir kısmının (n = 80, %14) ise dışarıda oynadıkları görülmektedir. Katılımcıların genel olarak bilgisayar oyunlarını evde oynadıkları ifade edilebilir. Katılımcıların "Oyunları en çok hangi araçla oynarsınız?" maddesine verdikleri yanıtlar Şekil 11'de verilmiştir.



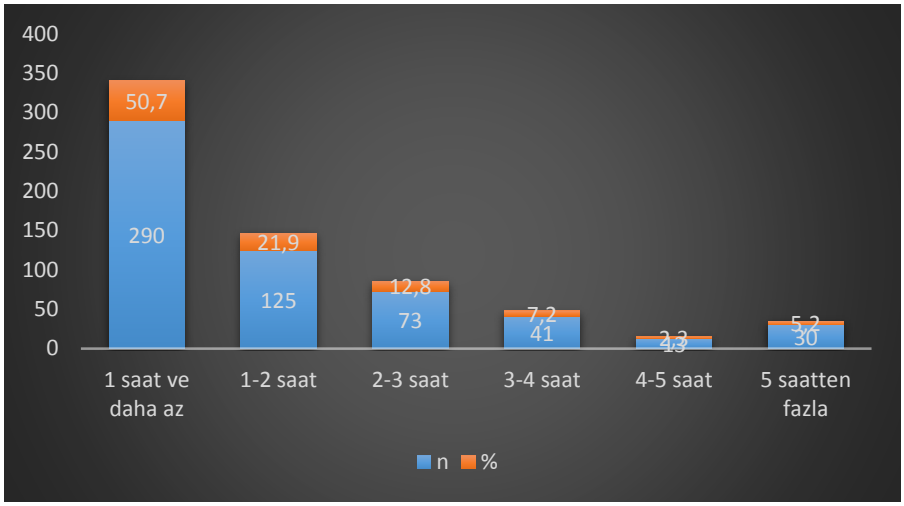
Şekil 11. Katılımcıların "Oyunları en çok hangi araçla oynarsınız?" maddesine verdikleri yanıtlar

Şekil incelendiğinde, katılımcıların oyunları en çok (n = 257, %44,9) telefon/tablet, daha sonra (n = 245, %42,8) bilgisayar ve (n = 64, %11,2) playstation ile oynadıkları görülmektedir. En az (n = 1, %0,2) Nintendo ve (n = 5, %0,9) Xbox kullanmaktadırlar. Katılımcıların "Ne sıklıkla oyun oynarsınız?" maddesine verdikleri yanıtlar Şekil 12'de verilmiştir.



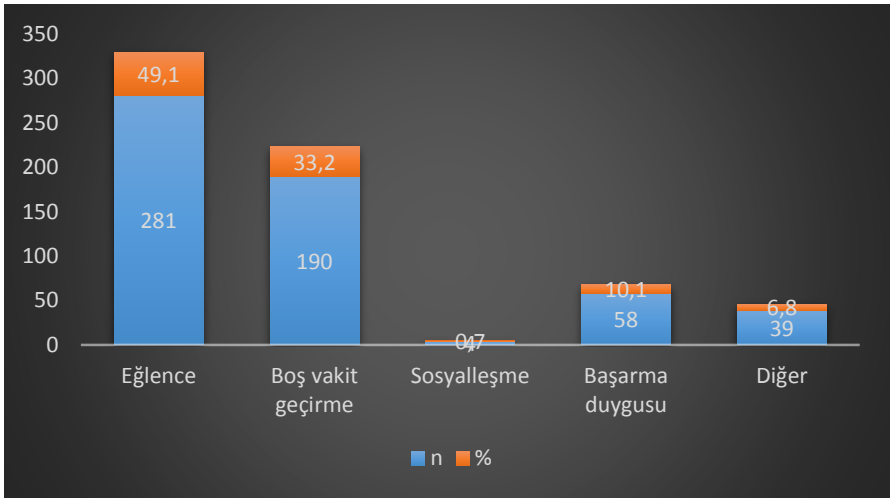
Şekil 12. Katılımcıların "Ne sıklıkla oyun oynarsınız?" maddesine verdikleri yanıtlar

Şekil incelendiğinde, katılımcıların yarıya yakınının (n = 273, %47,7) haftada 1, daha sonra (n = 162, %28,3) ve en az da (n = 137, %24) her gün oyun oynadıkları görülmektedir. Katılımcıların yaklaşık dörtte birinin her gün oyun oynadığı ifade edilebilir. Katılımcıların "Bir haftalık oyun rutininizi düşündüğünüzde günde ortalama ne kadar süre oynarsınız?" maddesine verdikleri yanıtlar Şekil 13'de verilmiştir.



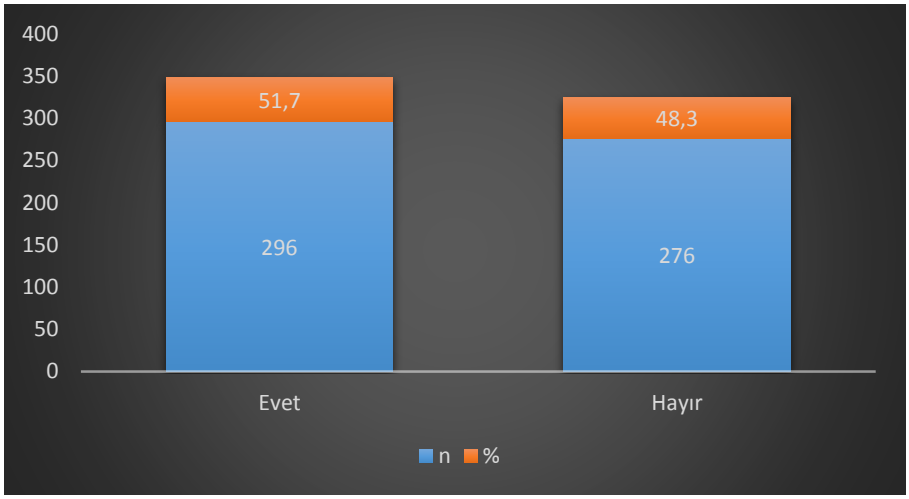
Şekil 13. Katılımcıların "Bir haftalık oyun rutininizi düşündüğünüzde günde ortalama ne kadar süre oynarsınız?" maddesine verdikleri yanıtlar

Şekil incelendiğinde, katılımcıların yaklaşık yarısının (n = 290, %50,7) ortalama olarak günde 1 saat ve daha az, 125 kişinin (%21,9) 1-2 saat, 73 kişinin (%12,8) 2-3 saat oyun oynadığı görülmektedir. En az (n = 13, %2,3) 4-5 saat, daha sonra (n = 30, %5,2) 5 saatten fazla oyun oynayanlar gelmektedir. Grubun yaklaşık %15'i günde ortalama 3 saat ve üzerinde oyun oynamaktadır. Katılımcıların "Daha çok hangi amaçla oynarsınız?" maddesine verdikleri yanıtlar Şekil 14'te verilmiştir.



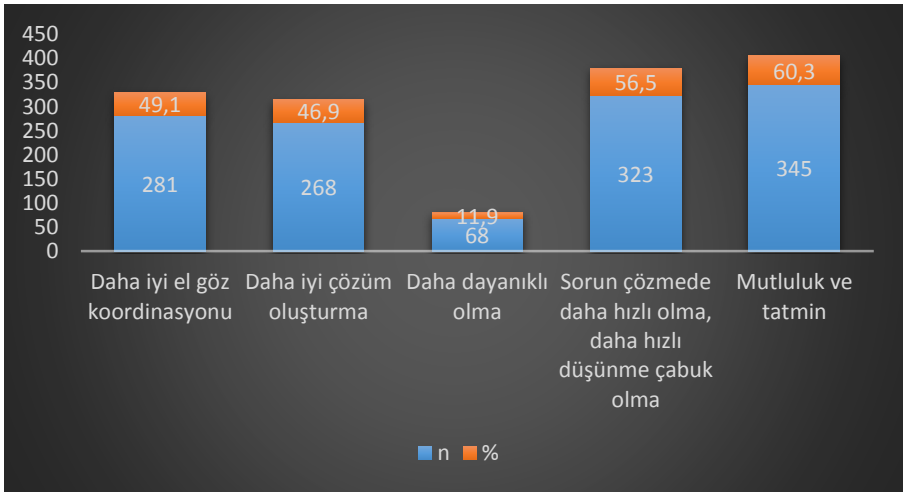
Şekil 14. Katılımcıların "Daha çok hangi amaçla oynarsınız?" maddesine verdikleri yanıtlar

Şekil incelendiğinde, katılımcıların yarıya yakınının (n = 281, %49,1) eğlence, 190 kişinin (%33,2) boş vakit geçirme, 58 kişinin (%10,1) başarma duygusu amaçlı oyun oynadığı görülmektedir. Sadece 4 kişi (%0,7) ise sosyalleşme amacı ile oyun oynamaktadır. Katılımcıların "Oyun esnasında bırakmak isteyip bırakamadığınız, uzun süre oyun başında kaldığınız oldu mu?" maddesine verdikleri yanıtlar Şekil 15'te verilmiştir.



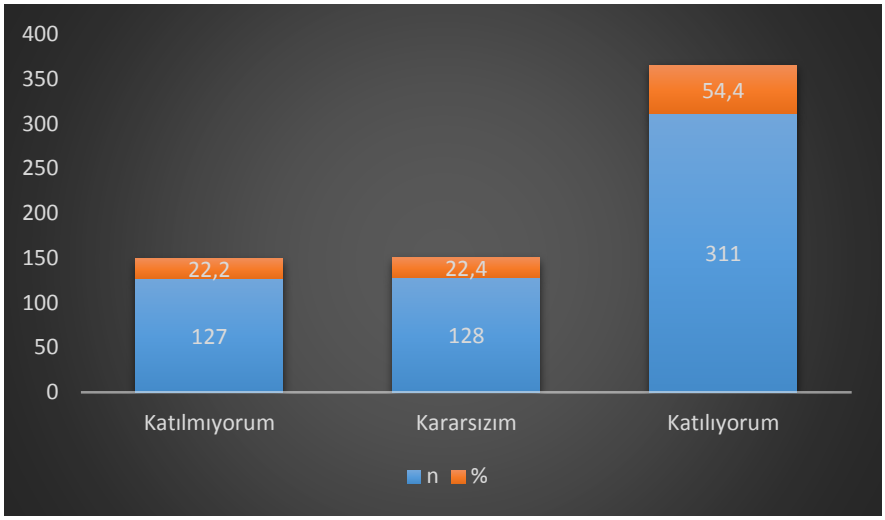
Şekil 15. Katılımcıların "Oyun esnasında bırakmak isteyip bırakamadığınız, uzun süre oyun başında kaldığınız oldu mu?" maddesine verdikleri yanıtlar

Şekil incelendiğinde, Oyun esnasında bırakmak isteyip bırakamadığını, uzun süre oyun başında kaldığını ifade edenlerle bu şekilde olmadığını ifade edenlerin benzer oranda olduğu ancak oyun başından kalkamadığını ifade edenlerin (n = 296, %51,7) kalkabildiğini ifade edenlerden (n = 276, %48,3) daha fazla sayıda oldukları görülmektedir. Oyun başından kalkmak istediği halde kalkamayan çok sayıda insan olduğu ifade edilebilir. Katılımcıların "Oyunların aşağıdakilerden hangilerine olumlu etkisi olmaktadır?" maddesine verdikleri yanıtlar Şekil 16'da verilmiştir.



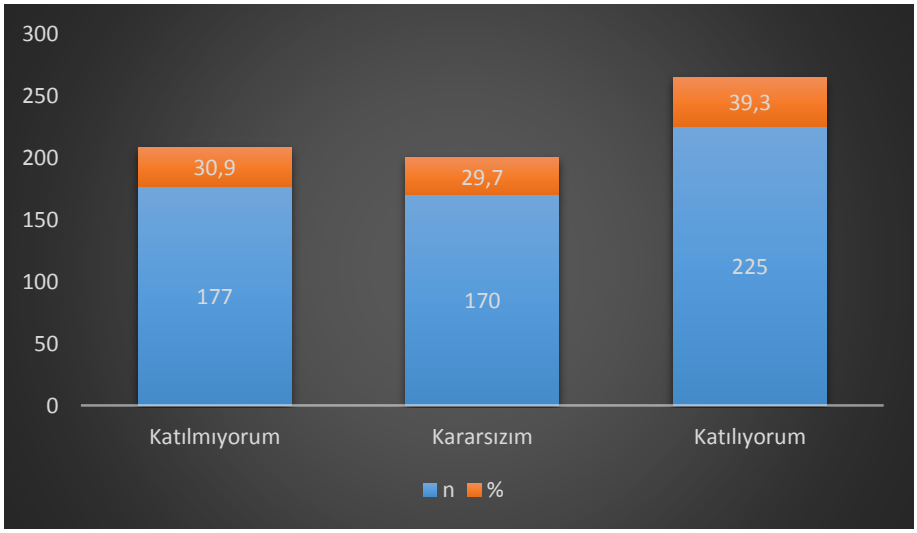
Şekil 16. Katılımcıların "Oyunların aşağıdakilerden hangilerine olumlu etkisi olmaktadır?" maddesine verdikleri yanıtlar

Şekle göre, katılımcılar oyunların en çok (n = 345, %60,3) mutluluk ve tatmine, sonra (n = 323, %56,5) sorun çözmede daha hızlı olma, daha hızlı düşünme çabuk olmaya etkisi olduğunu düşünmektedirler. 281 kişi (%49,1) daha iyi el göz koordinasyonu sağlamaya, 268 kişi (%46,9) ise daha iyi çözüm oluşturmaya yardımcı olduğunu ifade etmiştir. En az (n = 68, %11,9) daha dayanıklı olmaya yardımcı olduğunu düşünen kişi bulunmaktadır. Katılımcıların "Oyunda tasarımların gerçekçi olması benim için önemlidir." maddesine verdikleri yanıtlar Şekil 17'de verilmiştir.



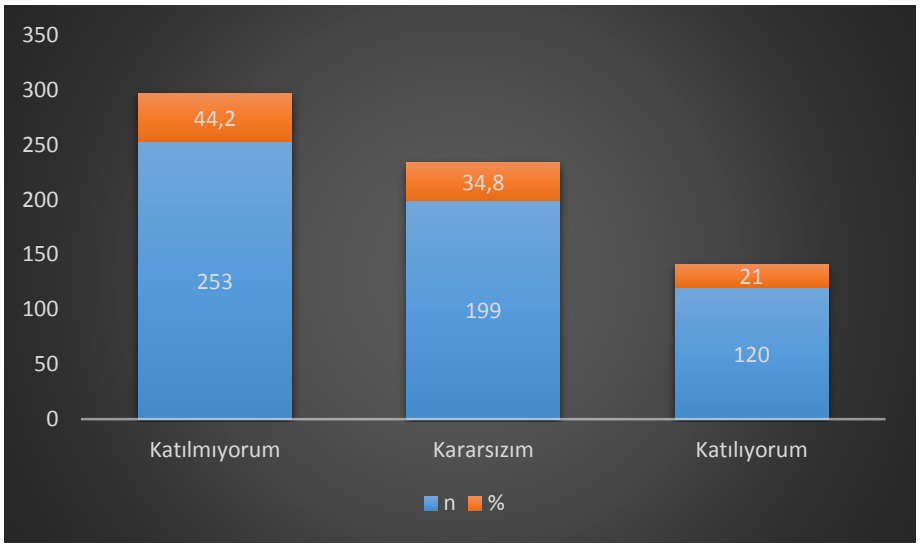
Şekil 17. Katılımcıların "Oyunda tasarımların gerçekçi olması benim için önemlidir." maddesine verdikleri yanıtlar

Şekil incelendiğinde, katılımcıların yarıdan fazlasının (n = 311, %54,4) oyunda tasarımların daha gerçekçi olmasını önemsediği, 127 kişinin (%22,2) önemsemediği ve 128 kişinin (%22,4) ise kararsız olduğu görülmektedir. Katılımcıların genel olarak tasarımların gerçekçi olmasını önemsedikleri ifade edilebilir. Katılımcıların "Başkalarıyla birlikte oynayabileceğim oyunları tercih ederim." maddesine verdikleri yanıtlar Şekil 18'de verilmiştir.



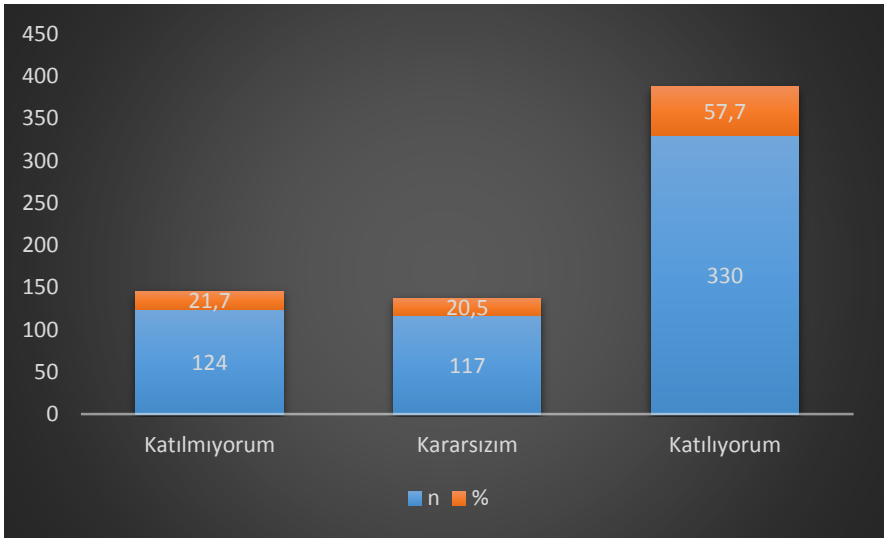
Şekil 18. Katılımcıların "Başkalarıyla birlikte oynayabileceğim oyunları tercih ederim." maddesine verdikleri yanıtlar

Şekil incelendiğinde, katılımcıların en çok (n = 225, %39,3) başkalarıyla birlikte oynayabilecekleri oyunları tercih ettikleri görülmektedir. Bunu tercih etmeyen 177 (%30,9), kararsız olan 170 (%29,7) kişi bulunmaktadır. Oyunları başkalarıyla birlikte oynamak isteyenler, bu şekilde oynamak istemeyenlerden daha fazladır. Katılımcıların "Oyunda öğrendiğim şeyleri gerçek hayatta kullanırım." maddesine verdikleri yanıtlar Şekil 19'da verilmiştir.



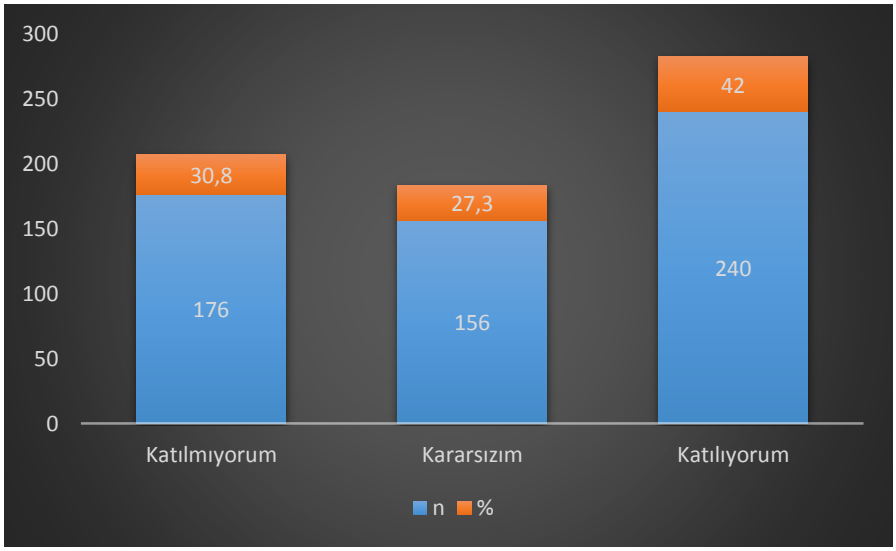
Şekil 19. Katılımcıların "Oyunda öğrendiğim şeyleri gerçek hayatta kullanırım." maddesine verdikleri yanıtlar

Şekil incelendiğinde, 120 kişinin (%21) oyunda öğrendiklerini gerçek hayatta kullandığını, 253 kişi (%44,2) ise gerçek hayatta kullanmadığını ifade ettiği görülmektedir. 199 kişi (%34,8) kararsızdır. Oyundaki oynadıklarını gerçek hayatta kullanmadığını ifade edenler kullandığını ifade edenler daha fazla sayıdadır. Katılımcıların "Oyun oynarken zaman gerçek hayattan daha hızlı geçer." maddesine verdikleri yanıtlar Şekil 20'de verilmiştir.



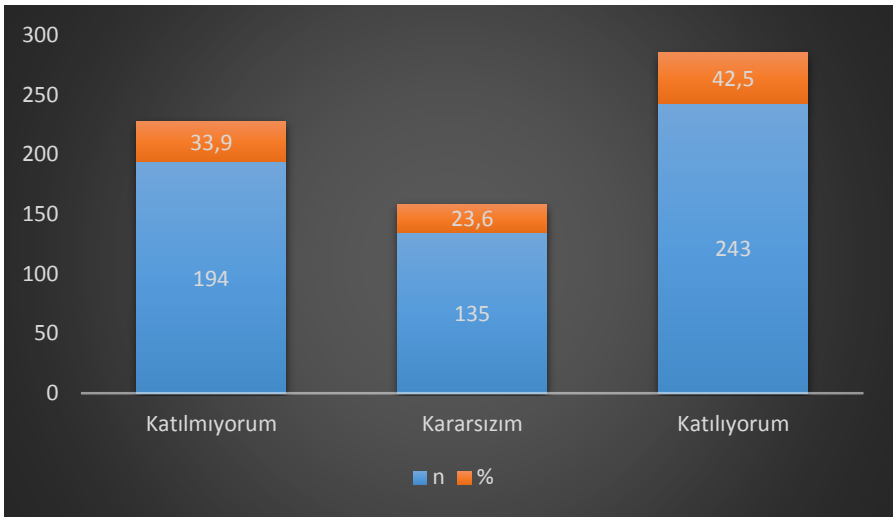
Şekil 20. Katılımcıların "Oyun oynarken zaman gerçek hayattan daha hızlı geçer." maddesine verdikleri yanıtlar

Şekil incelendiğinde, katılımcıların yarıdan fazlasının (n = 330, %57,7) oyun oynarken zamanın daha hızlı geçtiğini düşündüğü, 124 kişinin (%21,7) bu şekilde düşünmediği, 117 kişinin (%20,5) ise kararsız olduğu görülmektedir. Katılımcıların çoğunlukla oyun oynarken zamanın gerçek hayattan daha hızlı geçtiğini düşündüğü ifade edilebilir. Katılımcıların "Oyunda gerçek hayatta yapamayacağım şeyleri yapabilmek hoşuma gider." maddesine verdikleri yanıtlar Şekil 21'de verilmiştir.



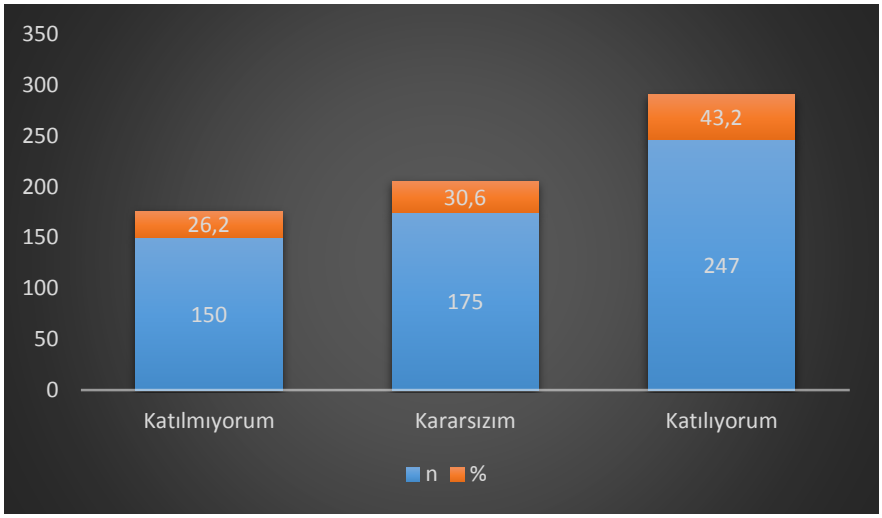
Şekil 21. Katılımcıların "Oyunda gerçek hayatta yapamayacağım şeyleri yapabilmek hoşuma gider." maddesine verdikleri yanıtlar

Şekil incelendiğinde, katılımcıların en çok (n = 240, %42) oyunda gerçek hayatta yapamayacakları şeyleri yapabilmenin hoşlarına gittiği, bu görüşe katılmayanların 176 kişi (%30,8), kararsızların ise 156 kişi (%27,3) olduğu görülmektedir. Oyunda gerçek hayatta yapamayacakları şeyleri yapabilmekten hoşlananların sayısı hoşlanmayanların sayısından daha fazladır. Katılımcıların "Oyun oynarken dalıp gittiğim olur." maddesine verdikleri yanıtlar Şekil 22'de verilmiştir.



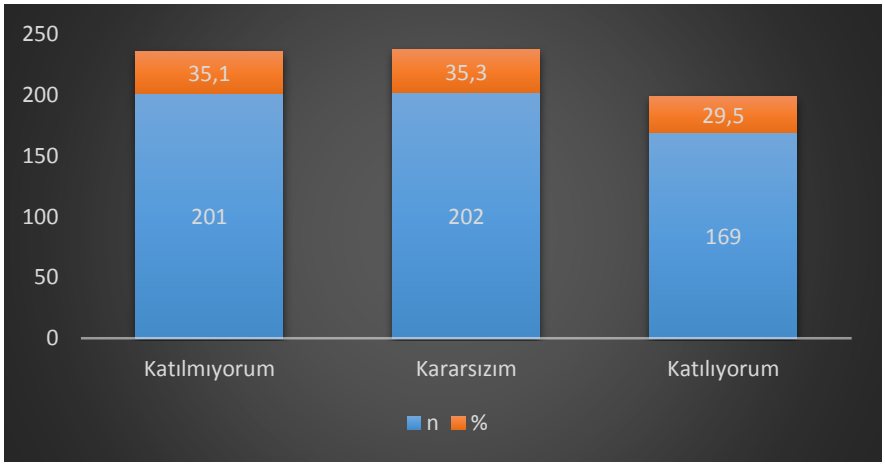
Şekil 22. Katılımcıların "Oyun oynarken dalıp gittiğim olur." maddesine verdikleri yanıtlar

Şekle göre, katılımcılardan 243 kişi (%42,5) oyun oynarken dalıp gittiğini, 194 kişi (%33,9) dalıp gitmediğini, 135 kişi (%23,6) ise kararsız olduğunu ifade etmiştir. Oyun oynarken dalıp gittiğini söyleyenler bu şekilde düşünmeyenlerden daha fazla sayıdadır. Katılımcıların "Sonucunu öngöremediğim oyunları daha çok severim." maddesine verdikleri yanıtlar Şekil 23'te verilmiştir.



Şekil 23. Katılımcıların "Sonucunu öngöremediğim oyunları daha çok severim." maddesine verdikleri yanıtlar

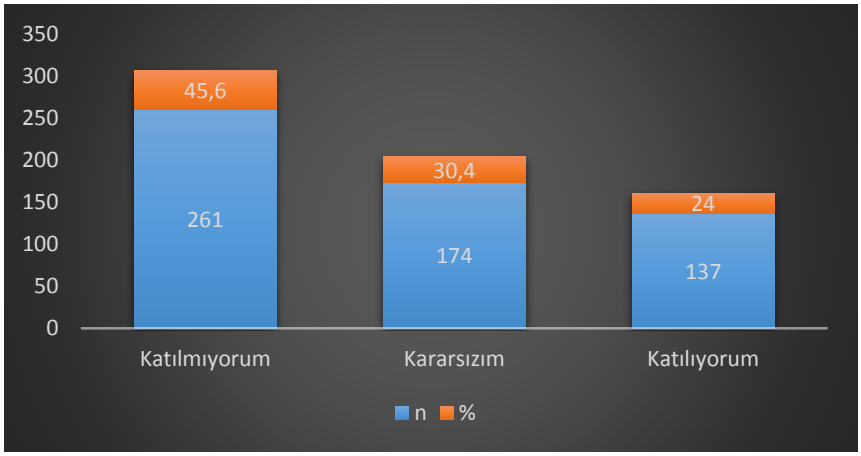
Şekil incelendiğinde sonucunu öngöremediği oyunları daha çok sevdiğini söyleyenler (n = 247, %43,2) daha çok sevmediğini söyleyenlerden (n = 150, %26,2) daha fazla sayıdadır. Kararsız olduğunu ifade eden 175 kişi (%30,6) bulunmaktadır. Katılımcıların "Oyunlar duygularıma hitap eder." maddesine verdikleri yanıtlar Şekil 24'te verilmiştir.



Şekil 24. Katılımcıların "Oyunlar duygularıma hitap eder." maddesine verdikleri yanıtlar

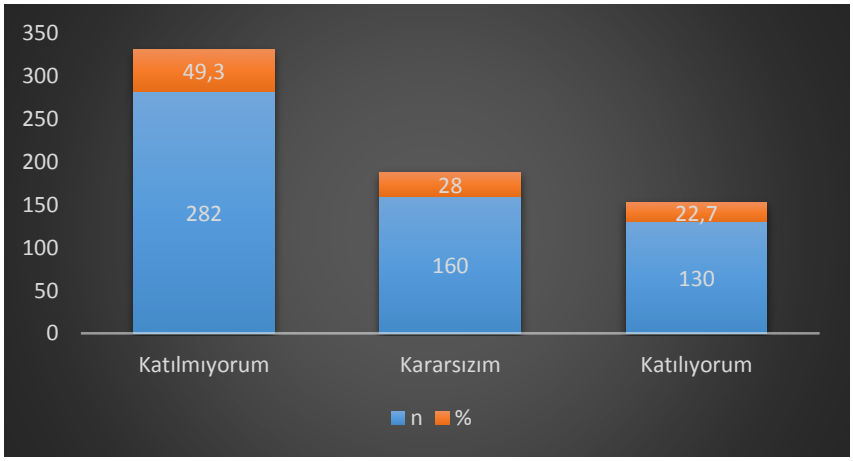
Şekil incelendiğinde, oyunların duygularına hitap ettiğini düşünen 169 (%29,5), hitap etmediğini düşünen 201 (%35,1) ve kararsız olan 202 (%35,3) kişi olduğu görülmektedir. Katılımcılar bu konuda en çok kararsızlık ifade ederken, oyunların duygularına hitap etmediğini düşünenler, hitap ettiğini düşünenlerden daha fazla

sayıdadır. Katılımcıların "Kendimi oyundaki karakterlerin yerine koyarım." maddesine verdikleri yanıtlar Şekil 25'te verilmiştir.



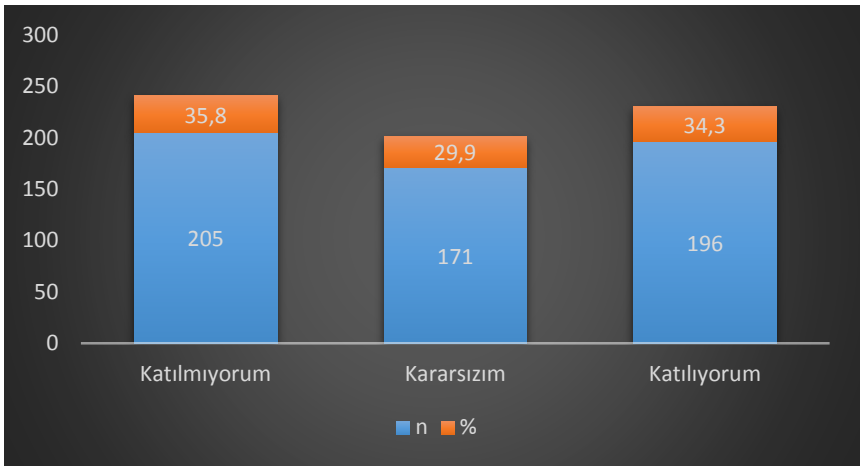
Şekil 25. Katılımcıların "Kendimi oyundaki karakterlerin yerine koyarım." maddesine verdikleri yanıtlar

Şekil incelendiğinde, kendini oyundaki karakterlerin yerine koyan 137 (%24), karakterlerin yerine koymayan 261 (%45,6) ve kararsızlık belirten 174 (%30,4) kişinin olduğu görülmektedir. Katılımcıların genel olarak kendilerini oyundaki karakterlerin yerine koymadıkları ifade edilebilir. Katılımcıların "Oyun oynarken gerçek dünyayla bağlantımın kesildiği olur." maddesine verdikleri yanıtlar Şekil 26'da verilmiştir.



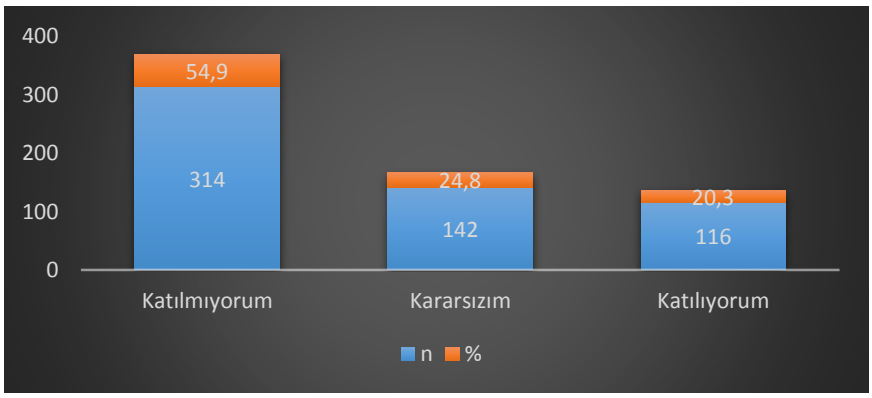
Şekil 26. Katılımcıların "Oyun oynarken gerçek dünyayla bağlantımın kesildiği olur." maddesine verdikleri yanıtlar

Şekil incelendiğinde, katılımcıların yarıya yakınının (n = 282, %49,3) oyun oynarken gerçek dünyayla bağlantısının kesildiği görüşüne katılmadığı, 130 kişinin (%22,7) katıldığı, 160 kişinin (%28) ise kararsız olduğu görülmektedir. Katılımcıların genel olarak oyun oynarken gerçek dünyayla bağlantılarının kesilmediği ifade edilebilir. Katılımcıların "Oyunlarda 'Kaybetmek' beni üzer." maddesine verdikleri yanıtlar Şekil 27'de verilmiştir.



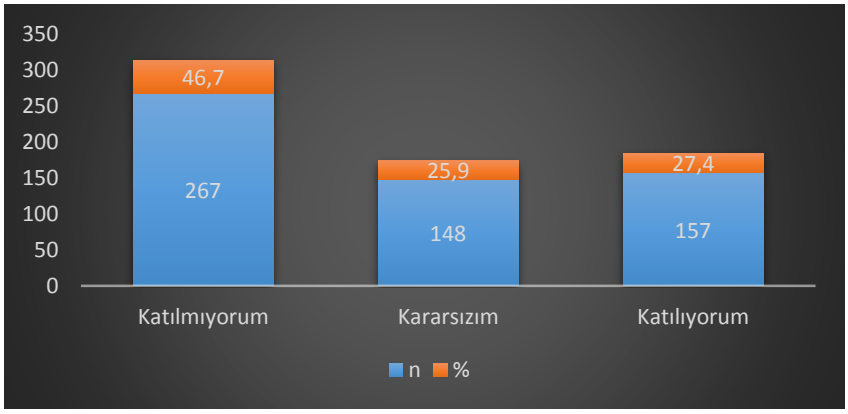
Şekil 27. Katılımcıların "Oyunlarda 'Kaybetmek' beni üzer." maddesine verdikleri yanıtla

Şekil incelendiğinde, kaybettiği zaman üzülenlerle üzülmeyenlerin benzer sayıda oldukları ancak kaybettiği zaman üzülmeyenlerin (n = 205, %35,8) üzülenlerden (n = 196, %34,3) daha fazla sayıda oldukları görülmektedir. Kararsız kalanlar ise 171 kişidir (%29,9). Katılımcıların "Oyunlar yolu ile arkadaş edinirim." maddesine verdikleri yanıtlar Şekil 28'de verilmiştir.



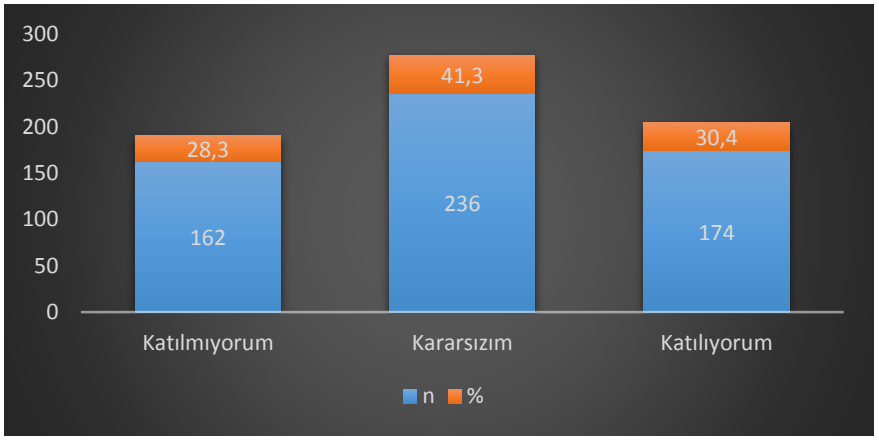
Şekil 28. Katılımcıların "Oyunlar yolu ile arkadaş edinirim." maddesine verdikleri yanıtlar

Şekil incelendiğinde, katılımcıların yarıdan fazlasının (n = 314, %54,9) oyunlar yoluyla arkadaş edinmediği, 116 kişinin (%20,3) arkadaş edindiği, 142 kişinin (%24,8) ise kararsız olduğu görülmektedir. Katılımcıların genel olarak oyun yoluyla arkadaş edinmedikleri ifade edilebilir. Katılımcıların "Multiplayer (çok oyunculu) oyun oynarken kendimi bir gruba ait hissederim." maddesine verdikleri yanıtlar Şekil 29'da verilmiştir.



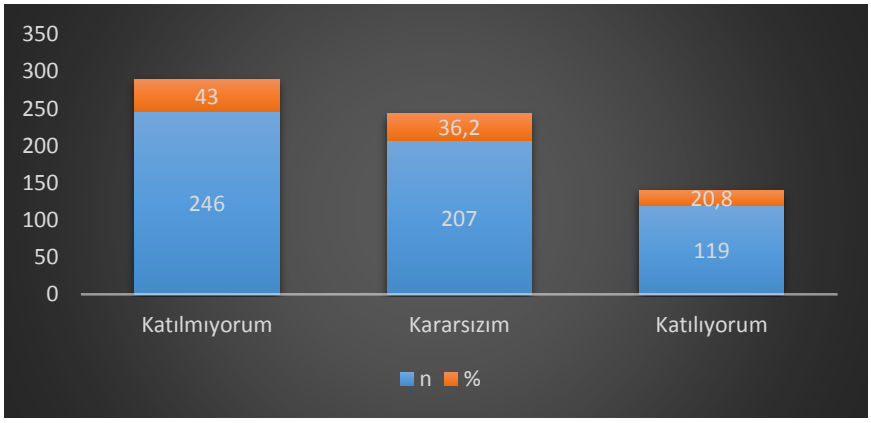
Şekil 29. Katılımcıların "Multiplayer (çok oyunculu) oyun oynarken kendimi bir gruba ait hissederim." maddesine verdikleri yanıtlar

Şekil incelendiğinde, çok oyunculu oyun oynarken kendini bir gruba ait hissedenlerin (n = 157, %27,4) hissetmeyenlerden (n = 267, %46,7) daha az sayıda oldukları görülmektedir. Kararsız olan 148 kişi (%25,9) bulunmaktadır. Katılımcıların "Oyun boşa harcanan bir süre değildir." maddesine verdikleri yanıtlar Şekil 30'da verilmiştir.



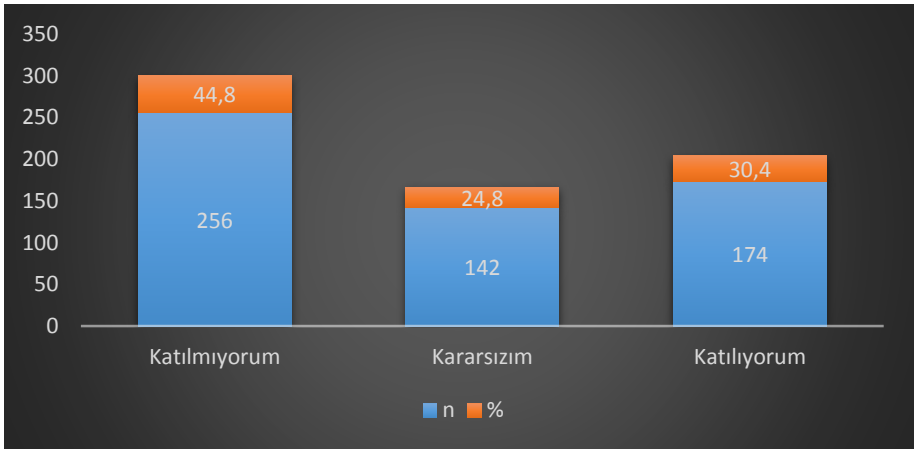
Şekil 30. Katılımcıların "Oyun boşa harcanan bir süre değildir." maddesine verdikleri yanıtlar

Şekil incelendiğinde, katılımcıların yaklaşık %30'unun (n = 174) oyunu boşa harcanan bir süre olarak görmediği, 162 kişinin (%28,3) boşa harcanan bir süre olarak gördüğü, 236 kişinin (%41,3) ise bu konuda kararsız olduğu görülmektedir. Oyunu boşa harcanan bir süre olarak görenlerle görmeyenlerin benzer sayıda olmakla beraber boşa harcanan bir süre olarak görmeyenlerin daha fazla sayıda oldukları ifade edilebilir. Katılımcıların "Oyunlar ve oyunsal alanlar dünya ile iletişimde olduğum hissini kuvvetlendirir." maddesine verdikleri yanıtlar Şekil 31'de verilmiştir.



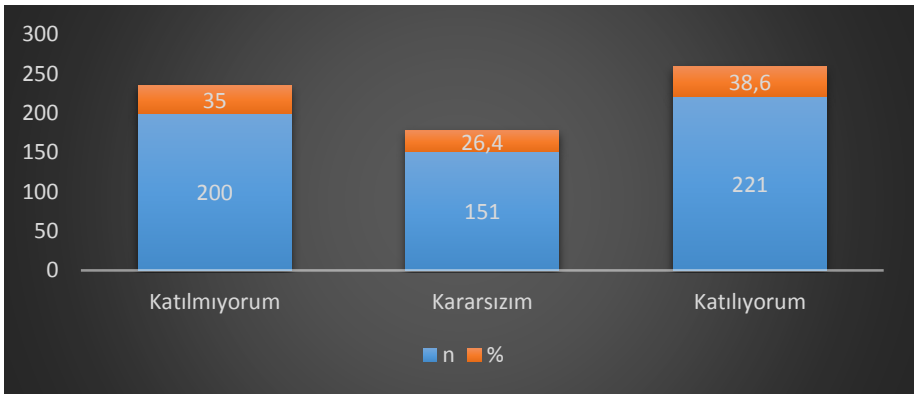
Şekil 31. Katılımcıların "Oyunlar ve oyunsal alanlar dünya ile iletişimde olduğum hissini kuvvetlendirir." maddesine verdikleri yanıtlar

Şekil incelendiğinde, oyunların ve oyunsal alanların dünya ile iletişimde olduğu hissini kuvvetlendirdiği görüşüne 119 kişinin (%20,8) katıldığı, 246 kişinin (%43) katılmadığı, 207 kişinin (%36,2) ise kararsız olduğu görülmektedir. Kuvvetlendirmediğini ifade eden katılımcılar kuvvetlendirdiğini ifade eden katılımcılardan daha fazla sayıdadır. Katılımcıların "Oyunları oynadıktan sonra oyun hakkında düşünmeye devam ederim." maddesine verdikleri yanıtlar Şekil 32'de verilmiştir.



Şekil 32. Katılımcıların "Oyunları oynadıktan sonra oyun hakkında düşünmeye devam ederim." maddesine verdikleri yanıtlar

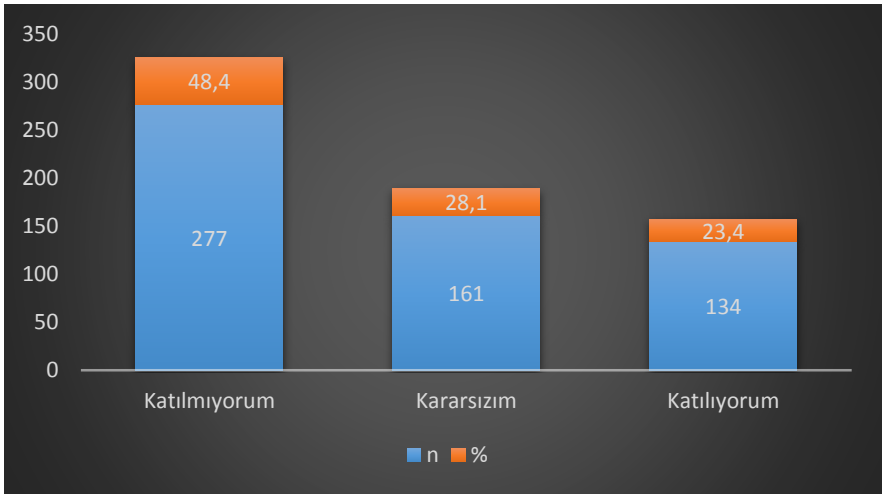
Şekil incelendiğinde, katılımcıların yaklaşık %45'inin (n = 256) oyun oynadıktan sonra oyun hakkında düşünmeye devam etmediği, 174 kişinin (%30,4) devam ettiği, 142 kişinin (%24,8) ise kararsız olduğu görülmektedir. Oyun oynadıktan sonra oyun hakkında düşünmeye devam etmeyenler, devam edenlerden daha fazla sayıdadır. Katılımcıların "Bir hikâyesi olan oyunları oynadıktan sonra, alternatif sonlar düşündüğüm olur." maddesine verdikleri yanıtlar Şekil 33'te verilmiştir.



Şekil 33. Katılımcıların "Bir hikâyesi olan oyunları oynadıktan sonra, alternatif sonlar düşündüğüm olur." maddesine verdikleri yanıtlar

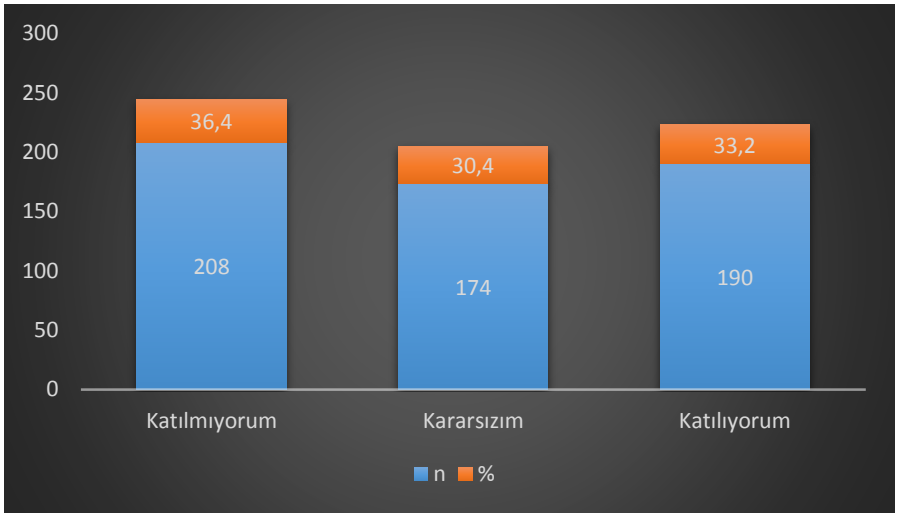
Şekil incelendiğinde bir hikâyesi olan oyunları oynadıktan sonra alternatif sonlar düşünen katılımcıların sayısı (n = 221, %38,6) düşünmeyen katılımcıların sayısından (n = 200, %35) daha fazladır. 151 kişi (%26,4) ise kararsız olduğunu ifade etmiştir.

Katılımcıların "İnternet üzerinde ödüllendirme sistemleri ile rozet, puan, derecelendirme veren siteleri tercih ederim." maddesine verdikleri yanıtlar Şekil 34'te verilmiştir.



Şekil 34. Katılımcıların "İnternet üzerinde ödüllendirme sistemleri ile rozet, puan, derecelendirme veren siteleri tercih ederim." maddesine verdikleri yanıtlar

Şekle göre, internet üzerinde ödüllendirme sistemleri ile rozet, puan, derecelendirme veren siteleri 134 kişi (%23,4) tercih ederken, 277 kişi (%48,4) tercih etmemekte, 161 kişi (%28,1) ise kararsız olduğunu ifade etmiştir. Katılımcıların yarıya yakını bu tür siteleri tercih etmediğini ifade etmiştir. Katılımcıların "Oyun ile öğrenmeyi tercih ederim." maddesine verdikleri yanıtlar Şekil 35'te verilmiştir.



Şekil 35. Katılımcıların "Oyun ile öğrenmeyi tercih ederim." maddesine verdikleri yanıtlar

Şekil incelendiğinde, oyun ile öğrenmeyi tercih eden katılımcı sayısı (n = 190, %33,2) ile tercih etmeyen katılımcı sayısı (n = 208, %36,4) birbirine yakın olmakla birlikte, oyun ile öğrenmeyi tercih etmeyenlerin sayısının daha fazla olduğu görülmektedir. 174 kişi (%30,4) ise kararsızlık ifade etmiştir.

BÖLÜM 5. SONUÇ VE ÖNERİLER

1. Sonuçlar

Bu bölümde araştırmadan elde edilen bulgulara dayanarak sonuçlar özetlenmiş ve önerilerde bulunulmuştur. Araştırma sonunda elde edilen sonuçlar şunlardır:

1. "To the Moon" oyunu oynayanların internette yer alan yorumlarından oluşturulan sözcük bulutunda oyunla ilgili olumlu ifadelerin öne çıktığı görülmüştür. Oyuncular, oyunun hikâyesine vurgu yapmış ve beğeni sözcükleriyle oyun hakkındaki düşüncelerini ifade etmişlerdir.
2. Dijital oyun oynayanlarla ilgili yapılan görüşmelerde oyuncular oyunlarda duyuşsal özelliklerin (duygular, hayal gücü, vb.), gerçeklik kavramının (oyundaki gerçek zaman ya da mekân algısı ile hikâyedeki gerçekliğin) önemli olduğunu, dijital oyunları duygusal ihtiyaçları nedeniyle oynadıklarını ve oyunlardaki karakterlerle kendilerini özdeşleştirdiklerini ifade etmişlerdir. Bu sonuçlar oyun uzayı, mekân ve gerçekliğe vurgu yapmaktadır. Dijital oyunlarda mekânın gittikçe daha gerçekçi bir şekilde temsil edildiği ancak diğer yandan da oyuncuların hayal güçlerini kullanarak oyunu kendi gerçekliklerine dönüştürdükleri görülmüştür. Zaman, mekân algısı ve gerçeklik oyunun ontolojik ve kültürel yapısına vurgu yapmaktadır. Bununla birlikte oyuncuların karakterle kendilerini özdeşleştirerek, duygularını ve sezgilerini oyuna dâhil ederek akışı sağladıkları görülmüştür. Ayrıca oyuncuların oyunları rahatlatıcı buldukları, oyun oynarken ve oyun sonunda kazandıklarında yaşadıkları başarma hissinin onları mutlu ettiği sonucuna ulaşılmıştır. Ancak oyunların fazla zaman harcamalarını gerektirmesi, bu nedenle oyuncuların asli görevlerini aksatmalarına neden olması ya da başarısızlık durumunda mutsuz olmaları nedeniyle olumsuz etkilerinin de bulunduğu sonucuna ulaşılmıştır. Dijital oyunlar "To the Moon" özelinde incelendiğinde ise, katılımcıların oyun hakkındaki görüşlerinin olumlu olduğu görülmüştür. Oyuncular oyunun hikâyesi, olay örgüsü ve müziklerini etkileyici bulmakta ve oyunu hayal güçlerini zenginleştiren, interaktif bir yetişkin oyunu

olarak görmektedir. Katılımcılar oyunda oldukça duygusal anlar yaşadıklarını, oyuna hapsoldukları ve oyunu herkese tavsiye ettiklerini ifade etmişlerdir. Bu sonuç da oyunun kültürel ve ontolojik yapısını ortaya koymaktadır. Ayrıca oyunu benzetmek için kullandıkları metaforlar incelendiğinde oyunun aydınlatıcı ve yol gösterici olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

3. Oyun Değerlendirme Anketi'ni yanıtlayan katılımcı görüşleri incelendiğinde katılımcıların dijital oyunları mutluluk ve tatmin amaçlı oynadıkları, oyunlarda tasarımların gerçekçi olmasına önem verdikleri, oyun oynarken zamanın daha hızlı geçtiğini düşündükleri, gerçek hayatta yapmayacakları şeyleri oyunlarda yapmaktan hoşlandıkları, sonunu öngöremedikleri oyunları oynamayı tercih ettikleri ve hikâyesi olan oyunları oynadıktan sonra oyunlara alternatif sonlar düşündükleri tespit edilmiştir. Bununla birlikte katılımcıların oyun oynarken gerçek yaşamla ilişkilerini koparmadıkları, multiplayer oyunlar oynarken kendilerini bir gruba ait hissetmedikleri, oyun ve oyunsal alanların dünya ile iletişimde olma hissini kuvvetlendirme fikrine katılmadıkları, oyun ile öğrenme fikrine katılmadıkları ve internet üzerinden rozet, puan, vb. veren siteleri tercih etmedikleri tespit edilmiştir. Bu sonuç ikinci araştırma sorusunun sonucuyla çelişiyor görünmektedir. Bu durum oyuncuların oyunları türlerine göre ayırmaksızın genel olarak değerlendirmelerinden kaynaklanabilir. Çünkü oyuncular spesifik bir oyunu değerlendirirken farklı, oyunları genel olarak değerlendirdiklerinde ise farklı görüş bildirmişlerdir.

2. Öneriler

Araştırma sonucunda elde edilen sonuçlar doğrultusunda şu önerilerde bulunulmuştur:

1. Araştırma dijital oyunlar çerçevesinde ve RPG türünde yetişkinlere yönelik bir oyun olan "To the Moon" özelinde yapılmıştır. Farklı oyunlar üzerinde kullanıcı davranışları farklı yöntemlerle incelenerek sonuçları karşılaştırılabilir.
2. Benzeri bir çalışma dijital olmayan oyunlar üzerinde yapılarak kullanıcı davranışları üzerinden oyun değer kavramı incelenebilir.
3. Farklı yaş gruplarına (örneğin çocuklara) hitap eden dijital olan ya da olmayan oyunlar üzerinde araştırma yapılarak oyun değer kavramı incelenebilir.

4. Ayrıca oyunllarla ilgili çalışma yapacak araştırmacılara oyunları kültürel ve ontolojik olarak incelemeleri önerilmektedir.

EKLER

EK 1

Görüşme Formu

Merhaba,

Oyunlarla ilgili bir araştırma yapıyorum. Sizlerin "To the Moon" oyunu hakkındaki görüşlerinize ihtiyaç duymaktayım. Vereceğiniz bilgileri sadece araştırma kapsamında kullanacağım, başka bir amaçla kullanmayacağım. Yardımlarınız için şimdiden teşekkür ederim.

Vedat Yiğitoğlu

SORULAR

1. Sizin için dijital oyunların önemi nedir?
2. Bir oyunda genel olarak ne beklersiniz?
3. Oyunlardaki karakterler ile kendinizi özdeş hissettiğiniz olur mu?
4. Oyunları kendiniz için faydalı bulur musunuz? Oyunların size kattığı şeyler var mıdır?
5. Ne sıklıkta oyun oynarsınız?
6. Oyunu oynarken gerçek zaman ve mekân algınızın etkilendiğini düşünür müsünüz?
7. Oyun dışında kalan zamanlarda oyun oynamayı hayal ettiğiniz olur mu?
8. Oyunların gündelik yaşantınıza olumlu-olumsuz etkileri olduğunu düşünebilir miyiz? Nelerdir?
9. To the Moon oyununu genel olarak değerlendirir misiniz?
10. Oyunu nasıl keşfettiniz?
11. Oyuna başladığınızda, oyunu oynarken ve oyun bittiğinde neler hissettiniz?
12. Verdiğiniz ücrete değdiğini düşünüyor musunuz? Bu oyun için en fazla ne kadar ücret verirdiniz?

13. Oynarken başka bir boyuta geçtiğinizi düşündüğünüz oldu mu? Anlatır mısınız?
14. Oynarken haz aldınız mı?
15. Oyunda sizi en çok etkileyen ne oldu?
16. Oyun bittikten sonra gerçek hayata dönmekte zorlandınız mı? Biraz anlatır mısınız?
17. Oyunu bir varlığa, bir nesneye, bir hayvana vb. benzetseydiniz neye benzetirdiniz? Yanıtınızın nedenini açıklar mısınız?
18. Belirtmek istediğiniz başka bir husus var mı?

Teşekkür ederim…

EK 2

Oyuncu Görüş Anketi

Değerli katılımcı,

Aşağıda bilgisayar oyunları ile ilgili bir anket dolduracaksınız. Bunun yanında sizinle ilgili bazı sorular da yanıtlayacaksınız. Verdiğiniz yanıtları sadece akademik amaçla kullanacak, üçüncü şahıslarla her ne sebeple olursa olsun paylaşmayacağım. Yardımlarınız için teşekkür ederim.

Vedat Yiğitoğlu

Cinsiyetiniz

Kadın Erkek

Yaşınız…..

Eğitim düzeyiniz

İlkokul Ortaokul Lise Ön lisans Lisans Yüksek lisans Doktora

Kendinizi normal hayatta nasıl tanımlarsınız?

İçe dönük Dışa dönük

Bilgisayar oyunları oynar mısınız?

Evet Hayır

Oyunlara yıllık ortalama kaç TL harcarsınız?…….

Ne tür bilgisayar oyunları oynarsınız?

Oyunu daha çok nerede oynarsınız?

Evde Dışarıda

Oyunları en çok hangi araçla oynarsınız ?

Bilgisayar

Nintendo

Xbox

Playstation

Telefon / Tablet

Ne sıklıkla oyun oynarsınız?

Haftada bir Haftada 3-5 kez Her gün

Bir haftalık oyun rutininizi düşündüğünüzde günde ortalama ne kadar süre oynarsınız?

1 saat ve daha az 1-2 saat 2-3 saat 3-4 saat 4-5 saat 5 saatten fazla

Daha çok hangi amaçla oyun oynarsınız?

Eğlence Boş vakit geçirme Sosyalleşme Başarma duygusu Diğer

Oyun esnasında bırakmak isteyip bırakamadığınız, uzun süre oyun başında kaldığınız oldu mu?

Evet Hayır

Oyunların aşağıdakilerden hangilerine olumlu etkisi olmaktadır? (*Birden fazla seçenek işaretleyebilirsiniz.*)

A- Daha iyi el göz koordinasyonu

B- Daha iyi çözüm oluşturma

C- Daha iyi dayanıklılık

D- Sorun çözmede daha hızlı olmak, daha hızlı düşünmek çabuk olmak

E- Mutluluk ve tatmin

Oyunda tasarımlarının gerçekçi olması benim için önemlidir.

Katılmıyorum Ne katılıyorum ne katılmıyorum Katılıyorum

Başkalarıyla birlikte oynayabileceğim oyunları tercih ederim.

Katılmıyorum Ne katılıyorum ne katılmıyorum Katılıyorum

Oyunda öğrendiğim şeyleri gerçek hayattakullanırım.

Katılmıyorum Ne katılıyorum ne katılmıyorum Katılıyorum

Oyun oynarken zaman gerçek hayattan daha hızlı geçer.

Katılmıyorum Ne katılıyorum ne katılmıyorum Katılıyorum

Oyunda gerçek hayatta yapamayacağım şeyleri yapabilmek hoşuma gider.

Katılmıyorum Ne katılıyorum ne katılmıyorum Katılıyorum

Oyun oynarken dalıp gittiğim olur.

Katılmıyorum Ne katılıyorum ne katılmıyorum Katılıyorum

Sonucunu öngöremediğim oyunları daha çok severim.

Katılmıyorum Ne katılıyorum ne katılmıyorum Katılıyorum

Oyunlar duygularıma hitap eder.

Katılmıyorum Ne katılıyorum ne katılmıyorum Katılıyorum

Kendimi oyundaki karakterlerin yerine koyarım.

Katılmıyorum Ne katılıyorum ne katılmıyorum Katılıyorum

Oyun oynarken gerçek dünyayla bağlantımın kesildiği olur.

Katılmıyorum Ne katılıyorum ne katılmıyorum Katılıyorum

Oyunlarda 'Kaybetmek' beni üzer.

Katılmıyorum Ne katılıyorum ne katılmıyorum Katılıyorum

Oyunlar yolu ile arkadaş edinirim.

Katılmıyorum Ne katılıyorum ne katılmıyorum Katılıyorum

Multiplayer oyun oynarken kendimi bir gruba ait hissederim.

Katılmıyorum Ne katılıyorum ne katılmıyorum Katılıyorum

Oyun boşa harcanan bir süre <u>değildir</u>.

Katılıyorum Ne katılıyorum ne katılmıyorum Katılmıyorum

Oyunlar ve oyunsal alanlar dünya ile iletişimde olduğum hissini kuvvetlendirir.

Katılıyorum Ne katılıyorum ne katılmıyorum Katılmıyorum

Oyunları oynadıktan sonra oyun hakkında düşünmeye devam ederim.

Katılıyorum Ne katılıyorum ne katılmıyorum Katılmıyorum

Bir hikâyesi olan oyunları oynadıktan sonra, alternatif sonlar düşündüğüm olur.

Katılıyorum Ne katılıyorum ne katılmıyorum Katılmıyorum

İnternet üzerinde ödüllendirme sistemleri ile rozet, puan, derecelendirme veren siteleri tercih ederim.

Katılıyorum Ne katılıyorum ne katılmıyorum Katılmıyorum

Oyun yolu ile öğrenmeyi tercih ederim.

Katılıyorum Ne katılıyorum ne katılmıyorum

KAYNAKÇA

Aarseth, E. (2001a). Computer game studies, year one, *The International Journal of Computer Game Research*, 1(1),

http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html

Aarseth, E. (2001b). Allegories of space. The question of spatiality in computer games. *Cybertext Yearbook 2000*. In M. Eskelinen & R. Koskimaa (Eds.). Jyväskylä, FI: JY. http://cybertext.hum.jyu.fi/articles/129.pdf

Aarseth, E. (2004). Genre trouble. In N. Wardrip-Fruin & P. Harrigan (Eds), *First person: new media as story, performance, and game.* (pp 45-55). Cambridge, MA: The MIT Press.

Aarseth, E. (2017a, September 1). Re: http://www.game.edu.mt/people [Electronic mail]. Retrieved from: https://mail.google.com/mail/u/0/?ui=2&ik=12e1639c47&jsver=DwQKp74iIHY.en.&cbl=gmail_fe_180603.15_p9&view=om&th=15e3c80f88954c62

Aarseth, E. (2017b). Just games. *The International Journal of Computer Game Research*, 17(7). http://gamestudies.org/1701/articles/justgames

Adachi, P. J. & Willoughby, T. (2013). More than just fun and games: the longitudinal relationships between strategic video games, self-reported problem solving skills, and academic grades. *Journal of Youth and Adolescence*, 42, 1041–1052.

Adorno, T. W. (2000). *Minima moralia: sakatlanmış yaşamdan yansımalar*. (Çev. O. Koçak ve A. Doğukan). İstanbul: Metis. (Orijinal basım 1951).

Akgül, B. M., Özdemir, A. S., Erturan-Öğüt, E. E. ve Karaküçük, S. (2016). Ciddi boş zaman envanteri ve ölçümü: geçerlik ve güvenirlik çalışması. *Journal of Human Sciences*, 13(2), 2820-2838.

Althusser, L. (1991). *İdeoloji ve devletin ideolojik aygıtları.* (Çev. Y. Alp ve M. Özışık). İstanbul: İletişim Yayınları. (Orijinal basım 1969).

Alvisi, A. (2006). The economics of digital games. In J. Rutter & J. Bryce (Eds), *Understanding digital games*, pp. 58-74. London, UK: Sage Publications.

And, M. (1979). Çocuk oyunlarının kültürümüzdeki yeri ve önemi. *Ulusal Kültür Dergisi*, 4, 42-67.

And, M. (2016). *Oyun ve bügü: Türk kültüründe oyun kavramı.* İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Anderson, C. A.& Bushman, B. J. (2001). Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and

prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature. *Psychol. Sci. 12*, 5, 353-359

Apperley, T. H. (2006). Genre and game studies: toward a critical approach to video game genres. *Simulation Gaming*, 37, 6–23.

Arendt, H. (2012). *Geçmişle gelecek arasında: siyasi düşünce konulu altı deneme.* (Çev. B. S. Şener). İstanbul: İletişim Yayınları. (Orijinal basım 1961)

Arslan, Y. ve Bulgu, N. (2010). Socialization via play. *Pamukkale Journal of Sport Sciences,*1(1), 08-22.

Arslan, E. (2013). *Sanatsal form olarak oyuncak tasarımı.* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi.

Aşkın, Z. ve Çellik, H. (2015). Hermeneutiğin ontolojik temellendirilişi: Heidegger ve Gadamer. *Beytulhikme: An International Journal of Philosophy*, 5(2), 1-32.

Axelos, K. (1968). *Game, play, literature* (S. Hess, Trans.). *Yale University Press Yale French Studies, 41*.

Axelos, K. (1979). The set's game-play of sets (B. Livingston, Trans), In Memory of Jacques Ehrmann: inside play outside game. *Yale University Press Yale French Studies, 58.*

Ayaz, C. (2014). Cyborg manifestosu (Donna Harraway). http://tekhnede.blogspot.com.tr/2014/12/cyborg-manifestosu-donna-haraway-cuneyt.html

Bacon, F. (2015). *Novum organum.* (Çev. T. Kabadayı). Ankara: Bilgesu Yayıncılık. (Orijinal basım 1620).

Basat, M. E. (2011). Modern dünyanın sanal mitleri. *Millî Folklor*, 23(92).

Bateson, G. (1951). Information and codification; and conventions of communication. In J. Ruesch, & G. Bateson (Eds.), *Communication: the social matrix of psychiatry.* New York, NY: Norton and Co.

Bateson, G. (1955). A theory of play and fantasy. In H. Bial (Ed.), *The performance studies reader*. London, UK: Routledge.

Bateson, G. (1972). Steps to an ecology of mind. *University of Chicago Press The Western Political Quarterly*, 26.

Batı, U. (2011). Sekizinci sanatın inşası: dijital oyunlar kesişiminde postmodenizm, tüketim kültürü, üst gerçeklik, kimlik ve olağan şiddet. İçinde Ünal, T., Gülin U. ve Batı, U. (Eds), *Dijital oyunlar*, 3-33. İstanbul: Der Yayınları.

Baudrillard, J. (1981). *For a critique of the political economy of the sign.* St. Louis, MO: Telos Press Ltd. (Originally published in 1972).

http://web.mit.edu/allanmc/www/baudrillard.theartauction%20.pdf

Baudrillard. J. (1994). *Simulacra and simulation.* (S. F. Glaser, Trans.). Ann Arbor, MI: University of Michigan Press. (Orijinal Basım 1981).

Baudrillard, J. (1998). *Üretimin aynası ya da tarihi materyalist eleştiri yanılsaması* (Çev. O. Adanır). İzmir: Dokuz Eylül Yayınları. (Orijinal basım 1973).

Baudrillard, J. (2001). *Seduction*. Montreal: New World Perspectives Culture Texts Series. (Originally published in 1979).

Baudrillard, J. (2005a). *Anahtar sözcükler.* (Çev. O. Adanır). İstanbul: Paragraf Yayınları. (Orijinal basım 2000).

Baudrillard, J. (2005b). *Şeytana satılan ruh ya da kötülüğün egemenliğ*i. (Çev. O. Adanır). Ankara: Doğubatı Yayınları. (Orijinal basım 2004).

Baudrillard, J. (2008). *Simgesel değiş tokuş ve ölüm*. (Çev. O. Adanır). İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi. (Orijinal basım 1976).

Baudrillard, J. (2010a). *Kötülüğün şeffaflığı.* (Çev. O. Adanır). İstanbul: Ayrıntı Yayınları. (Orijinal basım 1990).

Baudrillard, J. (2010b). *Çaresiz stratejiler.* (Çev. O. Adanır). İstanbul: Boğaziçi Yayınevi. (Orijinal basım 1983).

Baudrillard, J. (2014). *Nesneler sistemi*. (Çev. O. Adanır ve A. Karamollaoğlu). İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi. (Orijinal basım 1968).

Bauman, R. (1977). *Verbal art as performance.* Prospect Heights, IL: Waveland.

Bauman, Z. (1995). *Life in fragments: essays in postmodern morality.* Oxford, UK: Blackwell Publishers.

Bauman, Z. (1999). *Çalışma, tüketicilik ve yeni yoksullar.* (Çev. Ü. Öktem). İstanbul: Sarmal Yayınevi. (Orijinal basım 1998).

Bauman, Z. (2000). *Siyaset arayışı*. (Çev. T. Birkan). İstanbul: Metis Yayınları. (Orijinal basım 1999).

Bauman, Z. (2011). *Postmodern etik.* (Çev. A. Türker). İstanbul: Ayrıntı Yayınları. (Orijinal basım 1999).

Bayad, A. (2016). Erving Goffman'ın benlik kavramı ve insan doğası varsayımı. *Psikoloji Çalışmaları Dergisi,* 36(1), 65-80.

Beck, J. & Wade, M. (2006). The kids are alright.

http://www.nslg.net/gotgamebook/The%20Kids%20Are%20Alright%20Article%20PDF.pdf

Beill, B. (2003). *İyi çocuk, zor çocuk: doğru davranışlar çocuklara nasıl kazandırılır?* (Çev. C. Yorulmaz). Ankara: Arkadaş Yayınevi. (Orijinal basım 1996).

Bellah, R. N. (2011). *Religion in human evolution: from the paleolithic to the axial age.* Cambridge, MA: Harvard University Press.

Benjamin, W. (2002). *Pasajlar*. (Çev. A. Cemal). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları. (Orijinal basım 1982).

Bentham, J. (1995). Panopticon (Preface). In Miran Bozovic (Ed.), *The panopticon writings*. London, UK: Verso.

Binark, M. ve Bayraktutan-Sütcü, G. (2008). *Kültür endüstrisi ürünü olarak dijital oyun*. İstanbul: Kalkedon Yayınları.

Bogost, I. (2006). *Unit operations an approach to videogame criticism*. London, UK: The MIT Press.

Bogost, I. (2007). *Persuasive games: the expressive power of video games*. Cambridge, MA: The MIT Press.

Bogue, R. (1991). *Mimesis in contemporary theory Vol 2: mimesis, semiosis and power*. Amsterdam, NL: John Benjamins Publishing Company.

Bostrom, N. (2003). Are you living in a computer simulation? *Philosophical Quarterly*, 53(211), 243–255.

Bourdieu, P. (1993). *The field of cultural production*. New York, NY: Columbia University Press.

Bozkurt, A. Ve Genç-Kumtepe, E. (2014). *Oyunlaştırma, oyun felsefesi ve eğitim: gamification.* Akademik Bilişim, 147-156

Bridgman, P. W. (1954). *The logic of modern physics*. New York, NY: The Macmillan Company.

Brown, J. N. A. (2016). *Anthropology-based computing putting the human in human-computer interaction.* Springer.

Bruner, J. (1986). Play, thought, and language. *Prospects: Quarterly Review of Education*, 16, 77–83.

Brunon-Ernst, A. B. (2012). *Beyond Foucault: new perspectives on Bentham's panopticon.* Surrey, UK: Ashgate Publishing Limited.

Bruzina, R. (2004). *Edmund Husserl and Eugen Fink: beginnings and ends in phenomenology, 1928-1938.* New Haven, CT: Yale University Press.

Bunchball (2010*). Gamification 101: an introduction to the use of game mechanics to influence behavior*.

http://www.bunchball.com/sites/default/files/downloads/gamification101.pdf

Burke, P. (2004). *Bilginin toplumsal tarihi. (Çev. M. Tunçay).* İstanbul: Tarih Vakfı Yurt Yayınları. (Orijinal basım 2000).

Burroughs, W. S. (2005). *The electronic revolution.* Ubuclassics.

Caillois, R. (2001). *Man, play and games*. (M. Barash, Trans.). Chicago, IL: University of Illinois Press. (Originally published in 1958).

Camus, A. (1955). *The mythe of sisyphus and other essays.* (J. O'Brien, Trans.). New York, NY: Vintage Books. (Originally published in 1942).

Carlson, C. R. (2010). *Play, games, and philosophy: a metaphysical axiological study* (Unpublished PhD Thesis). The Pennsylvania State University College of Health and Human Development.

Chudacoff, H. P. (2007). *Children at play an American history*. New York: New York University Press.

Communication Theory (2016). https://www.communicationtheory.org/uses-and-gratification-theory/

Corbi, M. (2016). *Principles of an epistemology of values – the permutation of collective cohesion and motivation.* Springer.

Costikyan, G. (2013). *Uncertainty in games-Playful Thinking Series*. London: The MIT Press.

Coşkun, S. (2010). *Jürgen Habermas'ın söylem etiği kuramında ahlak yargılarının oluşumu ve temellendirilmesi sorunu* (Yayımlanmamış Doktora Tezi). Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Felsefe Anabilim Dalı Sistematik Felsefe ve Mantık Bilim Dalı.

Crawford, G. & Rutter, J. (2006). Digital games and culturel studies. In J. Rutter & J. Bryce (Eds), *Understanding digital games,* pp.148-165. London, UK: Sage Publications.

Crawford, C. (1984). *The art of computer game design.* New York, NY: McGraw-Hill Osborne Media

Crawford, G., Gosling, V. K. & Light, B. (2011). *Online gaming in context*. New York: Routledge.

Crookall, D. (2011). Philosophy and simulation. *Simulation & Gaming*, 42(2), 146– 150.

Cuddy, L. (2015). *Bioshock and philosophy irrational game, rational book*. Malden, MA: Wiley-Blackwell.

Curtis, M. (2011). *Why games work and the science of learning.* http://web.archive.org/web/20120328050110/http://www.goodgamesbydesign.com/Files/WhyGamesWork_TheScienceOfLearning_CMurphy_2011.pdf

Cuvillier, A. (1996). *Felsefe yazarlarından seçilmiş metinler, Cilt III.* (Çev. M. M. Yakupoğlu, Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları. (Orijinal basım 1967).

Çelikoğlu-Özdikmenli, İ. (2011). Habermas'ın modernite savunusu: eleştirel bir okuma. *Anadolu University Journal of Social Sciences*, 11(3), 239–258.

Deleuze, G. (2004). *Desert islands and other texts, 1953-1974*. (Semiotext(e), Trans.). Cambridge, MA: The MIT Press. (Originally published in 2002).

Deleuze, G. (2015). *Anlamın mantığı.* (Çev. H. Yücefer). İstanbul: Norgunk Yayınları. (Orijinal basım 1969).

Demirdöven, K. (2018). *Felsefenin düşüşü sinemanın yükselişi: Heidegger'den Tarkovsky'e sinemanın felsefi yolculuğu.*

https://books.google.com.tr/books/about/Felsefenin_D%C3%BC%C5%9F%C3%BC%C5%9F%C3%BC_Sineman%C4%B1n_Y%C3%BCkse.html?id=KfNRDwAAQBAJ&redir_esc=y

De Mul, J. (2010). *Cyberspace odyssey: towards a virtual ontology and anthropology.* Newcastle, UK: Cambridge Scholars Publishing.

De Mul, J. (2017, November 29). Re: phd thesis from İstanbul [Electronic mail]. Retrieved from: https://mail.google.com/mail/u/0/?ui=2&ik=12e1639c47&jsver=DwQKp74iIHY.en.&cbl=gmail_fe_180603.15_p9&view=om&th=16006f2283aa0387

Deterding, S. & Walz, S. P (2014). *The gameful world*. Cambridge, MA: The MIT Press.

Devezas, C. T. (2006). *Kondratieff waves, warfare and world security*. Nato Security though Science Series-E: Human and Societal Dynamics.

De Wildt, L. & Auspers, S. (2017). Role-playing the (non-)religious other. *Digital Games Research Association DIGRA Conference*, 2017. http://digra2017.com/static/Extended%20Abstracts/24_DIGRA2017_EA_DeWildt_Religious_Other.pdf

Dovey, J. (2006). *How do you play? identity technology and ludic culture.* Bristol, UK: University of the West of England. http://eprints.uwe.ac.uk/15066

Doyle, A. (2003). *Arresting images: crime and policing in front of the television camera*, Toronto, CA: University of Toronto Press.

Duke, D. (1974). *Gaming: the future's language*. Beverly Hills, CA: Sage.

Drucker, P. F. (2010). *Technology, management and society.* Harvard Business Review Press.

Dülgeroğlu, İ. (2008). Tüketici değerlerinin pazarlamadaki yeri ve genç tüketiciler üzerine bir araştırma. *Uludağ Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, 27(2), 71-92.

Egenfeldt-Nielsen, S. Smith, J. H., & Tosca, S. P. (2009). *Understanding video games: the essential introduction.* Routledge

Ehrmann, J. (1971). *Game, play, literature*. Boston: Beacon Press.

Elden, S. (2008). Eugen Fink and the question of the world. *Parrhesia*, 5, 48-59.

Eliade, M. (1992). *İmgeler ve simgeler*. (Çev. M. A. Kılıçbay). Ankara: Gece Yayınları. (Orijinal basım 1952).

Erickson, P. (2015). *The world the game theorists made.* Chicago, IL: The University of Chicago Press.

Eskelinen, M. (2012). *Cybertext poetics the critical landscape of new media literary theory*. London, UK: Continuum.

Etimoloji Türkçe (2017). Simülasyon https://www.etimolojiturkce.com/kelime/sim%C3%BClasyon adresinden alınmıştır.

Ewoldsen, D. R., Eno, C. A., Okdie, B. M., Velez, J. A., Guadagno, R. E., & DeCoster, J. (2012). Effect of playing violent video games cooperatively or competitively on subsequent cooperative behavior. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, 15, 277–280.

Fagen, R. (1981). *Animal play behavior.* New York, NY: Oxford University Press.

Fink, E. (2003). *Nietzsche's philosophy*. (G. Richter, Trans.). New York: Continuum. (Originally published in 1960)

Fink, E. (2015). *Bir dünya sembolü olarak oyun*. (Çev. N. Açа). Ankara: Dost Kitabevi. (Orijinal basım 1960)

Fiske, J. (2003). *İletişim çalışmalarına giriş*. (Çev. S. İrvan). Ankara: Bilim ve Sanat. (Orijinal basım 1982).

Flanagan, M., Belman, J., Nissenbaum, H. & Diamond, J. (2007). A method for discovering values in digital games. *3rd Digital Games Research Association International Conference: "Situated Play", DIGRA*, Tokyo, 2007.

Flanagan, M. & Nissenbaum, H. (2014). *Values at play in digital games*. Cambridge, MA: The MIT Press.

Floridi, L. (2002). On the intrinsic value of information objects and the infosphere. *Ethics and Information Technology*, 4(4), 287–304.

Foucault, M. (1970). *The order of things: an archaeology of the human sciences*. London, UK: Tavistock Publications. (Originally published in 1966).

Foucault, M. (2008). *The birth of biopolitics: lectures at the collège de France, 1978–79*. (G. Burchell, Trans.). London, UK: Palgrave Macmillan.

Frasca. G. (2001). *Videogames of the oppressed: videogames as a means for critical thinking and debate* (Unpublished Master's Thesis). Georgia University of Technology, School of Literature, Communication and Culture.

Frasca, G. (2003). Simulation versus narrative: introduction to ludology. In M. J. P. Wolf & B. Perron (Eds), *The video game theory reader* (pp. 221-235). New York, NY: Routledge.

Fredrickson, B. L. (2001). The role of positive emotions in positive psychology: the broadenand-build theory of positive emotions. *American Psychologist*, 56, 218–226.

Freud, S. (1967). *Beyond the pleasure principle.* (C. J. M. Hubback, Trans.), London, UK: The International Psycho-Analytical Press. (Originally published in 1920).

Freund, J. (1997). *Beşerî bilim teorileri.* (Çev. B. Yediyıldız). Ankara: Türk Tarih Kurumu Yayınları. (Orijinal basım 1973).

Fuchs, C. (2011). *Foundations of critical media and information studies*. New York: Routledge.

Fuchs, M., Fizek, S., Ruffino, P. & Schrape, N. (2014). *Rethinking gamification*. Lüneburg, D: Meson Press. http://meson.press/wp-content/uploads/2015/03/9783957960016-rethinking-gamification.pdf

Gadamer, H. G. (2002). *Hermeneutik problemin evrenselliği, hermeneutik ve hümaniter disiplinler* (Der. ve Çev. H. Arslan) İstanbul: Paradigma Yayınları

Gadamer, H. G. (2008). *Hakikat ve yöntem.* (Çev. H. Arslan ve İ. Yavuzcan). İstanbul: Paradigma Yayıncılık. (Orijinal basım 1960).

Galloway, A. (2006). *Gaming: essay on algorithmic culture.* Minneapolis: Minnesota University Press.

Galloway, A. R. (2007). Radical illusion (a game against). *Games and culture. Sage Publications.*

Gelven, M. (1970) A commentary on Heidegger's 'being and time. London, UK: Harper & Row.

Genç, T. (2008). Heidegger, modern bilim ve sanat. *ETHOS: Felsefe ve Toplumsal Bilimlerde Diyaloglar*, 2(4), 1-14.

http://www.ethosfelsefe.com/ethosdiyaloglar/mydocs/Heidegger-Tugba[1].pdf

Giulianotti, R. (2004). *Sport and modern social theorists.* London, UK: Palgrave Macmillan.

Google Play (t.y.). *Periscope.*
https://play.google.com/store/apps/details?id=tv.periscope.android&hl=tr
adresinden alınmıştır.

Gödelek. K. (2011). Michel Foucault'nun ahlâk anlayışı. *Beytulhikme International Journal of Philosophy*, 2(1), 39-61.

http://www.beytulhikme.org/Makaleler/2107062562_03_Godelek_(39-61).pdf

Griffiths, M.& Hunt, N. (1998). Dependence on computer games by adolescents. *Psychol. Reports 82*, 2,475-480.

Grimes, S. M. & Feenberg, A. (2009). Rationalizing play: a critical theory of digital gaming *The Information Society: An International Journal*, 25, 105-118. http://dx.doi.org/10.1080/01972240802701643

Gündoğan, A. O. (2010). *Bergson*. İstanbul: Say Yayınları.

Güneş, V. (2016). Postmodern pazarlama unsurlarının sanal oyunlar üzerinden tüketicide bıraktığı etki: pokemon go örneği. *Süleyman Demirel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, CİEP Özel Sayısı, 347-359.

Habermas, H. (2001). *İletişimsel eylem kuramı*. (Çev. M. Tüzel). İstanbul: Kabalcı Yayınevi. (Orijinal basım 1981).

Hadot, P. (2009). *Wittgenstein ve dilin sınırları.* (Çev. M. Erşen). Ankara: Doğubatı Yayınları. (Orijinal basım 2004).

Halak, J. (2015). Beyond things: the ontological importance of play according to Eugen Fink. *Journal of The Philosophy of Sport*, 43(2), 199-214.

http://dx.doi.org/10.1080/00948705.2015.1079133

Hartmann, S. (1996) The world as a process: simulation in the natural and social sciences. In R. Hegselmann, U. Müller & K. Troitzsch (Eds.), *Modelling and simulation in the social sciences from the philosophy of science point of view*, (pp. 77–100). Dordrecht: Kluwer.

Hayles, N. K. (2002). *Writing machines*. Cambridge, MA: The MIT Press.

Heidegger, M. (1971). *Poetry, language, thought.* (A. Hofstadter, Trans.). New York, NY: Harper & Row. (Originally published in 1936).

Heidegger, M. (1996). *The principle of reason*. Bloomington, IN: IU Press. (Originally published in 1956).

Heidegger, M. (2008). *Varlık ve zaman*. (Çev. H. Ökten). İstanbul: Agora Kitaplığı. (Orijinal basım 1927).

Heimsoeth, H. (2012). *Kant'ın felsefesi.* (Çev. T. Mengüşoğlu). Ankara: Doğubatı Yayınları (Orijinal basım 1970).

Henricks, T. S. (2016). Reason and rationalization: a theory of modern play. *American Journal of Play*, 8(3), 287-324.

Hernando, A., Villuendas, D., Vesperinas, C., Abad, M. & Plastino, A. (2009). Unravelling the size distribution of social groups with information theory on complex networks. *The European Physical Journal B*, 76(1), 87-97.

Hjorth, L. (2011). *Games and gaming: an introduction to new media*. Oxford, UK: Berg Publishers.

Holmevik, J. R. (2012). *Inter/vention: free play in the age of electracy*. Cambridge, MA: The MIT Press.

Horkheimer, M. & Adorno, T. W. (1995). *Aydınlanmanın diyalektiği felsefi fragmanlar I.* İstanbul: Kabalcı Yayınevi. (Orijinal basım 1944).

Huizinga, J. (1955). *Homo ludens: a study of the play element in culture.* Boston: Beacon Press. (Originally published in 1938)

Humphreys, P. (1991). Computer simulations. In A. Fine, M. Forbes, & L. Wessels (Eds.), *PSA 1990 Vol. 2,* (pp. 497–506). East Lansing, MI: Philosophy of Science Association.

IGDA (2008). *IGDA curriculum framework.* The Study of Games and Game Development.

https://c.ymcdn.com/sites/www.igda.org/resource/collection/0DBC56DC-B7CB-4140-BF3A-22A9E92EC63A/igda_curriculum_framework_2008.pdf

Inwood, M. (1999). *Heidegger dictionary*. Oxford, UK: Blackwell Publishers.

Işığan, İ.A. (2012). *Etkileşimsellik sorunu çerçevesinde dijital oyun-anlatı ilişkisi*. (Yayımlanmamış Doktora Tezi) Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü. Radyo-TV-Sinema Anabilim Dalı, Ankara

Işık, S. (2012). Focault ve aydınlanma'nın geri dönüşü. *Birey ve Toplum*, 2(4), 91-110.

James, I. M. (1999). *History of topology*. Oxford, UK: Elsevier.

Jordan, B. (2009) Blurring boundaries: the "real" and the "virtual" in hybrid spaces. *Human Organization*, 68(2), 181-193.

Juul, J. (2005). *Half real: video games between real rules and fictional worlds.* Cambridge, MA: The MIT Press.

Kahneman, D. (2011). *Thinking, fast and slow*. New York, NY: Farrar, Straus and Giroux.

Karadeniz O. Ö. (2017). Oyun incelemelerinde ludoloji- narratoloji tartışması ve alternatif kuramsal arayışlar. *Galatasaray Üniversitesi İletişim Dergisi*, 27, 57-78.

Karhulahti, V. M. (2014). Do computer games simulate, after all? reconsidering virtuality. *The Philosophy of Computer Games Conference*, İstanbul.

Karhulahti, V. M. (2015). Hermeneutics and ludocriticism. *Journal of Games Criticism*, 2(1), 1-23.

Kenny, A. (1994). *The Wittgenstein reader*. Oxford, UK: Blackwell Publishers.

King, G. & Krzywinska, T. (2006). Film studies and digital games. In J. Rutter & J. Bryce (Eds), *Understanding digital games*, pp. 112-128. London, UK: Sage Publications.

Kirkpatrick, G. (2013). *Computer games and the social imaginary*. Cambridge, UK: Polity Press.

Kittler, F. A. (2001). Computer graphics: a semi-technical introduction (Çev. S. Ogger). *Grey Room*, 2, 30-45.

Klabbers, J. (1996). Problem framing through gaming: learning to manage complexity, uncertainty, and value adjustment. *Simulation & Gaming*, 27, 74-92.

Krämer, S. (2006). The cultural techniques of time axis manipulation: On Friedrich Kittler's conception of media. *Theory, Culture&Society*, 23(7-8), 93-109

Kringiel, D. (2011). *The machinima reader*. Cambridge, MA: The MIT Press.

Kristensen, L. & Wilhelmsson, U. (2017). Roger Caillois and Marxism: a game studies perspective. *Games and Culture: A Journal of Interactive Media*, 12(4), 381-400 http://his.diva-portal.org/smash/get/diva2:1093100/FULLTEXT01.pdf

Kroeze, J. H. (2012). Postmodernism, interpretivism, and formal ontologies. In M. Mora, O Gelman, A. L. Steenkamp & M. Raisinghani (Eds.), *Research methodologies, innovations, and philosophies in software systems engineering and information systems*. Hersey, PA: IGI Global.

Kuhn, S. T. (1995). *Bilimsel devrimlerin yapısı*. (Çev. N. Kuyaş). İstanbul: Alan Yayıncılık. (Orijinal basım 1962).

Lacoste, Y. (1984). *Ibn Khaldun: the birth of history and the past of the third world*. London, UK: Verso.

Lafargue, P. (1999). *Tembellik hakkı.* (Çev. V. Günyol). Cumhuriyet Dünya Klasikleri Dizisi. (Orijinal basım 1883).

Lakoff, G. & Johnson, M. (2003). *Metaphors we live by*. Chicago, IL: University of Chicago Press.

Lammes, S. (2008). Spatial regimes of the digital playground: cultural functions of spatial practices in computer games. *Space and Culture*, 11(4), 260-272.

Lankoski, P. & Björk, S. (2015). Formal analysis of gameplay. In P. Lankoski & S. Björk (Eds.), *Game research methods: an overview* (pp. 23–35). Pittsburgh, PA: ETC Press.

Lasswell, H. D. (1950). *Politics: Who gets what, when, how*. New York: P. Smith.

Laurel, B. (2014). *Computers as theatre.* Upper Saddle River, NJ: Addison Wesley.

Lauwaert, M. (2009). *The place of play, toys and digital cultures*. Amsterdam, NL: Amsterdam University Press.

Lazarus, M. (1883). *About the attractions of play*. Berlin, D: F.Dummler.

Lazzarato, M. (2002). *Videophilosophie. Zeitwahrnehmung im Postfordismus*. Berlin, D: b-books.

Le Bon, G. (1997). *Kitleler psikolojisi.* (Çev. E. Bozdemir). İstanbul: Hayat Yayınları. (Orijinal basım 1895).

Lefebvre, H. (1991). *The production of space*. London, UK: Blackwell Publishers.

Lefebvre, H. (2004). *Rhythmanalysis: space, time and everyday life* (S. Elden & G. Moore, Trans.).London, UK: Continuum. (Originally published in 1992).

Lefebvre, H. (2014). *Mekânın üretimi*. (Çev. I. Ergüden). İstanbul: Sel Yayıncılık. (Orijinal basım 1974).

Lektorsky. V. (1992). *Özne nesne biliş*. Ankara: Toplumsal Dönüşüm Yayınları. (Orijinal basım 1980).

Lenhart, A., Kahne, J., Middaugh, E., Macgill, A. R., Evans, C. & Vitak, J. (2008). *Teens, videogames, and civics: teens' gaming experiences are diverse and include significant social interaction and civic engagement.* Washington, DC: Pew Internet & American Life Project.

Lessig, L. (1999). *Code and other laws of cyberspace.* New York: Basic Books.

Lessig, L. (2008). *Remix: making art and commerce thrive in the hybrid economy.* Rutherford, NJ: Penguin Books.

Levy, J. (1978). *Play behavior*. Malabar, FL: Krieger Publishing Company.

Lewin, K. (1948). *Resolving social conflicts: selected papers on group dynamics.* New York: Harper & Brothers Publishers.

Lipecký, F. (2014). Simulacra in science fiction. *Ars Aeterna*, 6(2).

Lukács, G. (1971). *History and class consciousness-studies in Marxist dialectics*. London, UK: Merlin Press.

Lütticken, S. (2010). Playtimes. *New Left Review*, 66, 125-140. https://newleftreview.org/II/66/sven-lutticken-playtimes

Lyotard, J. F. (1991). *The inhuman: reflections on time.* Cambridge, UK: Polity Press.

Lyotard, J. F. (1997). *Postmodern durum.* (Çev. A. Çiğdem). Ankara: Vadi Yayınları. (Orijinal 1979).

Mahan, K. P. (2008). *It was and it isn't: a rhetorical exploration of simulacra* (Unpublished MBA Thesis). Liberty University School of Communications.

Makaryk, I. R. (1993). *Encyclopedia of contemporary literary theory: approaches, scholars, terms.* Toronto: University of Toronto Press

Malaby, M. T. (2007). Beyond play: a new approach to games. *Games and Culture*, 2(2), 95-113.

Manovich, L. (2001). *The language of new media*. Cambridge, MA: The MIT Press.

Marshall, P. (1992). *Demanding the impossible: a history of anarchism.* London, UK: Harper Collins Publishers.

Marx, K. (1986). *Kapital* (Cilt 1). (Çev. A. Bilgi). Ankara: Sol Yayınları. (Orijinal basım 1867).

Mäyrä, F. (2008). *An introduction to game studies: games in culture*. London, UK: SAGE Publications

Mäyrä, F. (2009). Getting into the game: doing multi-diciplinary game studies. In M. J. P. Wolf & B. Perron (Eds), *The video game theory reader 2*. New York, NY: Routledge.

Marcuse, H. (2016). *Eros ve uygarlık: Freud üzerine felsefî bir inceleme.* (Çev. A. Yardımlı). İstanbul: İdea Yayınları. (Orijinal basım 1955).

Mauss, M. (1966). *The gift: forms and functions of exchange in archaic societies.* (I. Cunnison, Trans.). London: Cohen & West. (Originally published in 1925).

McGann, J. (2001). Visible and invisible books in *n*-dimensional space. In *Radiant textuality: literature after the world wide web*. London, UK: Palgrave Macmillan.

McGonigal, J. (2011). *Reality is broken*. Rutherford, NJ: Penguin Books.

McLuhan, M. (1964). *Understanding media: the extensions of man.* New York, NY: McGraw Hill.

McLuhan, M. (1972). *Games: the extension of man, in sport and the body: a philosophical symposium*. In E. W. Gerber (Ed.). Philadelphia: Lea & Febiger.

Menninger, W. C. (1960). Recreation and mental health. In B. H. Hill (Ed.), *Recreation and Psychiatry.*

Merleau-Ponty, M. (2004). The spatiality of one's own body from the phenomenology of perception. In T. Baldwin (Ed.), *Basic writings*. London, UK: Routledge.

Metheny, E. (1968). *Movement and meaning.* New York, NY: McGraw-Hill Book Company.

Metin, M. (2016, 7 Nisan). *Oyun oynamanın yaşamakla bir ilgisi olmalı*. T24 Haber. http://t24.com.tr/k24/yazi/oyun-yasam,655

Millar, S. (1968). *The psychology of play.* Rutherford, NJ: Penguin Books.

Mingers, J. (2008). Pluralism, realism, and truth: the keys to knowledge in information systems research. *International Journal of Information Technologies and Systems Approach,* 1(1), 79–90. doi:10.4018/jitsa.2008010106

Montola, M. (2005). *Exploring the edge of the magic circle: defining pervasive games*. Proceedings of Digital Arts and Culture, 1966, 103-106. http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.125.8421&rep=rep1&type=pdf

Moran, D. (2007). Fink's speculative phenomenology: between constitution and transcendence, *Research in Phenomenology*, 37, 3–31.

Mosca, I. (2012). Gamification and deGamification. *Game: The Italian Journal of Game Studies.* https://www.gamejournal.it/plus10_gamification-and-degamification/

Motte, W. (1995). *Playtexts-ludics in contemporary literature.* Lincoln, NE: University of Nebraska Press.

Möring, S. M. (2013). *Games and metaphor – a critical analysis of the metaphor discourse in game studies* (Unpublished Doctorate Thesis). IT University of Copenhagen Center for Computer Games Research.

Murray, J. H. (1998). *Hamlet on the holodeck.* Cambridge, MA: The MIT Press.

Murray, J. H. (2005). *The last word on ludology v narratology in game studies.* In DiGRA '05–Proceedings of the 2005 DiGRA international conference: Changing views: Worlds in play

Mutlu, S. (2016, 7 Ekim). *Dijital oyunlarda "İslamofobi" tehlikesi.* Anadolu Ajansı. http://aa.com.tr/tr/turkiye/dijital-oyunlarda-islamofobi-tehlikesi/660381

Myers, D. (2015). What is a simulation of a game? *Philosophy of Computer Games Berlin 2015.*

Nguyen, C. T. (2018, March 27). *CfP: values in games-2018.* Game Philosophy Network. http://gamephilosophy.org/2018/03/cfp-values-in-games-2018-philosophy-of-computer-games-conference-in-copenhagen/

Nicoll, B. (2015). Game studies, aesthetics, and active objects: an interview with Graeme Kirkpatrick. *Journal of Media and Communication*, 6(2), 108–118.

Nielsen, C. (2010). Nature. In H. R. Sepp & L. Embree (Eds.), *Handbook of phenomenological aesthetics*. Springer.

Nietzsche, F. (2009). *Beyond good and evil*. Arlington, TX: Richer Resources Publications.

Østergaard, P., Fitchett, J. & Jantzen, C. (2013). A critique of the ontology of consumer enchantment. *Journal of Consumer Behaviour*, 12, 337–344.

Parv, T. (2006), The value of video games as art work. In M. Santorineos (Ed.), *Gaming realities: A Challenge for Digital Culture.*

Pearce, C. (2009). *Communities of play emergent cultures in multiplayer games and virtual worlds.* London: The MIT Press.

Pepper, S. C. (1942). *World hypotheses: a study in evidence.* Berkeley, CA: University of California Press.

Pepper, S. C. (1945). *Basis of criticism in the arts.* Cambridge, MA: Harvard University Press.

Perinbanayagam, R. (2016). *Games and sport in everyday life: dialogues and narratives of the self.* London: Routledge

Piaget, J. (1962). *Play, dreams and imitation in childhood.* New York, NY: W. W. Norton & Company, Inc. (Originally published in 1945).

Popper, K. R. (1976). The logic of social sciences. In T. W. Adorno (Ed), *The positivist dispute in German sociology.* (G. Adey & D. Frisby, Trans.). New York, NY: Harper & Row Publishers. (Originally published in 1962).

Provenzo, E.F. Jr. (2009). Friedrich Froebel's gifts: connecting the spiritual and the aesthetic to the real world of play and learning. *American Journal of Play*, 2, 85–89.

Rahner, H. (1967). *Man at play.* New York: Herder and Herder.

Raphael, D. D. (2014). *Adam Smith.* (Çev. E. E. Çelenk.) Ankara: Liberte Yayınları. (Orijinal basım 1985).

Rasmussen, M. B. & Jakobsen, J. (2015). *Cosmonauts of the future.* Copenhagen, DK: Nebula.

Read, S. (2013). Technospace ecologies. *AESOP-ACSP Joint Congress*, Dublin, 15-19 July 2013.

Rifkin, J. (2000). *The age of access: the new culture of hypercapitalism, where all of life is a paid-for experience*. New York: Jeremy P. Tarcher/Putnam.

Rifkin, J. (2015). *Nesnelerin interneti ve işbirliği çağı.* (Çev. L. Göktem). İstanbul: Optimist Yayınevi. (Orijinal basım 2014).

Kaneda, T., Kaneda H., Toyoda, Y. & Rizzi, P. (2016). *Simulation and gaming in the network society.* Springer.

Robin, D. (1998). *Grooming, gossip and the evolution of language.* Cambridge, MA: Harvard University Press.

Rodriguez, H. (2006). The playful and the serious: an aproximation to Huizinga's Homo Ludens. *The International Journal of Computer Game Research*, 6(1). http://gamestudies.org/0601/articles/rodriges

Rosen, J. (2004). *The naked crowd: reclaiming security and freedom in an anxious age.* New York: Random House Publishing.

Ryall, E., Russell, W. & MacLean, M. (2013). *The philosophy of play*. New York, NY: Routledge.

Safranski, R. (2008). *Heidegger: bir Alman üstat.* (Çev. A. Nalbant). İstanbul: Kabalcı Yayınevi. (Orijinal basım 1994).

Salen, K. (2008). Toward an ecology of gaming. In K. Salen (Ed.), *The ecology of games: connecting games, youth and learning* (pp. 1-17). Cambridge, MA: The MIT Press.

Saler, M. (2012). *As if: modern enchantment and the literary pre-history of virtual reality*. New York: Oxford University Press.

Saragnano, G. & Seulin, C. (2015). *Playing and reality revisited: a new look at winnicott's classic work.* London, UK: Karnac Books

Sarbin, T. R. (1986). *Narrative psychology: the storied nature of human conduct*. Westport, CT: Praeger Publishers.

Sayın, Ö. (2008). Özdeksel dünyanın belirleyiciliğinden insan tahayyülünün sınırsızlığına uzanan akıl oyunları, *Sosyoloji Dergisi*, 19.

Schiller, F. (2004). *On the aesthetic education of man.* New York, NY: Dover Publications. (Orijinal basım 1795).

Schechner, R. (2013). *Performance studies: an introduction.* New York, NY: Routledge.

Sena, C. (1975). *Heraklit.* Filozoflar Ansiklopedisi (2.Cilt) İstanbul: Remzi Kitabevi.

Sezen, Digdem. (2013). *Bir sanatsal ifade aracı olarak dijital oyunlar*. İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Hakemli Dergisi. 45. 129-147.

Shaviro, S. (2003). *Connected, or what it means to live in the network society, Volume 9.* Minneapolis, MN: University of Minnesota Press.

Sheets-Johnstone, M. (1999). *The primacy of movement.* Philadelphia: John Benjamins Publishing Company.

Sholtz. J. (2015).*The invention of a people: Heidegger and Deleuze on art and the political*. Edinburgh, UK: Edinburgh University Press.

Sicart, M. (2008). Newsgames. *7th International Conference Pittsburgh, PA, 2008.*

Sicart, M. (2014). *Play matters*. London, UK, NY: The MIT Press.

Simmel, G. (1999). *The philosophy of money*. New York, NY: Routledge.

Smith, A. (2000). *The theory of moral sentiments.* New York, NY: Prometheus Books.

Smith, A. (2016). *Milletlerin zenginliği.* İstanbul: İş Bankası Kültür Yayınları. (Orijinal basım 1776).

Smith, R. C., & Eisenberg, E. M. (1987). Conflict at Disneyland: a root-metaphor analysis. *Communication Monographs,* 54, 367–380.

Snow, S. E. (1993). *Performing the pilgrims: a study of ethnohistorical role playing at plimoth plantation.* Jackson, MS: University Press of Mississippi.

Snyder, C. R. & Lopez, S. J. (2002). *Handbook of positive psychology.* New York, NY: Oxford University Press.

Sombart, W. (2008). *Burjuva.* (Çev. O. Adanır). Ankara: Doğubatı Yayınları. (Orijinal basım 1913).

Soykan, Ö. N. (1991). Sanatın kaynağı sorunu oyun ve dans. *Felsefe Dünyası Dergisi*, 2, 39-54.

Spariosu, M. I. (1989). *Dionysus reborn: play and the aesthetic dimension in modern philosophical and scientific discourse.* Ithaca, NY: Cornell University Press.

Spariosu, M. I. (1997). *The wreath of wild olive.* New York: State University of New York Press.

Spariosu, M. I. (2015). *Modernity and exile: play, liminality, and the exilic-utopian imagination.* London, UK: Palgrave Macmillan.

Statista (2018). *Numbers of apps in leading app stores as of 1st quarter 2018.* https://www.statista.com/statistics/276623/number-of-apps-available-in-leading-app-stores/

Stephenson, W. (1968). *The play theory of mass communication*. Chicago, IL: The University of Chicago Press.

Stuart, K. (2015, July 15). *Ed Vaizey-video games are as important to British culture as cinema.* The Guardian. https://www.theguardian.com/technology/2015/jul/15/ed-vaizey-video-games-important-british-culture-cinema.

Sucu, İ. (2014). *Sosyal medya oyunlarında gerçeklik olgusunun yön değiştirmesi: smeet oyunu örneği*. Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi, 1 (3)

Sugur, S. (2013). *Modern sosyoloji tarihi.* Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları.

Sutherland, S. (2007). *İrrasyonel*. (Çev. G. Ekinci). İstanbul: Bkz Yayıncılık. (Orijinal basım 1992).

Sutton-Smith, B. (1995) Conclusion: the persuasive rethorics of play. In A. D. Pellegrini (Ed.), *The future of play theory: a multidisciplinary ınquiry into the contribution of Brian Sutton-Smith*. New York, NY: State University of New York Press.

Sutton-Smith, B. (1997). *The ambiguity of play.* Cambridge, MA: Harvard University Press.

Swedberg, R. & Agevall, O. (2005). *The Max Weber dictionary: key words and central concepts.* Redwood City, CA: Stanford University Press.

Şahin, H. (2015). Günümüz sanatında üslup karmaşası ve pastiş. *Süleyman Demirel Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi,* 15, 110-126.

Teh, D. (2006). Baudrillard, pataphysician. *International Journal of Baudrillard Studies*, 3(1). https://www2.ubishops.ca/baudrillardstudies/vol3_1/teh.htm

Timur, T. (2007). *Marksizm, insan ve toplum*. İstanbul: Yordam Kitap.

Toffler, A. (1980). *The third wave.* New York, NY: William Morrow & Company.

Toffoletti, K. (2011). *Baudrillard reframed*. New York, NY: Tauris.

Trench, F. W. (1933). Mimesis in Aristotle's poetics. *Hermathena,* 23(48), 1-24.

Tunçay, M. (2000). *Aristoteles, politika*. İstanbul: Remzi Kitabevi.

Turkle, S. (1995). *Life on the screen: identity in the age of the internet.* New York, NY: Simon & Schuster.

Turner, V. (1969). *The ritual process: structure and anti-structure.* New York, NY: Cornell University Press.

Turner, V. (1982). *From ritual to theatre: the human seriousness of play*. New York, NY: Paj Publications.

Turney, M. (2015). *"Gamification" isn't limited to public relations. Nor is it merely another buzzword.*

http://www.nku.edu/~turney/prclass/readings/gamification.html

Uyar, T. (2014). *Kelime bulutu nasıl yapılır? (Nam-ı diğer: etiket bulutu)*. Web: http://www.tevfikuyar.com/2014/blog/paylasim/kelime-bulutu-nasil-yapilir-nam-i-diger-etiket-bulutu.html adresinden 06.07.2018 tarihinde alınmıştır.

Uygur, N. (2014). İğretileme (metafor) problemi. *İstanbul Üniversitesi Felsefe Arşivi Dergisi*, 0(13), 125-139.

Ülken, H. Z. (1998). *İnsani vatanseverlik*. İstanbul: Ülken Yayınları

Veblen, T. (2005). *Aylak sınıfın teorisi.* (Çev. Z. Gültekin & C. Atay). İstanbul: Babil Yayınları. (Orijinal basım 1912).

Vernallis, C. (2013). *Unruly media: YouTube, music video, and the new digital cinema.* New York, NY: Oxford University Press.

Vilhauer, M. (2010). *Gadamer's ethic of play: hermeneutics and the other.* Lanham, MD: Lexington Books.

Vincent, D. (2011, May 25). *China used prisoners in lucrative internet gaming work.* The Guardian. https://www.theguardian.com/world/2011/may/25/china-prisoners-internet-gaming-scam

Von Dijk, J. (2004). *Digital media.* London, UK: Sage Publications.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: the development of higher psychological processes.* In M. Cole, V. John-Steiner, S. Scribner, & E. Souberman (Eds.). Cambridge, MA: Harvard University Press. (Originally published in 1930).

Wark, M. (2007). *Gamer theory.* Cambridge, MA: Harvard University Press.

Weber, M. (2011). *Protestan ahlakı ve kapitalizmin ruhu.* (Çev. M. Köktürk). Ankara: Bilgesu Yayıncılık. (Orijinal basım 1905).

Wikipedia (2017). *Fraktal*. https://tr.wikipedia.org/wiki/Fraktal adresinden alınmıştır.

Wikipedia (2018). *Maniheizm.* https://tr.wikipedia.org/wiki/Mani_dini adresinden alınmıştır.

Winnicott, D. W. (1971). *Playing and reality.* London, UK: Tavistock Publications.

Wittgenstein, L. (1953). *Philosophical investigations. (*G. E. M. Anscombe, Trans.). In G. E. M. Anscombe, R. Rhees, & G. H. von Wright (Eds.). Oxford: Blackwell Publications.

Woods, A. & Grant, T. (2004). *Aklın isyanı, Marksist felsefe ve modern bilim*. (Çev. Ö. Gemici). İstanbul: Tarih Bilinci Yayınevi. (Orijinal basım 1995).

Yatağan, D. (2007). *Jorge Luis Borges'in yazınında evren kurgusu.* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.

Yıldırım, İ. ve Demir, S. (2014). Oyunlaştırma ve eğitim. *International Journal of Human Sciences,* 11(1), 655-670.

Zijderveld, A. C. (1985). *Soyut toplum*. (Çev. C. Cerit). İstanbul: Pınar Yayınları. (Orijinal basım 1970).

Zimmerman, E. (2013). *Manifesto for a ludic century.* http://ericzimmerman.com/files/texts/Manifesto_for_a_Ludic_Century.pdf