

**T.C.  
NECMETTİN ERBAKAN ÜNİVERSİTESİ  
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ  
SOSYOLOJİ ANABİLİM DALI  
SOSYOLOJİ BİLİM DALI**

**POST-ENDÜSTRİYEL ÇAĞIN YENİ KABİLELERİ:  
“OYUN EVLERİ**

**MUHAMMED SAİD KARA**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**DANIŞMAN:  
DOÇ. DR. MEHMET BİREKUL**

**KONYA-2017**



T.C.  
NECMETTİN ERBAKAN ÜNİVERSİTESİ  
Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürlüğü



### Bilimsel Etik Sayfası

Öğrencinin	Adı Soyadı	Muhammed Said KARA		
	Numarası	138103011012		
	Ana Bilim / Bilim Dalı	Sosyoloji / Sosyoloji		
	Programı	Tezli Yüksek Lisans	<input checked="" type="checkbox"/>	
		Doktora	<input type="checkbox"/>	
Tezin Adı	POST-ENDÜSTRİYEL ÇAĞIN YENİ KABİLELERİ: "OYUN EVLERİ"			

Bu tezin hazırlanmasında bilimsel etiğe ve akademik kurallara özenle riayet edildiğini, tez içindeki bütün bilgilerin etik davranış ve akademik kurallar çerçevesinde elde edilerek sunulduğunu, ayrıca tez yazım kurallarına uygun olarak hazırlanan bu çalışmada başkalarının eserlerinden yararlanılması durumunda bilimsel kurallara uygun olarak atıf yapıldığını bildiririm.

Muhammed Said KARA



T.C.  
NECMETTİN ERBAKAN ÜNİVERSİTESİ  
Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürlüğü



Sosyal Bilimler Enstitüsü Mezuniyet Dilekçe Formu

Öğrencinin	Adı, Soyadı	Muhammed Said		
	Numarası	Kara		
	Anabilim Dalı / Bilim Dalı	Sosyoloji / Sosyoloji		
	Programı	Yüksek Lisans <input checked="" type="checkbox"/>	Doktora	<input type="checkbox"/>
	Tez Danışmanı	Doç. Dr. Mehmet Birekul		
	Tez Adı	Post-Endüstriyel Çağın Yeni Kabileleri: "Oyun Evleri"		

Kimliği belirtilen danışmanı bulunduğum öğrencim, tez savunma sınavına girerek başarılı olmuş ve istenen düzeltmeleri tamamlamıştır. Mezuniyet işlemlerinin yapılabilmesi için gereğini saygılarımla arz ederim.

Danışman  
Doç. Dr. Mehmet Birekul  
İmza

Önemli Not

Bu belge, jüri tarafından istenen değişikliklerin tamamlandığını kontrol etmek amacıyla (Danışmanın önerisi doğrultusunda) Yüksek Lisansta danışman hariç en az 1 jüri üyesi, Doktorada ise danışman hariç en az 2 jüri üyesi tarafından imzalanmalıdır.

Jüri Üyesi  
Prof. Dr. Köksal Alver  
İmzası

Jüri Üyesi  
Yrd. Doç. Dr. Ferhat Tekin  
İmzası

Danışman  
Doç. Dr. Mehmet Birekul  
İmzası

Uygundur.  
Ana Bilim Dalı Başkanı  
Prof. Dr. Ahmet Taşgın  
İmzası

Eki:

Mezuniyet için istenen belgeler

## ÖZET

Bu çalışmada oyun kavramı ele alınmış ve oyunun hem etimolojik hem de ilk biçimlerinden itibaren sergileniş tarzları detaylı bir biçimde incelenmiştir. Oyun kavramı hayvan ve çocuk oyunlarından ayrılarak, kültür yaratıcı bir etmen olarak konumlandırılmış, oyun aracılığıyla meydana gelen kültür ve kültürlenme biçimleri çalışmaya konu edilmiştir. Oyun kavramı tarihsel süreç içerisinde incelenirken, kategorize edilmiş ve hakkında ortaya atılan kuramlar da çalışmaya dahil edilmiştir. İnsan kültürü içerisinde birçok eylemin aslında şaşırtıcı biçimde oyunsal kökenli olması, oyun kavramını günümüzde konumlandığı “önemsiz” görünen raflardan alarak onu kutsallık bazında değerlendirmeye tabi tutmamıza olanak sağlamıştır.

Oyun kavramı; ilk biçimlerinden bu yana teknolojik gelişmeler ve kültürel değişimler sonucunda toplumsal hareket biçimlerine paralel olarak değişmiştir. Son dönemde ortaya atılan yeni medya kavramı içerisinde de oyunların nasıl dijitalleşip, online olarak insanları topladığı ve oyun aracılığıyla insanların nasıl bir araya gelip topluluklar oluşturduğuna değinilmiştir. Sanayi ile birlikte oyunlar sokaklardan dijital ortama aktarılırken, internetle birlikte de yeni sosyalleşme ve cemaatleşme biçimlerine olanak sağlamıştır. Çalışmamızın ana noktası; oyun amacıyla bir araya gelen insanların oluşturduğu postmodern birliktelik biçimlerinden biri olan oyun evleridir. Oyun evleri bir sosyalleşme mekanı ve yeni tür bir postmodern kabileleşme girişimi olarak mekânsal ve ilişkiler bazında incelemeye tabi tutulmuştur. Çalışmada alan araştırması yapılmış, mülakatlar, odak grup görüşmeleri ve katılımcı gözlem teknikleri kullanılmış ve oyun evleri analiz edilmeye çalışılmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** Oyun evleri, sosyalleşme, yeni medya, sanal cemaatler, yeni kamusal

## **ABSTRACT**

In this research the term of game has been handled and the ways how it was presented both etymologically and as its first form have been examined in details. The term of game has departed from animal's games and child's games and has come into position as the factor of creator of culture. Culture and ways of acculturation that occurred via game have been included in this research. On the one hand the term of game has been examined in its process of history on the other hand theories that had categorized have been included in this research as well. Taking account of the fact that many actions in human culture are originated from game has lead us to take the term of game away where it was seen as 'trivial' and has enabled us to evaluate it in holiness base.

The term of game since its first forms has changed as a result of technological advancements and cultural shifts in parallel with social movement forms. In the term of new media that recently suggested how games have been digitalised and gather people as online and via game how people league together and make communities have been mentioned. On the one hand, games were transferred from streets to digital media with the movement of industry on the other hand, games have enabled forms of new socialising and factionalism thanks to internet. Our research's the main point is on gaming houses as one of the way of postmodern association in which people gather with the purpose of game. We have examined gaming houses as seeing them as the environments to socialise and considering them as a new type of attempt to tribalization.

In our research techniques of interviews by getting into research fields focus group discussions and participant observation have been used and it has been tried to analyze gaming houses.

**Keywords:** Gaming houses, socializing, new media, virtual communities, new public space

## ÖNSÖZ

İnsanoğlunun en temel ihtiyaçlarından biri olan oyun, aslında detaylı incelendiğinde birçok alana sirayet edip o alanları değiştirmiş ve bir birliktelik yaratma biçimi olarak var olagelmıştır. Oyun bu önemine rağmen çoğunlukla önemsiz görülmüş, ciddiyyetten uzak ve dışlanmaya maruz kalmıştır. Oysa oyun, özünde insan kültürünün vazgeçilmez bir parçası, soylu bir eylem biçimidir. Arkaik kültürden sanayi toplumuna doğru gelindiğinde meydana gelen kültürel değişimler ve üretim-tüketim biçimleri oyunu sekülerleştirmiş, rasyonalizm, kapitalizm, pragmatizm ve küreselleşme bağlamında olduğundan farklı bir biçimsel boyuta taşımıştır. Sanayi devrimi sonrası giderek güç kazanan sekülerizm, rasyonalizm, pragmatizm, bireysellik, kapitalizm, küreselleşme, hedonizm, popüler kültür, ideoloji ve ulus devlet bağlamında oyunun özündeki başkalaşım dikkat çekicidir.

Önceleri kutsallıkla içiçe olan oyunların, toplumsal boyutlar ve halk yararını gözetmesine karşın, modern oyunların çıkar, kazanç, ideolojik araç haline getirilmesi, tinsellikten kopuş, bireyci hazzın tatminini içeren birer meta olarak anılan dijital oyunların ilk ortaya çıkış biçiminden çok farklı bir boyuta gelişi; günümüz toplumları açısından önemli sorunlar olarak öne çıkmaktadır. Postmodern dönemde bile oyun özü itibarıyla başkalaşsa da, halen kültür yaratıcı işlevini yerine getirmekte ve özellikle genç kuşağın ortak bir ilgi alanı olarak sosyalleştiği mekanların oluşumuna izin vermektedir. Çalışma bu anlamda oyun kavramının iyi anlaşılması, insanoğlunun eylemlerinin arkasında yatan bazı sebeplerin daha doğru analiz edilebilmesi ve günümüzün toplumsal hareketleri, sosyalleşme biçimleri, iletişim kurma yöntemlerinin kavranabilmesi için veri sağlamayı hedeflemektedir.

Oyun sanıldığı gibi aksine basit bir oluşum değil, küresel çapta gelecek nesilleri dahi etkileyen bir kültür yaratma aracıdır. İnsan eylemlerinin, habitus çözümlerinin ardındaki unsurlardan biridir. Toplumsal yönelişin bir mekanı olarak sanal alem ve buradaki örgütlenmeler, internet kafeler ve oyun evlerinin oluşum aşamaları bu çalışmada çözümlenmeye çalışılmıştır. Oyun evleri kavramı henüz çok yeni bir kavram olsa da, tüketim gençliğinin yönelişi hakkında bize bir bilgi sağlamaktadır. Ayrıca oyun evleri ile birlikte daha net görünür olan ‘oyunsal sosyalleşme’ postmodern dönemdeki genç kuşağın yeni tür ilişki ağını anlayıp, atılımlarını kestirebilmemizde bize enformasyon sağlamaktadır. Özellikle bilgisayar teknolojisinin her eve kolayca girmesi ve internetin de işin içine katılmasıyla oluşan küresel etkileşim dünyası, farklı kesimlerden insanları oyun oynamak amacıyla bir araya getirip oyunun profesyonel bir oluşuma doğru evrildiği noktada oyuncuların yeni bir

yaşam tarzını yaratmalarına imkan vermektedir. Tüm bu yeni medya, internet, ağ toplumu, dijital oyunlar, e-spor, oyun evleri kavramlarının sağlıklı yorumlanabilmesi için derinlemesine araştırma önemlidir.

Çalışmada oyun evleri; Tönnies'in ortaya attığı cemaat-cemiyet karşıtlığından yola çıkılıp postmodern dönemde Maffesoli'nin postmodern kabile kavramına denk gelmesi münasebetiyle bir birliktelik biçimi, sosyalleşmenin yeni adresi olarak ele alınmıştır. Cemaatten, cemiyete geçiş süreci sonrasında ortaya çıkan ağ toplumu ve sanal cemaat kavramlarıyla oyun evlerinin gelişim aşamaları gösterilmeye çalışılmıştır. Tabii ki oyun evleri kavramı tekil olarak ortaya çıkan bir kavram değil, ardında çok büyük çapta gelişmeleri ve birçok etmenin iç içe geçerek oluşturduğu karmaşık yapıyı çözümleyerek anlaşılabilir çok kapsamlı bir kavramdır. Bu gerçekliği kavrayabilmek için oyunun geçirdiği değişim aşamalarını, elektronik spor devrinin dünyada nasıl kendine yer bulduğunu ve bunun nasıl küresel çapta bir oluşum haline geldiğini, oyun evleri öncesinde toplanılan mekan biçimlerini ve bu mekanların sakinlerini bilmek gerekmektedir. Bu nedenle çalışma oyunun tarihsel ve kültürel bir geçmişini, dijital oyunların çağın gerçekleri bağlamında kavramsal bir tahlilini irdeledikten sonra bunların güncel bir yansıması olarak oyun evlerine odaklanmıştır.

Bu süreçte bana desteklerini esirgemeyen aileme ve her zaman yanımda olup bana araştırma azmini veren Aylın Öztürk'e; yönlendirici öğütleriyle bana yol gösteren sayın hocam Prof. Dr. Mahmut Atay'a; çalışmaya başlamamda özendirici olup destek veren Prof. Dr. Köksal Alver hocama; çalışmalarını ve tecrübelerini benimle paylaşan oyun alanının öncülerinden hocam Prof. Dr. Mutlu Binark'a; tezimin hazırlanmasında her aşamada yanımda olup engin tecrübelerini ve bilgilerini benimle paylaşan, çalışmanın şekillenmesi ve içeriğinin doldurulmasında elinden gelen tüm çabayı sarfeden sayın danışmanım Doç. Dr. Mehmet Birekul hocama; çalışmaya farklı perspektiflerle bakmamı sağlayan hocam Doç. Dr. Mahmut H. Akın'a; kuramsal anlamda faydalandığım Yrd. Doç. Dr. Ferhat Tekin hocama; eleştirel bakışıyla çalışmanın gidişatına olumlu katkı sağlayan hocam Yrd. Doç. Dr. Ahmet Gökçen'e; sağladığı nitelikli eserlerle çalışmanın altyapısının oluşmasına yardımcı olan hocam Yrd. Doç. Dr. İslam Can'a; araştırmanın tamamlanması için her türlü yardımda bulunan hocam Arş. Gör. Ruhi Can Alkın'a; Araştırmanın saha aşamasında ve yapıcı eleştirel tutumlarıyla yorumlanmasında yardımcı olan arkadaşlarım Hasan Akbulut, Buğra Çevik, Mahmut S. Acar'a teşekkürü bir borç bilirim.

M. Said KARA

# POST-ENDÜSTRİYEL ÇAĞIN YENİ KABİLELERİ: “OYUN EVLERİ”

## İÇERİK PLANI

	<u>Sayfa</u>
ÖZET .....	i
ABSTRACT .....	ii
ÖNSÖZ .....	iii
İÇERİK PLANI .....	v
Kısaltmalar .....	vii
Tablolar İndeksi .....	viii
Resimler İndeksi .....	ix
GİRİŞ .....	1
1. SANAYİ TOPLUMU ÖNCESİNDE OYUNUN TARİHSEL GELİŞİMİ .....	3
1.1. Oyun Kavramının Tanımlanması.....	5
1.2. Oyunun Tarihiçesi ve İlk Oyun Biçimleri .....	13
1.3. Oyunun Sınıflandırılması ve Kuramsal Açıda Oyun .....	15
1.4. Habitus Bağlamında Oyun Biçimlerinin Davranışa Etkisi.....	29
1.5. Oyun Türlerinin Ciddiyet Bağlamındaki Yeri.....	35
1.5.1. Agon Kavramı ve Mücadele Oyunları .....	39
1.5.2. İnanç ve Ritüellerin Oyunsal Yanı .....	41
1.5.3. Folklorik Oyunların Toplumsal Davranışlara Yansıması.....	46
1.5.4. Felsefenin Oyunsal Biçimleri .....	48
1.5.5. Bir Strateji Oyunu Olarak Savaş.....	50
1.6. Tarihsel Süreç İçerisinde Oyunun Değişimi .....	52
2. YENİ MEDYA TÜRÜ OLARAK DİJİTAL OYUNLAR .....	56
2.1. Kültürün Dönüşümü Bağlamında Oyunun Dönüşümü .....	58
2.1.1. Popüler Kültür Bağlamında Oyunun Dönüşümü .....	67
2.1.2. Küreselleşme ve Kapitalizm Bağlamında Oyunun Dönüşümü.....	70
2.2. Dijital Oyunlarla Gelen Habitus Biçimi.....	77
2.3. Online Oyunlarla Oyunda Bir Devrim .....	91
2.4. Yeni Medya ve Ağ Toplumuna Geçiş .....	93

2.5. Cemaate Özlem ve Yeni Birliktelikler Kurma Biçimleri: Sanal Cemaatler .....	104
2.5.1. Oyunların Cemaatsel Biçimleri .....	119
2.6. Dijital Agon ve E-Spor Devri: “Profesyonelleşmeye Doğru Oyun” .....	126
2.6.1. Özmedya ve Dijital Oyunların Sunumu.....	139
3. POST ENDÜSTRİYEL ÇAĞIN YENİ KABİLELERİ: “OYUN EVLERİ” .....	144
3.1. Araştırmanın Amacı ve Önemi.....	146
3.2. Araştırmanın Problemleri .....	148
3.2.1. Araştırmanın Alt Problemleri.....	148
3.3. Araştırmanın Yöntemi ve Sayıtlılar .....	148
3.4. Araştırmanın Kapsamı ve Sınırlılıkları .....	149
3.5. Evren ve Örneklem .....	150
3.6. Veri Toplama Teknikleri.....	151
ARAŞTIRMANIN BULGULARI.....	153
3.7. Kamusal Alandan Oyunun Eve Dönüşü: “Oyun Evleri” .....	153
3.8. Oyun Evlerine Mekansal Bir Bakış .....	178
3.9. Oyun Evleri ve Sosyalleşme .....	194
SONUÇ .....	211
KAYNAKÇA .....	214
EKLER .....	224

## Kısaltmalar

CSGO	Counter Strike: Global Offensive (Bir FPS oyunu)
FPS	First Person Shooter (Birinci şahıs bakış açısıyla oynanan silahlı oyunlar)
FRP	Fantasy Role Playing (Masa oyunu olarak rol yapma oyunu)
GM	Game Manager (Oyun yöneticisi)
IP	Internet Protocol address (Ağ üzerinden iletişim kurmaya yarayan anahtar-paket adresi)
LOL	League of Legends (Bir MOBA oyunu)
MMO	Massively Multiplayer Online (Devasa çevrimiçi çok oyunculu)
MMORPG	Massively Multiplayer Online Role Playing Games (Devasa çevrimiçi çok oyunculu rol yapma oyunları)
MOBA	Multiplayer Online Battle Arena (Takımlar halinde oynanan hızlı savaş oyunları)
MUD	Multi User Dungeon (Çok kullanıcı zindan oyunları)
NPC	Non Player Character (Bilgisayar tarafından yönetilen karakter)
PC	Personal Computer (Kişisel Bilgisayar)
PS2-3	Playstation (Bir oyun platformu)
RPG	Role Playing Game (Rol yapma oyunu)
SRO	Silk Road Online (Bir MMORPG oyunu)
TV	Televizyon

## Tablolar İndeksi

	<u>Sayfa</u>
<b>Tablo 1:</b> Caillois'in Oyun Sınıflaması .....	17
<b>Tablo 2:</b> Boratav'ın Oyun Sınıflaması .....	18
<b>Tablo 3:</b> Avedon'un Oyun Sınıflaması .....	19
<b>Tablo 4:</b> Sutton Smith Ve Arkadaşlarının Oyun Sınıflaması .....	21
<b>Tablo 5:</b> Ellis'in oyun kümelemesi .....	28

## Resimler İndeksi

	<u>Sayfa</u>
<b>Resim 1-</b> Oyun arası sohbetler (Konya İkinci Oyun Evi .....	228
<b>Resim 2-</b> Oyuncular (Konya İkinci Oyun Evi) .....	228
<b>Resim 3-</b> Kullanılan araçların bir odada toplanması (Konya İkinci Oyun Evi) .....	229
<b>Resim 4-</b> Evin genel görüntüsü (Konya İkinci Oyun Evi) .....	229
<b>Resim 5-</b> Oyun alanı (Konya İkinci Oyun Evi) .....	230
<b>Resim 6-</b> Oyun masası görüntüsü (Konya İkinci Oyun Evi) .....	230
<b>Resim 7-</b> Posterler-1 (Konya İkinci Oyun Evi) .....	231
<b>Resim 8-</b> Posterler-2 (Konya İkinci Oyun Evi) .....	231
<b>Resim 9-</b> Hızlı tüketim yiyecekleri ve farklı oyun oynama araçları (Konya İkinci Oyun Evi) .....	232
<b>Resim 10-</b> Oyun evinin dıştan görünüşü (Fnatik Oyun Evi) .....	232
<b>Resim 11-</b> Oyun evinin girişi (Fnatik Oyun Evi) .....	233
<b>Resim 12-</b> Düzen kuralı (Fnatik Oyun Evi) .....	233
<b>Resim 13-</b> Oyun alanı (Fnatik Oyun Evi) .....	234
<b>Resim 14-</b> Oyuncuların koçları ile toplantısı ve strateji planları (Fnatik Oyun Evi) .....	234
<b>Resim 15-</b> Oyun alanından oyuncuların odasına geçiş (Fnatik Oyun Evi) .....	235
<b>Resim 16-</b> Febiven'in odası (Fnatik Oyun Evi) .....	235
<b>Resim 17-</b> Huni'nin odası (Fnatik Oyun Evi) .....	236
<b>Resim 18-</b> Yatak odasının dışarıya bakan kısmı (Fnatik Oyun Evi) .....	236
<b>Resim 19-</b> Ekipmanlar (oyun için ilk yardım seti) (Fnatik Oyun Evi) .....	237
<b>Resim 20-</b> Oyunsal endüstri ürünleri-1 (Fnatik Oyun Evi) .....	237
<b>Resim 21-</b> Oyunsal endüstri ürünleri-2 (Fnatik Oyun Evi) .....	238
<b>Resim 22-</b> Oyun evi mutfağı (Fnatik Oyun Evi) .....	238
<b>Resim 23-</b> Oyun alanı (Beşiktaş Oyun Evi) .....	239
<b>Resim 24-</b> Ödül köşesi (motivasyon araçları) (Beşiktaş Oyun Evi) .....	239

<b>Resim 25-</b> Düzen kuralı (CLG Oyun Evi) .....	240
<b>Resim 26-</b> Oyun alanı (CLG Oyun Evi) .....	240
<b>Resim 27-</b> İkincil oyun alanı ve farklı oyun oynama araçları (CLG Oyun Evi) .....	241
<b>Resim 28-</b> Yatak odası (CLG Oyun Evi) .....	241
<b>Resim 29-</b> Mutfak (CLG Oyun Evi) .....	242
<b>Resim 30-</b> Hazır gıdalar (CLG Oyun Evi) .....	242
<b>Resim 31-</b> Oyuncuların motivasyon aracı; havuzları (CLG Oyun Evi) .....	243
<b>Resim 32-</b> Oyuncular ve oyun alanı (Dark Passage Oyun Evi) .....	243
<b>Resim 33-</b> Oyun evi için üretilen özel oyun ekipmanı (ASUS kasa) (Dark Passage Oyun Evi) .....	244
<b>Resim 34-</b> Ödül köşesi (motivasyon aracı) (Dark Passage Oyun Evi) .....	244
<b>Resim 35-</b> Ödül köşesi (motivasyon aracı) (Dark Passage Oyun Evi) .....	245
<b>Resim 36-</b> Oyun evinin dış cephesi (Gamers Suite Oyun Evi) .....	245
<b>Resim 37-</b> Oyun alanı, oyuncular ve fastfood tüketim tarzı (Gamers Suite Oyun Evi) .....	246
<b>Resim 38-</b> Farklı oyun araçları (Gamers Suite Oyun Evi) .....	246
<b>Resim 39-</b> Oyun alanı ve oyun ekipmanları (Team Liquid Oyun Evi) .....	247
<b>Resim 40-</b> Koç ile çalışma odası (Team Liquid Oyun Evi) .....	247
<b>Resim 41-</b> Oyuncular ve oyun ürünleri (Team Liquid Oyun Evi)	248
<b>Resim 42-</b> Poster ve kişisel ürünlerin belli bir kurala tabi olmaması (Team Liquid Oyun Evi) .....	248
<b>Resim 43-</b> Fastfood tüketim tarzı (Team Liquid Oyun Evi) .....	249
<b>Resim 44-</b> Oyuncular ve oyun-sosyalleşme alanı (Vault Of Gamers Oyun Evi) .....	250
<b>Resim 45-</b> Farklı oyun araçları (Vault Of Gamers Oyun Evi) .....	251
<b>Resim 46-</b> Yatak odası-1 (Vault Of Gamers Oyun Evi) .....	251
<b>Resim 47-</b> Yatak odası-2 (Vault Of Gamers Oyun Evi) .....	252
<b>Resim 48-</b> Ekipmanlar (Vault Of Gamers Oyun Evi) .....	252
<b>Resim 49-</b> Oyun ürünleri (Milenium Oyun Evi) .....	253

<b>Resim 50-</b> Oyun alanı (Milenium Oyun Evi) .....	253
<b>Resim 51-</b> Oyun esnasında hızlı tüketim (Milenium Oyun Evi) .....	254
<b>Resim 52-</b> Hazır gıda ürünleri (Milenium Oyun Evi) .....	254
<b>Resim 53-</b> Oyun alanı ve oyuncular (NİP Oyun Evi) .....	255
<b>Resim 54-</b> Yatak odası (NİP Oyun Evi) .....	255
<b>Resim 55-</b> Oyun evinin dışarıdan görünüşü (Number One Oyun Evi) .....	256
<b>Resim 56-</b> Oyun alanı (Number One Oyun Evi) .....	256
<b>Resim 57-</b> Yatak odası (Number One Oyun Evi) .....	257
<b>Resim 58-</b> Oyuncular ve oyun evinin bahçesi (Origen Oyun Evi) .....	257
<b>Resim 59-</b> Oyun evinin dış cephesi (Origen Oyun Evi) .....	258
<b>Resim 60-</b> Oyun alanı ve oyun esnasında kahvaltı (Origen Oyun Evi) .....	258
<b>Resim 61-</b> Oyun evi motivasyon araçları-1 (Origen Oyun Evi) .....	259
<b>Resim 62-</b> Oyun evi motivasyon araçları-2 (Origen Oyun Evi) .....	259
<b>Resim 63-</b> Toplantı ve yorumlama (Origen Oyun Evi) .....	260
<b>Resim 64-</b> Hazır gıda tüketim tarzı (Origen Oyun Evi) .....	260
<b>Resim 65-</b> Yatak odası-1 (Origen Oyun Evi) .....	261
<b>Resim 66-</b> Yatak odası-2 (Origen Oyun Evi) .....	261
<b>Resim 67-</b> Oyun evinin manzarası (Team Secret Oyun Evi) .....	262
<b>Resim 68-</b> Oyuncular ve oyun alanı (Team Secret Oyun Evi) .....	262
<b>Resim 69-</b> Motivasyon araçları; havuz (Team Secret Oyun Evi) ....	263
<b>Resim 70-</b> Hazır gıda tüketim tarzı (Team Secret Oyun Evi) .....	263
<b>Resim 71-</b> Hazır gıda tüketim tarzı ve oyun araçları (Almanya Berlin Oyun Evi) .....	264
<b>Resim 72-</b> Farklı oyun araçları ve ekipman dolabı (Almanya Berlin Oyun Evi) .....	265
<b>Resim 73-</b> Yatak odası ve posterler (Konya Birinci Oyun Evi) .....	266
<b>Resim 74-</b> Evin girişi (Konya Birinci Oyun Evi) .....	267
<b>Resim 75-</b> Özmedya ile kişisel yayıncılık .....	267
<b>Resim 76-</b> Bir oyun evinin beslenme tarzı .....	268
<b>Resim 77-</b> Oyun üzerine hazırlanmış bir efsaneler kitabı .....	268
<b>Resim 78-</b> Hikayeler ve görsellik ile oyun dünyası tanıtım kitabı ..	269

<b>Resim 79-</b> Cosplay etkinliđi-1 .....	269
<b>Resim 80-</b> Türkiye’de düzenlenen Cosplay etkinliđi .....	270
<b>Resim 81-</b> Cosplay etkinliđi-2 .....	270
<b>Resim 82-</b> League of Legends oyunu turnuvalarının düzenlendiđi bir alan .....	271
<b>Resim 83-</b> Ülker Spor Arena LOL E-Spor Turnuvası .....	271
<b>Resim 84-</b> E-Spor profesyonel oyuncularından turnuva esnasında bir kare .....	272
<b>Resim 85-</b> Bir profesyonel oyuncu için hazırlanan afiş .....	272
<b>Resim 86-</b> Dark Passage E-Spor takımının şampiyon olması sonucundaki kutlama .....	273
<b>Resim 87-</b> Çilekler E-Spor takımının tanıtım afişi .....	273
<b>Resim 88-</b> E-spor TV kanalının sunucusu Nika Harper (Nikasaur) ..	274
<b>Resim 89-</b> LOL TV Türkiye kanalına sunucu olarak katılan bir profesyonel oyuncu .....	274
<b>Resim 90-</b> LOL TV program afişi .....	275
<b>Resim 91-</b> LOL TV yeni etkinliklerinin tanıtım afişi .....	275
<b>Resim 92-</b> Bir oyun diskinin kutusu .....	276

## GİRİŞ

İlk insan, alet üreten insan, zeki insan diye ilerleyen kronolojik evrimci sıraya bir yenisi ekleyen Huizinga; oynayan insanı anlatarak oyun kavramına bakış tarzını değiştirmiştir. Oyun kavramı kültürel olarak insan hayatında yapılabilen birçok eylemi kapsamaktadır. İlk insandan sanayi çağına gelene kadar tinsellikle içiçe olan oyun, sanayi devrimiyle sahip olduğu geniş manaları kaybetmeye ve az şeyi ifade edecek biçimde dillerde kullanılmaya devam etmiştir. Oyun aslında şekil değiştirerek, büyüyerek ilerlemiştir fakat diğer dünyevi konular arasında sönük biçimde kalmıştır. Sosyolojide dahi boş zamanlar kurumları arasında işlenmiş bir kavramdır.

Oyun kavramı günümüzde dar anlamda kullanılsa da, tarihsel süreçte insanın yarattığı kültürle birlikte, geriye doğru gidilip ilk insanların davranış biçimleri incelendiğinde görülecektir ki; insan kültürü yaratırken bunu oyun oynayarak yapmıştır. Yani oyun kavramı aslında çok geniş bir kavramdır ve tanımlanmasında birçok kavramın yaşadığı benzer problemi yaşayıp sınırlarının çizilmesi güç görünmektedir. Yine de oyun biçimleri incelendiğinde ortak olan unsurlar ele alınarak belli bir çerçevede oyunun tanımı yapılmaya çalışılmıştır. Oyun insanoğlundan eskidir çünkü hayvanlarda da görülmekte ve hayvanlara oyunu insan öğretmemiştir. Oyun kavramı hayvan ve bebek oyunlarından ayrılarak kültür yaratan biçimleriyle çalışmanın odak noktası olmuştur.

Yine bu tarihsel süreçle beraber oyun kavramı sürekli değişikliğe uğramış fakat özünden bir şey kaybetmemiştir. Nitekim sanayi devrimiyle birlikte mekanik, uzmanlaşan üretim ve tüketim çağı oyunun özünü bozarak başka bir boyutta ele alınmasını sağlamıştır ve oyun kavramı çocuklara has olarak görülmeye başlamıştır. Yeni çağ, yeni dünya, yeni insanlarla oyun da yenilenmiş, belli çizgilerini koruyarak farklı platformlarda oyuncu ile oyunun arasına giren bir araç yöntemiyle oynanır olmuştur. Böylece oyun kavramı tekrar ele alınıp içerisine sanayi toplumunun yaşadığı zihinsel ve teknolojik dönüşümle açıklanmaya başlanmıştır. Post-endüstriyel dönemde ise oyun artık bir birliktelik kurma biçimi haline gelmiş ve cemaatleşmelere imkan sağlamaya başlamıştır. Artık oyunsal sosyalleşme devridir.

Tezin ilk bölümünde sanayi devrimi öncesinde yaşanagelen kültür içerisinde oyun kavramının yeri gösterilmiştir. Kavram etimolojik ve kuramsal açılarından incelenmiş belli sınırlılıklar çerçevesinde tanımlanmıştır. Kültürel eylemlerin oyunsal olarak nasıl ortaya çıktıkları anlatılmaya çalışılmıştır. İkinci bölümde ise sanayi sonrası dönemde meydana gelen kültürel ve teknolojik değişimler kapsamında oyun kavramı incelenmiştir. Özellikle internet ve yeni medya ile oyun kavramının eski anlamına nazaran daraldığı gözlemlense de yeni

kültürel deęişimlere sebep olması ele alınmıştır. Bu noktada tezin ana konusu olan cemaatleşme biçimlerinden Maffesoli'nin "postmodern kabile" kavramı çerçevesinde oyun amacıyla bir araya gelinerek oluşturulan birliktelikler incelenmiş ve bunların gerçekleştięi yerler olarak; kişisel evler, internet kafeler ve son kertede oyun evleri (gaming houses) mekânsal, sosyal ilişkiler bazında incelenmeye tabi tutulmuştur. Son bölümde ise araştırmanın alan araştırması ile elde edilen bulguları değerlendirilmiş ve oyun evlerinin sosyalleştirici boyutu ve mekânsal analizi bağlamında bir analizi yapılmıştır.

Tezin içerisinde kavram kargaşası yaşamamak için şunu belirtmemiz gerekmektedir: Elektronik oyunlar; bilgisayar oyunları, video oyunları, cep telefonu ve giyilebilir aksesuar oyunları, playstation ve X-box oyunları, arcade ve jeton ile çalışan diğer oyunları da içermektedir. Ayrıca bu oyunların temelinde yazılım, veri giriş çıkışı ve bir anakart olduğundan dolayı; oyunlar "dijital oyunlar" başlığı altında toplanmıştır. Oyunlar farklı platformlar aracılığıyla oynansa da, çalışmamızda gerçekleştirdikleri aynı tür eylemlere odaklanılacağı için ortak bir başlık altında ele alınmıştır. Oyun kavramı hem arkaik kültürde kullanılan fiziki ve geniş çaplı oyunları, hem de bilgisayar oyunlarının çeşitlerini kapsadığı için; genel olarak kavramsal anlamda oyun kelimesi kullanılacakken, bilgisayar oyunları için dijital oyunlar kavramı kullanılıp kavramsal karışıklık önlenmeye çalışılmıştır. Ayrıca oyun ve cemaat ilişkileri konusunda bilgisayar oyunlarını her oynayan kişinin bağımlı olduğu, illaki bir oyun topluluğuna katıldığı ya da dijital oyunları kutsal inançlar gibi gördüklerini söylemek büyük hata olacaktır. Elbette oyuncular farklılıklar gösterirler. Oyuncuların oyunu oynama biçimleri; oynadığı süre, sıklık, ciddiyet ve amaç bazından zaten çalışma içerisinde ayırt edilmiştir. Bu yüzden cemaatsel ilişkiler incelenirken hedef kitle; oyunu büyük bir ciddiyetle oynayıp sahiplenen, dijital kültürlenmeyi yaşadığı hayatında başköşeye koyan insanlar temel alınacaktır. Ayrıca oyun evleri kavramını kullanırken, saha araştırmasını yaptığımız amatör anlamdaki evler kastedilmektedir. Profesyonel oyun evleri amatör evlerden ayrılmakta ve kullanım yerleri geldiğinde profesyonel oyun evleri denilerek kavramsal olarak ayrılmaktadır.

## 1. SANAYİ TOPLUMU ÖNCESİNDE OYUNUN TARİHSEL GELİŞİMİ

Oyun kavramı, sanayi toplumu öncesinde ve hatta sanayi toplumunun enformasyon toplumuna geçişi aşamasında bile önemsiz olarak görülmüş, insanların meydana getirdiği eylemlerin içerisindeki oyunsallık gündelik hayat pratikleri bağlamında ve çeşitli bilimlerde dahi göz ardı edilmiştir. Oysa oyun kavramı çok geniş eylemleri içerisinde barındıran ve insanın doğasında olup ona has olmayacak şekilde; başlangıcı varlığın özüne kadar indirilebilecek birçok anlamı kendi içerisinde taşımaktadır. Oyun ilk biçimlerinden itibaren başlanılarak insanın anlam yüklemesiyle, kültürün değişimiyle paralel olarak birçok değişim geçirmiştir. Bazı oyunlar sabit kalırken, bazı oyunlarsa insan kültürüyle birlikte dönüşüme gitmişlerdir. Böylece oyun diye adlandırdığımız kavram ciddi değişim evrelerince yeniden üretilmiş ve sanayi öncesi, sanayi sonrası, enformasyon sonrası olarak geniş zaman dilimleri içerisinde kendisini yeniden yapılandırmıştır.

Oyun; ilk bahsi geçtiği anda insanın zihninde “ciddi olmayan” bir kavram şeklinde belirlemektedir. Çünkü oyun, “gerçek hayatın” dışında bir eylem olarak tasavvur edilmektedir. Gülmek de ciddiyetin tam aksidir. Oyun ve gülmek kavramları birbiriyle ilişkilendirilse de birbirine indirgenemez veya özdeşleştirilemez. Oyun; gülmek için ya da gülmekle oynanabilir fakat gülmeyi içinde barındırdığı için, oyunun ciddiyetin tamamen karşıtı olduğu dillendirilemez. Huizinga'nın bahsettiği gibi; “oyun, ciddi-olmayan'dır” önermesi bize oyunun pozitif karakterine dair bir şey söylemez. Oyun çok ciddi bir şey de olabilir. Ciddiyet oyunu dışlamaya yöneliktir, oysa oyun ciddiyeti rahatlıkla içerebilir. Oyun: Belli bir yer, zaman ve irade sınırları içinde, aşikâr bir düzene uygun olarak, serbestçe rıza gösterilen kurallara uyularak, maddi yarar ve gereklilik alanının dışında cereyan eden bir faaliyettir (URL 1).

Homo Ludens'in sunuş kısmında bahsettiği gibi; insanlar toplum içinde çeşitli misyonlar yüklenirler ve bu misyonlar ciddiyeti gerektirir. Ciddiyetin zıttı olarak da oyun gösterilmektedir fakat Huizinga, oyun-ciddiyet ayrımını reddeder. Çünkü oyun ciddi olabilir.

Ayrıca “oyun kendi içinde ahlaki ölçüler alanının dışında yer almaktadır. Bizatihi ne iyidir ne de kötü” (Huizinga, 2010: 265). Oyun, kavramsal olarak çalışmanın da zıttıdır. Arkaik toplumlardan sanayi toplumuna varana kadar çıkardan, kazançtan uzak olmuş ve bir maneviyatı temsil etmiştir. Çalışma Suits’e göre yarar açısından değerli olan, oyun ise özünde değerli olandır.

Oyun, birey açısından biyolojik işlev olarak ve topluluk açısından da içerdiği anlam, ifade değeri, yarattığı manevi ve toplumsal bağlar, kısacası kültür işlevi olarak vazgeçilmez niteliktedir. Aslında “oyun kültürden öncedir, çeşitli kültürlerden çıkma ya da bir rastlantı sonucu değil, tersine çeşitli kültür biçimlerinin doğuşunda başlıca etkindir” Bazı oyunsal biçimler zamanla kültür olarak adlandırılmaya başlanmıştır. Yani kültür “oyunarak” meydana gelmiştir. “Hayvanların da oynamayı öğretmesi için insanlara gereksinme duymadıklarına göre, insanoğlu oyun kavramına kendinden önemli bir özellik katmamıştır” (And, 1974: 13).

Huizinga, toplumsal nitelikli oyunlara “oyunun üst biçimi” demektedir ve bunları bebek ve hayvan oyunlarından ayırır. Oyun, canlılığın doğasında vardır ve insanoğlu için sosyalliği, bütünlüğü yani kültürü beraberinde getirmektedir. “Eylemlerimizin içeriği derinlemesine bir çözümlenmeye tabi tutulacak olursa, insanların bütün yapıp-etmelerinin yalnızca oyundan ibaret olduğu sonucuna da varılabilir” (Huizinga, 2010: 14). Huizinga birçok sosyal eylemi oyun içinde adlandırsa da, hayattaki her şey tam anlamıyla oyun değildir.

Farklı kuramlar açısından bakıldığında zaman ancak bu sonuca ulaşılabilir. Onun dışında oyunun tam bir tanımı yapılarak bu meseleye daha iyi bakılabilir. “Oyun kendi içinde ele alındığında –ve ilk bakışta- bize en azından gündelik hayatın içinde bir kesinti, bir rahatlama meşguliyeti olarak gözükmektedir. Fakat oyun düzenli olarak tekrarlanan bu niteliğiyle bile, genel anlamdaki hayata eşlik etmekte, onun bir tamamlayıcısını, hatta bir parçasını meydana getirmektedir” (Huizinga, 2010: 26). İnsan oynamadan duramaz; elinde bir kalem ya da parmak hareketleriyle oynar, hiç biri olmaz sözcüklerle oyun yapar, onunda olmadığı durumda zihinsel oyunlar için içine girer. Çünkü insanın temel özellikleri ve ihtiyaçları arasında oyun vardır. Çocuğuyla çocuk olup oyuna dahil olma, bu konuya örnek olarak verilebilir.

İlk toplumlardan bu yana oyunun kavramsal anlamda en çok vurgulandığı kavramlardan birisi ise Potlach’dır. Beşeri bilimler literatüründe “potlaç kültürü” bireycilik, akılcılık, para ve serbest piyasa gibi yönleriyle öne çıkan kapitalizmin öncesinde, hemen hemen tüm dünyada geçerli olan, ekonomiden siyasete, insan ilişkilerinden kadın-erkek ilişkilerine ve zinniyet biçimlerine kadar her alanda kendisini gösterdiği iddia edilen kapitalizm karşıtı bir

kültür olarak karşımıza çıkmaktadır (Birekul, 2014: 9). Daha sonra açıklanacağı için kısaca gösteriş, kendini tatmin etme, güç elde etme, mübadele biçiminde ortaya çıkan Potlach insanın doğasında var olan sosyal bir gerçeklik olarak belirlemektedir.

Bugün sosyolojinin alt dallarından kurumlar sosyolojisi içerisinde yer alan ve boş zamanlar kurumu olarak geçen oyun, çok başka anlamlara gelecek şekilde kısıtlanmış, anlam daralması yaşamıştır. “Boş zamanları değerlendirme kurumu dinlenme, eğlenme ve zevk alma gibi gününbirlik olarak gözükken ama insan hayatının önemli bir kısmını içine alan kapsamlı bir kurumdur” (Aydın, 2000: 218). Gelgelelim sanayi toplumlarının dayatışı olan çalışmak, oyunu önemsiz konuma düşürmekte ve fayda sağlamayan ya da kazanç getirmeyen oyunları boş bir çaba olarak nitelemektedir.

Oyunun özünün bozulması, o döneme isabet eden pragmatizm, sekülerizm ve rasyonalizm ile bağlantılıdır. Boş zaman kurumları, çok fazla ele alınmamış ve üzerinde pek fazla çalışma yapılmamış bir konudur. Sosyolojiye hakim olan bu görüşler daha başka konuları önemli görüp tartışıklarından ötürü, kapsamlı birkaç çalışma dışında eser verilmemiştir. Aydın’ın da ifade ettiği gibi; “Geçmişte olduğu kadar günümüzde önemini sürdüren bu kurum yeterince ele alınmamıştır. Şüphesiz bunun değişik sebepleri vardır. Boş zaman işleminin bir üretimden çok bir dinlenme ve ara dönemi ifade etmesi ve değerlendirmenin zor olması bu sebepler arasında sayılabilir” (Aydın, 2000: 217-218).

Oyun türlerini sınıflandırma konusunda çeşitli kuramcılar bu konuyu işlemişlerdir. Bunlara örnek olarak; Caillois, R. C. Bell, Prof. Boratav, Dr. Musa Baran, Chris Crawford, Avedon ve arkadaşları, Sutton-Smith ve arkadaşlarının yanında batılı bazı incelemeciler verilebilir. Bunların dışında sanayi sonrası oyunları kategorize edenler de vardır fakat; oyun kavramındaki değişim, oyunun yapısının karmaşıklaşması, oyun evreninin metalaşarak bir seri üretim malzemesi haline gelmesi dolayısıyla her fanteziye uygun olarak üretilen oyunlarda patlama yaşanması, sanayi sonrası oyunları sınıflandırmadaki güçlüğü arttırdığı için kuramcıları isimsel olarak zikretmeyeceğiz. Özellikle dijital oyunlar, Hollywood çevresi yani popüler olan oyunlar kendi içinde kümelenmiştir. Oyunların ilk anlamı ve tarihçesine bakılacak olursa, oyun birçok eylemi kapsamaktadır ve tarihsel süreç içerisinde kendisine birçok anlamlar yüklenmiştir.

### **1.1. Oyun Kavramının Tanımlanması**

Oyun kavramının tarih içerisinde değişmesi sonucunda, farklı farklı tanımlamalar bizi karşılamaktadır. Oyunun bu noktada; ilk toplumlardaki dini, sosyal, kültürel yönlerini öne çıkarıp olgusal olarak tanımlama yapan kuramcılar varken, sanayi toplumlarını inceleyip

oyunun maddesel taraflarını, ekonomik yanlarıyla açıklamaya gidenler de vardır. Bunun dışında söz konusu eğitim, sağlık, sosyalizasyon ve gelişme alanlarıyla, oyunu çocuklara has olarak görüp tanımlayan araştırmacılar vardır.

Günümüzde oyun, kurumlar sosyolojisinin, boş vakitleri değerlendirme kısmında yer alması baz alınarak, oyunun boş bir etkinlik, bir vakit geçirme gibi düşüncelerle tanımı da yapılmıştır. Ne olursa olsun, şu bir gerçektir ki; oyun sadece insana has bir eylem değildir. Oyunu akılla açıklamak onu insana mal eder. Hayvanlarında insanlardan bağımsız olarak oyun oynadıkları görülmektedir. Oyunu hayvanlara öğretmek gibi bir başlangıç söz konusu değildir. İnsan oyunlarını da hayvan oyunlarına indirgemek mümkün değildir. “Oyun herkes tarafından gözlenebilir bir olgu olarak, aynı anda hem hayvanlar alemi, hem de insanlar alemi kapsamaktadır. Bunun sonucu olarak, hiçbir rasyonel ilişki üzerine üzerinde temellendirilemez: çünkü akla dayandırılması onu insanlar alemiyle sınırlandıracaktır” (Huizinga, 2010: 17-19). Yani her toplum için oyunu tanımlayacak terimler olmasa bile, oyun oynama gerçeği bağımsız olarak tasarlanabilir. Oyun kavramı, sadece insana ait olan türlü davranış ve figürleri ifade etmemekte; hayvanların da kimi zaman içgüdüsel davranışlarda bulunmaları, onların da oyun oynadıkları yönünde yorumların yapılmasına yol açmaktadır. Zira doğadaki canlıların kimi davranışları gözlemlendiğinde, onların hem geleceğe bir hazırlık olması bakımından hem de kim bilir, bazı duygularını tatmin etmek bakımından oyunu andıran davranışlar sergiledikleri görülür.

Hatta bazı hayvanların eğitilmesinde, oyuna benzeyen çeşitli uygulamaların yapıldığı bilinmektedir. “Kaplana yavrularını kızıl kumaşlarla saldırmaya alıştırmaları. Kediler makaralarla avlarına atılmayı öğrenir. Oyun benim ilk silahımdır; ben atıma onunla gem vuracağım ve gemi azipa alıp yola çıkartacağım. Çünkü oyun tehlikeden zevk almaktır, engelleri hiçe saymaktır. İsteği fiile çevirmek, hayali hakikate çıkarmaktır. Oyun dostluktur; kuvvetin ve cüretin neşeyle, gönülsüzlükle birleşmesidir” (URL 2).

Oyunu sınıflandırma çalışmaları yapan kuramcılardan Roger Caillois oyunu, özgür (gönüllü), zaman ve mekan bakımından ayrılmış (bağımsız), belirsiz, verimsiz, kurallar tarafından yönetilen, öykünmecî bir eylem olarak tanımlamıştır. Diğer bir kuramcı Bernard Suits oyun oynamak eyleminin, belli bir duruma (amaç) yalnızca kuralların izin verdiği araç ve yöntemlerin kullanılmasıyla varılmaya çalışıldığı; kuralların daha etkisiz araç ve yöntemler lehine daha etkili olanları yasakladığı (kurallar) ve kuralların salt o etkinliği olanaklı kıldığı için benimsendiği (oyunsal tavır) bir uğraş, gereksiz engelleri yenmek için gönüllü bir girişim olduğunu öne sürmüştür.

Oyun konusunda çalışan sosyal bilimcilerden Avedon ve Sutton-Smith ise oyunla ilgili, eşitliğin olmadığı bir sonuç meydana getirmek için kuralların ve yöntemlerin oluşturduğu karşıt güçlere karşı gönüllü olarak eylemde bulunmak şeklinde bir tanımlama yapmışlardır. David Kelley oyunun ulaşılmaya çalışılan bir amaç, kurallar ve amaca ulaşmaya izin veren araçlardan oluşan boş vakit değerlendirme biçimi olduğunu savunmuştur. Katie Salen ve Eric Zimmerman'ın tanımına göre ise oyun, oyuncuların kurallarla tanımlanmış sanal bir çekişme içinde sayılara dayalı bir sonuca ulaşmaya çalıştıkları bir sistemdir (Ak, 2006: s. 2-3).

Caillois şöyle der: “Nasıl geçeceği önceden belli olan, hiçbir hata ya da sürpriz ihtimali taşımayan, açık bir şekilde kaçınılmaz bir sonuca götüren süreç, oyunun doğasıyla bağdaşmayan bir şeydir” (URL 1). Huizinga'dan aktaran Binark ve Sütcü, oyunun özelliklerini şu şekilde açıklar: oyun gönüllü bir eylemdir; oyun keyfe kederdir, diğer bir deyişle, oyundan zevk alındığı sürece oyun devam eder, ya da oyun ertelenebilir hatta iptal edilebilir; oyun bir görev değildir ve “boş zaman” içinde bu edim gerçekleştirilmektedir dolayısı ile oyun özgürlüktür; oyun gündelik ve gerçek yaşam değildir, oyuncuların “sadece – miş gibi yaptığı” zaman ve uzamdır (Binark ve Bayraktutan-Sütcü, 2008a: 44).

Görüldüğü üzere farklı tanımlamalarla oyun, karmaşık bir hale gelmektedir. Burada yer alan bazı tanımlara değinilirken, oyunu tanımlamak için tarihsel boyutta incelemek daha doğru olacaktır. Oyun bugün birçok alanda kullanılan bir “araç” haline gelse de hala eski işlevlerini devam ettirdiği de görülür. Yapılan bazı tanımlara göre, tanınma isteği, gevşeme ihtiyacı, yeni bir yaşantıyı deneme isteği, egemenlik kurma isteği, oyuna iten bazı nedenlerdir. Kimilerine göre ise oyun, yaşam enerjisi fazlalığından kurtulmanın bir yolu, doğuştan gelen bir taklit eğiliminin tezahürü, hayatın talep edeceği ciddi faaliyetlere hazırlık idmanı, nefse hâkim olma ve zararlı eğilimlerden kurtulma yolu, gerçekleşmesi imkânsız arzuların kurmacayla giderilmesi ve böylece kişisel benlik duygusunun tatmini olarak tanımlanmıştır. “Oyun, sadece biyolojik bir olgu da değildir. Oyun, aynı anda, fazla enerjinin boşaltılması; dinlenme ve boşalma gereksiniminin karşılanması; hayata hazırlanmak; toplumun, dolaysız doyumlarını yasakladığı içgüdülerin doyumlandırılması; kişinin kendi üstünlüğünü sınamak ve göstermek için toplumun diğer üyeleri ile yarışmaya girişmesi vb.dir” (Oskay, 1993: 146).

Farklı açılardan oyuna bakanlar daha çok oyunun işlevleri üzerinden bir tanımlama yapmışlardır. “Oyun; yaşamın oyunlaştırılmasıdır. Eğitebilmenin, öğretebilmenin en önemli aracıdır. Oyun; çocuğun evrensel bir etkinliği ve kendisini ifade biçimidir. Gelecekte toplumun hem fiziksel ve hem de ruhsal açıdan sağlıklı bireylerden oluşmasına katkıda bulunur” (URL 3). Sigmund Freud oyun konusuyla doğrudan ilgilenmemekle birlikte, psikanalitik kuram oyun terapisi yaklaşımında etkili olmuştur. Oyun, gerçeklik içinde ortaya

çıkması tehlikeli olabilecek cinsel ve saldırgan dürtülerin güvenli bir biçimde dile getirilmesini sağlıyor, travmatik olayların üstesinden gelmeye ve rahatlamaya yardımcı olabiliyordu. (URL 4).

Oyun ayrıca cinsiyetlerin farkına vardiıyor. Kız çocuğu ve erkek çocuğunun nelerle oynaması gerektiğini öğretiyor. Bu tanımlar daha çok eğitim ve gelişim üzerinde çocukları hayata hazırlama temelinde yapılmıştır. Çocukların yetişkinlere özenmesi onların rollerini anlayabilmesini oyun aracılığıyla yapmaları sonucundan oyun tanımlanıyor. “Leont'ev oyunu çocukların topluluk içinde yetişkin gibi olmayı denedikleri bir yaşam birimi olarak görüyor. Oyunun böyle kavramlaştırılması çocukların topluluk içinde yetişkin rollerini nasıl yorumladıklarını anlamayı da sağlıyor” (URL 4).

Oyun denilince özgürlük kavramından da bahsetmek gerekmektedir. Çünkü oyun “gerçek hayat” olarak tabir edilenin dışındadır. İşte bu nedenle oyunun vakit geçirme, zaman kaybı olduğu dile getirilmiştir. Her ne kadar gerçek hayattan soyutlanma olarak da görülse, oyun tamamen bir kopuş, ayrı bir dünya yaratıp içerisine gömülme olarak abartılamaz. Gerçek hayat hala aktiftir fakat kenara itilmiştir. Oyunun biteceği bellidir, önceden bilinir. Kişi kendisini oyunun içine kaptırabilir fakat oyunun sürekli olmayacağını bilincindedir. “Oyunun oyuncuyu tümüyle içine almasına 'trencilik' oynayan çocuğu babasının öpmesi üzerine çocuğun bu durumu saçma ve anlamsız bularak tren öpülmez demesi örnek verilebilir. Oyun bu haliyle gündelik hayatta bir kesintiyken, tekrar edilme niteliğiyle hayata eşlik eden bir gündelik hayat süsü olmaktadır” (Ak, 2006: s. 4).

“Ellis’e göre oyun gündelik hayattan hayatın içinde işgal ettiği yer ve süre bakımından ayrılır. Zaman ve mekan bakımından yalıtılmış ve sınırlı olması oyunun bir diğer unsurudur” (Ak, 2006: s. 4). Caillois’e göre oyunun ayrıklı veya benzersiz olma karakteri en çok oyunun gönüllü olarak büründüğü esrar havası içinde ortaya çıkmaktadır. Küçük çocuklar bile oyunlarını esrarlı hale getirerek daha çekici kılmakta, başkalarına değil kendilerine ait hale getirmektedirler. Bildik dünyayı geçici olarak iptal edip kendi çemberlerinin içinde ‘öteki’ olmaktadırlar. Maskeli balolar ‘öteki’ olmanın en kolay olduğu oyunlardır. Burada oyunun ‘alışılmamışlık’ karakteri tamdır. Kılık değiştiren, maske takan kişi başka bir kişiyi oynamakta, ‘başka kişi’ olmaktadır (Ak, 2006: s. 5).

Bu noktada oyunun, “-miş gibi yapmak“ olduğu ön plana çıkar. Oyun simgesel olarak başka bir şeyi temsil etmektedir. Çocuk oyunlarında çocukların kendilerini herhangi bir kişi, nesne gibi görmesi oyunu bir rüya, bir fantazyaya olarak göstermektedir. Fakat oyunun bu işlevi sadece çocuklar üzerinden giderek tanıma ulaşılmasını engeller. Nitekim yetişkinler içinde bir “-miş gibi yapmak” söz konusudur, hatta bu durum arkaik kültürlerde ciddiye de temsil

etmektedir. Yani aldatma ve yalancılık gibi bir şey değildir. Oyun ve kültür ilişkisine bakıldığında bu durum daha net anlaşılacaktır. Oyunun iki yönlülüğünden söz etmiştik. Hem bu dünyayı yaşarken hem de kendi özünü yaşamaktadır. Gerektiği zaman oyundan uzaklaşarak gerçek dünyaya yaklaşır ki, bu da oyunun biteceğinin bilinmesidir, gerçek hayattan tamamen kopuş olmadığının göstergesidir.

Bazı düşünürler oyunda sergilenen davranışların, gerçek hayattaki ve bilinçaltındaki davranışları yansıttığını göstererek de, oyunun gerçek hayata eşlik ettiğini düşünmektedirler. Süre, mekan bakımından ikinci bir yaşantı oluşturan oyunda, oyun alanı belli kurallarla belirlenmiştir. Oyunun daima kuralları vardır, tekrarlanabilir ve bir sonuca yöneliktir. Oyun yeri, oyun masası, tapınak, sahne gibi alanlar kendine özgü kutsallığı, düzeni taşıyan oyunsal alanlardır. Bu alanlarda dışarıdaki hayatın ve kişilerin bir önemi yoktur. Oyun kendini cezbettirir ve içtendir. Küçük bir çocuğa bir anda aslan taklidi yapılsa, hemen kendini oyunun içerisine katmakta, karşıda gördüğü kişinin insan olduğunu bildiği halde ondan korkup kaçmaktadır. Oyunsal alan hemen o an belirlenir. Ve gerektiğinde oyundan çıkabileceğini de bilir.

Eflatun Yasalar 'da insanın en doğru yaşayışını tanımlarken “Oynar gibi yaşamalı; oyunlar oynamalı, şarkı söylemeli, dans etmeli, böylece tanrıların gönlü alınır ve insan kendini düşmanlarına karşı savunur, yarışma kazanır.” diyor (And, 1974: 17). Oyunun temel niteliklerini biraz daha detaylı inceleyecek olursak: Oyun; Gönüllü bir eylemdir. Görev değildir. Emirlerle bağlı oyun olmaz, bu olsa olsa zorunlu temsildir. Oyun ancak kültürel bir işlev haline geldiği zaman zorunluluk, görev ve ödev kavramları ona dâhil olmaktadır. Dil, mithos ve ritüel'in kökleri oyunsal eylem alanındadır. Geçici bir faaliyet alanıdır. Gerçek hayattan geçici olarak çıkarak, kendi dünyasını yaratır. İhtiyaç ve arzuların dolaysız tatmin mekanizmalarının dışında yer alır. Ancak hayattan kopmaz, ona eşlik eder. Birey açısından biyolojik işlev olarak ve topluluk açısından da içerdiği anlam, ifade değeri, yarattığı manevi ve toplumsal bağlar, kısacası kültür işlevi olarak vazgeçilmez niteliktedir. Çıkar gözetmez. Oyunun amaçları dolaysız maddi çıkar veya bireysel açlıkların tatmini alanının dışında yer almaktadır (başka bir deyişle, oyun, anlık isteklerden ya da doyumlardan uzak durmaktır). Yalıtılmış ve sınırlı bir etkinliktir. Belirlenmiş zamanda ve mekânda sonuna kadar oynanır. Tekrarlanabilir. Kuralları ve düzeni vardır. Kurallar ihlal edilirse oyun ortadan kalkar. Ayrıca oyun düzeninin nitelikleri bazı estetik unsurlara benzer: ritim, armoni, gerilim, belirsizlik, denge, zıtlık, gösteriş, çeşitleme, birbirine eklenme, ayrılma, çözüm... (URL 1)

Oyun üzerine esaslı bir çalışma yapan Huizinga da, oyunun gönüllü bir eylem olduğunu dile getirerek başlar. Kendisine katılanları gönüllü ve kendiliğindenlikli bir yaşam alanına

kavuşturmakta; onları, toplumun diğer üyelerinden (alanlarından) ayırmakta; onlara, toplumun tecritlenmiş -geçici olarak- bir mekan ve olağan zamandan farklılaştırılmış ayrı bir zaman sağlamaktadır. Oyun için konulmuş bulunan ve uyulduğu için geçerli sayılan kurallar, belirli bir süre ile sınırlanmışlık, ve oyundan başka hiçbir dış realite ile temasta bulunmama olanağı, oyunla dinlendirici bir zaman geçirmeyi sağlamaktadır. Bu ise, oyuna katılan topluluk üyeleri arasında dayanışma sağlamakta; onlara maddi çıkar endişelerinden uzak bir yaşam biçimi kazandırmaktadır (Oskay, 1993: 146-147).

İsmarlama ya da zorlama oyun, oyun değildir, olsa olsa oyunun zoraki bir benzeridir. Bu bakımdan boş zamanlarda yapılır. Ancak oyun bir ritüel, ya da bir tören olduğu zamandır ki bir görev, bir ödev kavramıyla birleşir. Böylece, onun bir önemli niteliği ortaya çıkıyor, bu da onun özgürlüğüdür. İkinci bir niteliği, gene onun özgürlüğüyle ilgilidir, bu da oyunun gerçek yaşam, günlük yaşamdan değişik oluşudur. Oyun, gerçek yaşamdan geçici olarak çıkarak kendi düzenin, dünyasının içine girer. Çocuk, oynarken gerçeğin dışında olduğunun bilincindedir. Bu nedenle de oyun, çıkarıcı değildir. Karşılığında günlük yaşamdan değişik olarak bir takım isteklerin, maddi kazançların karşılanması söz konusu değildir. Oyun günlük yaşamda bir ara veriş, bir dinlenme, günlük yaşamın bir süsü gibidir (And, 1974: 14).

Oyun kandırmaca, aldatmaya dayanan, paraya ve çıkara bağımlı olan bir etkinlik değildir özü itibariyle. Geleneksel toplumlarda gözlemlenen oyunlar bir aralık (püre) taşırlar. Huizinga'nın da belirttiği gibi oyunların bir kültür yaratma işlevleri vardır. Huizinga açısından oyun; “kendinden başka bir şeye indirgenemeyen” bir olgudur.

“Oyun, en basit biçimlerinde ve hayvan hayatının içinde bile, tamamen fizyolojik bir olgudan veya fizyolojik olarak belirlenen psişik bir tepkiden daha fazla bir şeydir” (Huizinga, 2010: 17). Kimileri oyunun kökeninin ve temelini, yaşam enerjisi fazlalığından kurtulmanın bir biçimi olarak tanımlanabileceğine inanmıştır. Başka teorilere göre ise, canlı varlık oyun oynarken, doğuştan gelen bir taklit eğiliminin hükmü altındadır; veya bir gevşeme ihtiyacını tatmin etmektedir; veya hayatın ondan talep edeceği ciddi faaliyetlere hazırlık antrenmanı yapmaktadır; ya da oyun, insanın nefesine hakim olmasını sağlamaktadır. Daha başka varsayımlar da, oyunun kökenini hem egemenlik kurma arzusu hem de yarışma ihtiyacı içinde, bir şey yapabilmeye veya bir şeyi belirleyebilmeye yönelik olan kendiliğinden yatkinlikte aranmalıdır. Nihayet diğer bazı teoriler oyunu zararlı eğilimlerden masum bir şekilde kurtulma yolu olarak kabul etmektedirler; yani bunlara göre oyun ya fazlasıyla tek yanlı olarak hareket etmeye yönelten bir eğilimin zorunlu telafisidir, ya da gerçek hayatta gerçekleştirilmesi olanaksız arzuların bir kurmaca aracılığıyla giderilmesi ve böylece kişisel benlik duygusunun korunmasının sağlanmasıdır (Huizinga, 2010: 17-18).

Devamında Huizinga tüm bu tanımların kısmi olarak oyunu tanımladığını söyler. Çünkü “Bunlar oyuna, öncelikle estetiğin derinlerine demir atmış olma niteliğine hiç dikkat etmeden, hemen deneysel bilimin ölçü aletleriyle yaklaşmaktadırlar.” Bu noktada Huizinga “oyunun zevkli yanını” sorar. “bebek neden zevkten bağırır? Oyuncunun neden hırstan gözü döner...” Biyolojik çözümlenmelerle oyunun yoğunluğu açıklanmamıştır der. “Oyunu kabul etmek, istense de istenmese de tını kabul etmek demektir. Çünkü özü ne olursa olsun, oyun madde değildir” (Huizinga, 2010: 20).

Yine determinizm ile oyuna bakarsak; boş, gereksiz bir eylemi görmüş oluruz. Oyunu kavramak için mutlak determinizmi devre dışı bırakıp, tinsel solukla onu anlamamız gerekir. Evet, oyun gündelik yaşamdan ayrılır ve kendi alanını oluşturur. Huizinga insanın iletişim, öğrenme, emir verme amacıyla dili yarattığını ve nesnelere ayırırken ve tanımlarken özellikle soyut kavramlar için kelime oyunu ile bunun mümkün olduğunu söyler. “...zihin oyun oynayarak, madde ile düşünülen şey arasında sürekli gidip gelmektedir” (Huizinga, 2010: 21). “Oyundan alınan zevk oyunu ihtiyaç olarak hissettirdiği ölçüde oyunun gerekliliği emredici hale gelmektedir. Oyun her an ertelenebilir veya iptal edilebilir. Oyun, fiziksel bir ivedilik veya ahlaki bir ödev tarafından dayatılmış hiç değildir” (Huizinga, 2010: 25). Oyunun amaçları dolaysız maddi çıkar veya bireysel açıkların tatmini alanının dışında yer almaktadır. Ücret, oyun alanına tamamen yabancısıdır: Bir hizmetin veya bir çalışmanın meşru bedeli anlamına gelmektedir. Ücret elde etmek için oyun oynanmamakta, çalışılmaktadır.

Huizinga’ya göre, oyunun temel özelliklerinden birisi de tekrarlanabilmesidir. “Oyun alanının sınırları içinde kendine özgü ve mutlak bir düzen hüküm sürer. İşte oyunun daha da pozitif yeni bir çizgisi: oyun düzen yaratır, oyun düzenin ta kendisidir. Dünyanın kusurluluğu ve hayatın karışıklığı içinde geçici ve sınırlı bir mükemmellik yaratır. Oyun mutlak bir düzen gerektirir. Bu düzenin en küçük ihlali oyunu bozar, oyunun niteliğini ve değerini yok eder” (Huizinga, 2010: 28). Her oyunun kendi kuralları vardır ve bu kurallarının birinin ihlal edilmesi bile oyunun evrenini yıkabilir. Çünkü burada Suits’in tabiriyle bazı yasak olan şeyleri ihlal etmeden bir sonuca ulaşmak söz konusudur. Kurallar tartışmaya kapalıdır. Törenler, gösteriler, ritüeller ya da ibadet etme biçimlerinde nasıl bir hata düzeni komple bozabiliyorsa, oyunsal alana özgü kuralların ihlali oyunu geçersiz kılar. Kuralları farklılaştırarak oynamak, başka bir oyun oynamaktır. Oyunbozanlar çocukların dilinde mızıkçılardır. Bu kişiler oyun oynayanlar tarafından dışlanır ve yakınlarında olunsun istenmez. Oyun bozmak da yani gıcıklık ta ayrı bir oyundur.

Gündelik hayatın kural ve örflerinin oyun alanı içinde bir değeri yoktur. “Oyun bir şey için mücadeledir veya bir şeyin temsilidir. Ayrıca bu iki işlev oyunun bir şey için olan

mücadeleyi “ temsil” etmesi veya bir şeyi en iyi temsil edecek bir mücadele olması anlamında iç içe girebilir” (Huizinga, 2010: 31-32). Suits’e göre gerçek anlamda oyun oynamak, “sonuca götürmede daha yeterli olanı yasaklayıp daha az yeterli olanı serbest bırakan ve yalnızca bu tür bir etkinliği olanaklı kıldığı için kabul edilen kuralların izin verdiği araç ve yöntemleri kullanarak belli bir duruma ulaşmaya yönelik bir etkinliğe girmek” demektir. Başka bir anlatımla, oyun, bilinçli bir tercih olup, kendine has kuralları çerçevesinde sergilendiği zaman, bir anlam ifade edebilir (URL 2).

Huizinga gibi Suits’de kurallar üzerinde durur: Kurallar amaçlarla kendine has bir ilişki içinde gibidir. Pokerde ya da golfta amaç yalnızca para kazanmak ya da topu deliğe sokmak değildir; bunları belirlenmiş yoldan yapmaktır (ya da belki daha açıkçası, yasaklanmış yoldan yapmamaktır), yani yalnızca kurallara uygun şekilde yapmaktır. Oyundaki kurallar bir anlamda amaçtan ayrılmaz gibi görünmektedir; çünkü bir oyun kuralının çiğnenmesi, amaca ulaşmayı olanaksız kılar (Suits, 2012: 37-38).

Oyunun sonunda para ödülü varsa ve para için oynamak, amacı oyun oynamaktan para kazanmaya çevirmektir ki bu oyun olmamış olur. Hem oyunu kazanmak hem de kurallardan birini çiğnemek olanaksızdır. Oyunlar, kuralların amaçlardan ayrılmadığı etkinlikler olmanın yanı sıra bu kurallara bağlılığın da asla bağlayıcı olmadığı etkinliklerdir. Bir amaç oyun amacından daha ağır basabilir ve oyunun kurallarını çiğneyebiliriz. Oyunun geçici ve gerçek yaşam olmaması bizi bu sonuca götürür. “Yani oyun kurallarının yerini her zaman başka kuralların alabileceği; oyuncunun daima, oyun oynamayı bırakabileceği bir etkinliktir” (Suits, 2012: 41). Bir oyundaki kurallara uymanın nedeni, yalnızca onlara uymakla mümkün olan etkinliğe girebilmek için bu kuralların gerekli koşulları oluşturmasıdır. Kendi tanımıyla; “oyun oynamak, belli bir duruma [prelusorik amaca], yalnızca kuralların izin verdiği araç ve yöntemlerin [lusorik olanakların] kullanımıyla varılmaya çalışıldığı; kuralların, daha etkisiz araç ve yöntemler lehine daha etkili olanları yasakladığı [kurucu kurallar] ve kuralların salt o etkinliği olanaklı kıldığı için benimsendiği [lusorik tavır] bir uğraştır” (Suits, 2012: 56).

Oyunu daha iyi anlamak için tarihesine ve kültürle olan ilişkisine bakmak gerekir. Oyunun kültürden önce olup kültüre dönüşmesi onu sosyal bir olgu yapar. Kültür işin içine girdiği vakit zaten bu konunun ciddiyet ile içiçe olduğunu gösterir. Oyun tamamen ciddiyet dışı değildir. İnsanlığın kazandığı biz zaferdir, Huizinga’nın deyişiyle. Oyun, kültür ve gerçeklik birbirinden ayrılamazlar. Bunlar birlikte oluşmuş ve karşılıklı etkileşim içinde olgulardır. “Oyun-olan ile ‘ciddi olan’ içiçedir. Aynı anda hem iç dünyasını, hem de dış gerçekliği yaşayabilen insan, ölürken bile ‘oynar’...Oyunun yansıttığı, oynayanın oynadığı dünyasıdır ama oyun basit bir “ayna” değildir...” (Oskay, 1993: 164)

## 1.2. Oyunun Tarihçesi ve İlk Oyun Biçimleri

Oyunun tarihini ilk insana kadar götürmekteyiz. Çünkü oyun insanın doğasında vardır. İnsan bazı şeyleri oyun oynayarak yapar. Üstelik bununla beraber hayvanlarında oyunları vardır. Yani oyun canlılar arasında hep vardı, icat edilmedi. Arkeologların buluntuları, bize, bugün de oynanan ve yaygın olan oyunların çok eski çağlara uzandığını göstermektedir. Örneğin British Museum 'da İ.Ö. 800 yılının pişmiş topraktan bir heykeli iki kızı aşıkla oynarken göstermektedir. Aslında bu oyun, bir Beş Taş türüdür, ama aşıkların düştüklerinde aldıkları duruma göre bir zar gibide kullanılmaktadır. Eski mısırdaki V. Sülale ya da Orta Krallık döneminden duvar resimleri, oyun tahtası üzerinde oynanan oyunları, sıçrama oyunlarını kullabismos ve başkaca oyunları göstermektedir. Eski Hindistan'dan gene oyun tahtası üzerinde zarla oynanan oyunlar ve topaç çevirmeyi gösteren duvar resimleri bulunmaktadır (And, 1974: 31).

Gerek Türk, gerek genellikle İslam dünyasında da resimlerden, minyatürlerden, kimi oyunların eskiliği saptanmaktadır. Resimlerin yanı sıra yazılı kaynaklarda bulunmaktadır. Örneğin Homeros, Aşil ile Ajax 'ın Troya savaşlarında (yaklaşık İ.Ö 550) oynadıkları oyunu anlatmaktadır. Bunun gibi büyük Eflatun, Pliny, Plutrach, Seneca, Ksenefon eski çağların oyunları üzerine bilgi vermektedir. Ayrıca Ovidius Ars Amatoria yaklaşık İ.S. 55-117 çağında Dokuz Taş 'a benzer bir oyunu, Tacitus 'ta yaklaşık İ.S. 55-117 de Germania adlı eserinde zar oyunu üzerine bilgi vermektedir. Eski Olimpik oyunları üzerine Aristophanes, Aristo, Flavius, Arrianus, Athneaeus, Herodotus, Pausanias, Philostratus, Plato, Plutrach, Sokrates, Publius Papinus Statius, Thucydides, Ksenefon ve başkaları bilgi vermektedir. Türk oyunları için de yazılı kaynaklar bulunmaktadır. Örneğin Dedem Korkudun Kitabı 'nda Toy, av, hayvan güreşi, ok yarışı ve nişan atma, düello, aşık oyunu üzerine bilgi buluruz. XVI. Yüzyıl toplumsal yaşayışını ve görgü kurallarını anlatan tarihçi Gelibolulu Mustafa Ali 'nin Meva'idü 'n-Nefa 'is Fi Kavaidi'l Mecalis adlı kitabında çağının satranç, cirit, tavla vb. oyunları üzerine bilgi vermektedir.(And, 1974: 32-33). M.Ö. 3100 Antik Mısır'da oynanan Senet isimli oyuna dair ilk hiyoglifler çizilir. M.Ö.3000 Tavla 'nın erken versiyonları Pers uygarlığında oynanmaktadır. M.Ö. 600 Satrancın erken versiyonları Hindistan 'da oynanmaktadır (Ünal ve Batı, 2011: 251).

Elde edilen somut kanıtlar henüz bu yıllara kadar gidebilmiştir fakat oyun dediğimiz kavram sadece maddi unsurları barındırmaz, manevi, soyut şeklide vardır ki; insanın yaratılışıyla beraber var olmuştur. Öncelikle oyun, kültürden eskidir. Bu, oyun kültürü yarattı anlamına gelmemelidir. Kültür insanlar tarafından oynanarak meydana gelmiştir. Bazı oyunlar eylemler kültürün parçası olmuş, içine serpilmiştir. Huizinga, "av gibi yaşamsal

ihtiyaçların giderilmesine yönelik faaliyetlerin oyun biçimine büründüğünü söyler” (URL 1). “Oyun kültürden daha eskidir. Nitekim, kültür kavramını ne kadar daraltsak da, bu kavram her halükarda bir insan toplumunun varlığını gerektirir ve hayvanlar kendilerine oyun oynamalarını öğretmesi için insanın gelmesini beklememişlerdir” (Huizinga, 2010: 16). Kültür oyun biçiminde doğar ve oynanarak tarih boyu devam etmiştir. Fakat gitgide oyunu arka plana iterek dışlamıştır. Kültür içerisinde çeşitli faaliyetler oyunsal unsur taşıyıcılar da, öz itibarıyla oyuna bağlı olsalar da, artık oyundan arınmış başka bir alan gibi görünmektedir. Mesela; bazı ritüeller din kurumu içerisinde kalmıştır, şiirin doğuşu oyunsal bir eylemken daha sonra oyundan ayrı olarak anılmıştır. Kültürel olgular oyunsal nitelikleri gizlemiştir.

Oyun, daha sonraki aşamalarda maddi unsurlarla bağdaştırılmış ve eğlence, vakit geçirme yerine kullanılmıştır. Oyunun yanında oyuncak kavramı yer almaktadır. Buda oyunun maddileşmesinin başka bir göstergesidir. Oyun çocuklara has olan kısımda bir oyalanma, ya da öğrenme olarak yerini almıştır. Yetişkinlerde ise bazı sembollerini temsil etmiş, statü göstergesi olmuştur. Yunan olimpiyatlarına göz atıldığında, oyunun önemi ve oyuncunun toplumdaki yeri daha net biçimde görünecektir. Oyunu kazanmak belli bir prestiji beraberinde getirmiş ve bölgesel, grupsal seviyeleri tespit aracı olarak görülmüştür. Oyun kavramı bu şekilde daralarak anlam kaybetmiştir. Fakat oyunsal unsurlar halen kültür içerisinde devam etmiştir.

Etimolojik olarak oyun sözcüklerini farklı dillerde incelersek: Yunanca, Sanskritçe, Çince ve İngilizcede oyuna geniş yer vermiş halkların, oyun etkinliğini ifade etmek için birden fazla sözcük kullanmış oldukları gözlenmiştir. Yunanca 'da çocuk oyunları için '-ında' eki kullanılırken 'sphairstinda' topla oynama, 'helkustinda' halat çekme, 'streptinda' çelik çomak genel oyun alanını ifade etmek için üç ayrı kelime kullanılmakta, 'çocuğa ait olan' anlamına gelen ve türevleri oynama, oyuncak gibi anlamlar taşıyan 'paidia' her türlü oyunu kapsayan geniş bir kullanıma sahip olmaktadır (And, 1974: s.18).

Latince'de 'jocus' ve 'jocari' 'saka yapmak, eğlenmek' anlamlarında olup oyunu tam olarak karşılamamaktadır. 'Ludere', daha çok balıkların sıçramasını, kuşların neşeli uçuşlarını, suyun çırpıntısını ifade ederken 'ludus', çocuk oyunlarını, gevşemeyi, yarışmaları, ayinsel temsilleri, sahne temsillerini, talih oyunlarını ifade etmektedir. 'Ludi', eskiden Romalılar'ın yaşamında önemli yeri olan büyük, kamusal şenlik ve gösterilere verilen isimken 'ludus' da 'okul' anlamına gelmektedir. Burada birinci terim 'yarışma', ikinci terim 'uygulama, antrenman' anlamlarından türemiştir (And, 1974: s.21). Felemenkenin 'plegen'i, yüce eylemlerin gerçekleştirilmesine ilişkin çizgiler taşımaktadır; saygı gösterme, affetme, yemin, çalışma, aşığın kur yapması, büyücülük, adalet... ve oyun. Demek ki, kelimenin

anlamlarının önemli bölümü, kutsal, hukuki ve etik alan içinde yer almaktadır. (Huizinga, 2010: 62-63).

Birçok dilde etimolojik açıdan incelenen kelimelerde oyunun, toplumsal kurumların diğerleriyle bir ilişki içerisinde olduğu görülmüştür. Türkçe “oyun” sözcüğü, bunun anlamları ve bu anlamların yöneldiği kavramın incelenmesi bir bakıma, başka dillere göre çok daha ilginçtir. Türkçe ‘de oyun ve oynamak sözcüğünün pek çok anlamı vardır. Çocukların oyunu, dans, dramatik gösteri, kâğıt, zar gibi baht oyunları, sporla ilgili eylemler, hep oyun sözcüğüyle belirtilir. Tanzimat ‘ta Batı Tiyatrosunun Türkiye ‘ye girmesiyle, Namık Kemal gibi yazarlar “oyun” sözcüğünü yazılı tiyatro metni anlamında kullandılar. Bunun yanı sıra başka anlamları da vardır: Oyun almak, birine oyun etmek, oyun havası, oyun kağıdı, oyun vermek, oyuna çıkmak, oyuna gelmek gibi farsça baz eki ile yapılan oyunbaz, hem güzel oyunlar oynayan, hem düzenci hilekar anlamındadır (And, 1974: 24).

“Kaşgarlı Mahmut’un Divan-ü Lugat-it-Türk, incelenirse baştan aşağı günlük eylemlerin aynı zamanda yarış anlamına geldiği görülür” (And, 1974: 19). Oyunların eskiliğinden ziyade yeryüzüne yayılışı da ilginçtir. Aynı oyun birbirinden çok uzak ya da birbirini görmeye imkanı olmayan toplumlarda bile görülebilmektedir. Oyunun en fazla anlam daralması yaşadığı dönem, sanayi dönemidir. Her şeyin sanayiye malzeme olduğu bu dönemle beraber dünyaya yayılan kapitalizm, oyunu daha da maddileştirerek tüketilebilir bir meta, bir iş, bir kazanç haline getirmiştir. Oyunların içerdiği büyülü öz artık dışlanmış. Kültürün içerisinde sönük şekilde yer alan oyunların yerini daha çok maddeye bağlı oyunlar, oyuncaklar almıştır. Kumar artarak oyunun özünü bozmuş, bir çıkar elde etme amacına bürümüştür. Yarışmalar ise para ödülleri ile hedeflerini kaybetmişlerdir. Sanayi toplumu dönemi; oyundaki en büyük değişimin yaşandığı ve oyun kelimesinin başka usullerde karşılandığı bir dönemdir.

### **1.3. Oyunun Sınıflandırılması ve Kuramsal Açından Oyun**

Çeşitli kuramcılar oyunları belli kriterlere göre sınıflandırmışlardır. Kimisi ise ayrıntıya inmeden yüzeysel bir sınıflama yapmıştır. Örneğin Suits’e göre oyunlar açık ve kapalı olarak ayrılır. Açık oyunların alt kümeleri hayali oyunlardır. Kapalı oyunlar yarışmalı, açık oyunlarsa iş birliğine dayalıdır. Biraz daha detaya inen kuramcılar: Caillois, kart oyunlarının stadyum oyunlarına göre, konuşma üzerine kurulu olanların güç gerektirenlere göre nasıl konumlandırılacağını düşünürken bir takım araçlar belirlemiş, oyunu kullanılan araç-gereç ve donanıma, oyuncunun sahip olması gereken niteliklere, oyuncu sayısına, oyunun oynanacağı atmosfere ve son olarak rekabetin taçlandırılacağı mekana göre sınıflandırmıştır. Oyunu

sınıflandırma yoluna giden bir diğer kuramcı Profesör P.N. Boratav oyunu yapısal öğelere göre sınıflandırmış, Avedon ve arkadaşları da aynı yolu izlemiştir. Sutton-Smith ve arkadaşları ise yapısal tanımlamalarla oyunun ifade ettiği davranışı boyutlandırarak incelemişlerdir (Ak, 2006: 23-24).

Caillois'in sınıflandırmasında ilk sınıf olan 'agon', oyuncular için eşit koşulların yaratıldığı ortamlarda yapılan yarış ve rekabet oyunlarını içermekte, tanımlanmış sınırlar içinde dış güçlerden etkilenmeden hız, dayanıklılık, güç, hafıza, beceri, deha gibi bir niteliğin üstünlük yarısının yapıldığı çekişmeleri kapsamaktadır. 'Agon' spor karşılaşmalarını -polo, tenis, futbol, boks, eskrim gibi iki kişinin ya da iki takımın rekabeti biçimindeki karşılaşmaları- ve yarış, atış oyunları, golf, koşu gibi birçok katılımcının olduğu sporları içermektedir. Tindall'a göre oyuna başlarken oyun araçlarının ikiye paylaşıldığı dama, satranç, bilardo gibi oyunlar da bu grubun kapsamındadır. Caillois oyunun temel sınıflarından ikincisini 'alea' olarak adlandırmıştır. Zar oyununun Latince adı olan 'alea'da oyun, oyuncudan bağımsız biçimde bir karar üzerine gerçekleşmekte, oyuncunun kontrolünün dışında bir sonuca gitmekte ve zafer, bir rakiple mücadele sonucu değil, tamamen kaderin gülmesiyle kazanılmaktadır. Caillois bu kategoriyi 'agon'un tam zıddı olarak tanımlamıştır. 'Alea'da zaferin tek mimarı talih olup birden fazla oyuncunun olduğu oyunlarda kazanan kaybedene göre 'şanslı' addedilmekte, oyuncu tamamen pasif kalıp kaynaklarını, yeteneklerini, kaslarını ya da zekasını kullanma ihtiyacı hissetmeden umut ve heyecanla, aklında riske attığı hisseyle zarların düşmesini, ruletin durmasını beklemektir.

Caillois'in sınıflandırmasında oyuncunun kendinden kaçıp başkası olduğu durumlara hayvanların taklit etmesi, benzeşmesi anlamına gelen İngilizce 'mimetism' sözcüğünden türeyen 'mimicry' adı verilmiştir. Bu sınıfta bütün oyunlar geçici kabul edilmişler, sanal bir evren oluşturmakta, oyun sadece harekette ve eylemde bulunmayı, yarışmayı ya da sanal bir ortamda birisinin kaderine teslim olmayı değil, başka bir karaktere bürünüp 'olunan' başka biri gibi davranmayı da içermektedir. Huizinga'ya göre burada oyuncu bir süreliğine kendini, karakterini unuttur, farklılaşarak başkası olur; oyun, başkası kurgusunda ve gerçekliğinde yaşanmaktadır. Caillois'in yaptığı sınıflandırmada ortaya çıkan dördüncü ana başlık ise baş dönmesine dayalı olarak gelişen, yerleşik algının bir anlık tahrip edilip zihnin haz dolu panikle yüklenmesini temel alan, bas dönmesi anlamına gelen 'vertigo' teriminin Yunanca karşılığı olan 'ilingos' sözcüğünden türeyen 'Ilinx'tir. Bu sınıfa dahil tüm oyunlarda oyuncu kendini bir tür spazma teslim eder. Oyun, gerçeğin bir nevi felç ya da şokla tahrip edilmesiyle gerçekleşir. 'Vertigo'nun yarattığı karışıklık ve rahatsızlık, oyunda istenen etkilerdir. Caillois'e göre 'vertigo'nun tam anlamıyla oyun türü olarak ifade edilmesi endüstriyel devrim

sonrasında gerçekleşmiştir. Eğlence parkları ve fuarlara kurulmak üzere yığın halinde üretilen dev oyuncaklar ‘vertigo’ yaratan en önemli örneklerdir.

	AGON (Yarışma)	ALEA (Şans)	MIMICRY (‘Simülasyon’ Öykünme)	ILINX (Baş Dönmesi)
PAIDIA Patırtı, şamata Coşku, gürültü, Karmaşa Heyecan Kontrolsüz gülme Uçurtma uçurma Tektaş Solitaire Çapraz bulmaca LUDUS	Yarış- Güreş- Kurlsız Koşu-  Boks, Bilardo Eskrim, Dama Futbol, Satranç  Genel anlamda Spor karşılaşmaları	Sayıştırmaca, tekerlemeler Yazı-Tura  Bahis Rulet  Basit ya da karmaşık, devamlılığı olan lotolar	Çocukların taklit etme oyunları Yanılsama oyunları Maske, kılık değiştirme  Genel Tiyatro oyunları	Çocuğun kendi etrafında dönmesi At binmek Salıncakta sallanmak Vals yapmak  ‘Voladores’ Panayır numaraları Kayak Dağcılık İp cambazlığı

**Tablo 1 - Caillois’in oyun sınıflaması**

SADECE ÇOCUKLARA ÖZGÜ OYUNLAR	ŞANS OYUNLARI	BECERİ VE GÜÇ OYUNLARI	ZEKÂ OYUNLARI	KATIŞIMLI OYUNLAR
Büyüklerin Küçükler İçin Çıkardığı Oyunlar Çocukların Söz Oyunları Takım Halinde Oynanan Danslı Türkümlü Oyunlar Basit Taklit Oyunları,	Talih Oyunları Kumar,Oyunları Niyet ve Fal Oyunları Törelık ve Büyümlük Oyunlar	Asıl Beceri Oyunları Yenmeli Beceri Oyunları Jimnastiklı ve Ritmik Oyunlar Asıl Güç Oyunları Güç ve Beceri Karmaşıklı Oyunlar	Aldatmaca, Yutturmaca Oyunları Bellek Gücü, Düşünce Çevikliği, Sezinleme Oyunları Çizgili Oyunlar Taşlı Oyunlar Diğer Zekâ Oyunları ve İçerdiği Oyuncaklar	Katışımılı Oyunlar Oyuncaklar

**Tablo 2 – Boratav’ın oyun sınıflaması**

Öğeler		Örnekler
1. Oyunun amacı		
2. Oyunu oynama yöntemi, işlemlerin sırası		
3. Eylemi ve davranışları düzenleyen kurallar		
4. Katılacakların sayısı; bir oyunun oynanabilmesi için en az ve en çok oyuncunun belirlenmesi		
5. Katılanların görevi; işlev ve yetkileri		
6. Sonuçlar, ceza ve ödüller; eylemin sonucuna bağlanan değerler		
7. Eylem için gerekli yetenek ve beceriler	<p>-Bilmeye, kavramaya, belleğe, değerlendirmeye dayanan işlemler</p> <p>-Bedensel hareket becerisi, organlar arasında uyum, dayanıklılık, görme, duyma yetilerinin hassas işlemlerini gerektiren eylemler</p> <p>-Coşku ve duygu yoğunluğu olan oyunlarda öfke, sevinç, nefret gibi coşkuları kamçılayan etkenler</p>	<p>Kâğıt oyunları...</p> <p>Beş taş, bowling...</p>
8. Birbirine etkililik biçimleri	<p>-Kendine dönük bireysel, zihinde ya da zihin ile beden kullanılmasıyla, başka bir kişi ve araç gerektirmeyen oyunlar</p> <p>-Dışa dönük bireysel, başka kişiye gerek olmadan bir nesne ile oynanan oyunlar</p> <p>-Birden çok kişinin aynı amaca yöneldiği ortamda toplu eylemlerle bir nesneye odaklanılan oyunlar</p>	<p>Satranç problemleri...</p> <p>Jigsaw puzzle, solitaire...</p> <p>Tombala, rulet...</p>

	<p>-Karşılaşmalı nitelikte bir kişinin bir diğerine karşı oynadığı oyunlar</p> <p>-Üç ya da daha çok kişinin rekabet içeren 'karşı taraf'ın olmadığı çok yönlü eylemler</p> <p>-İki ya da daha çok kişinin aynı amaç için sözlü ya da sözsüz, öbek halinde, içe dönük oynadıkları oyunlar</p> <p>-İki ya da daha çok takım arasında karşılaşmalı nitelikte yapılan eylemler</p>	<p>Elim sende, tenis...</p> <p>Poker oyunu...</p> <p>Parmaklarla ipe biçim verme oyunu...</p> <p>Basketbol, futbol maçları...</p>
9. Oyun alanı ve çevresel gereksinimler	<p>-Oyun eylemini kolaylaştıran doğal özellikler</p> <p>-Oyun için gerekli, yardımcı çevresel gereksinimler</p>	<p>Kimi oyunlarda ağaçların ya da duvarın gerekli oluşu.</p> <p>Gece oynanan oyunlarda karanlığın olması...</p>
10. Gerekli araçlar		<p>Top, aşık, raket...</p>

**Tablo 3** – Avedon'un oyun sınıflaması

1. Bedensel Temas	-Dolaysız-Araçla -Yarışmalı-Yarışmasız
2. Bedensel Canlılık	-Bedenin yer değiştirebilirliği ve oynaklığı a. Durağan-Oynak b. Kaskatı-Akıcı -El işleğine olanak vermesi -Sesli sözlü oyunlar
3. Beceri Gereksinimi	-Zihinsel beceri -Yaratıcı hayal gücü -El sanatlarındaki gibi el becerisi -Bedensel etkinliklerdeki gibi el becerisi -Dil becerisi -Tepki süresi
4.Başarının Talih ve Rastlantı Tarafından Belirlenmesi	
5.Yarışma Etkenleri	-Kazanma ve kaybetme merkezli -Hedefe, kaleye yönelik-Rakibe yönelik -Üstün gelmek-Karşısındakini yenmek -Takım halinde yarışma-Bireysel yarışma -Oyuncuların rakipleri engellemesi -Oyun alanının kullanılmasında özgürlük
6. Oyun Alanının Kullanımı	-Toplam alan -Oyun alanının kullanılmasında özgürlük
7. Zamanın Göz Önünde Tutulması	-Asıl oyunun başlaması için geçecek zaman -Oyunda olağan bir bitim noktasının olup olmaması -Oyunda duraklı aşamaların bulun bulunmaması
8. Araç-Gereç Kullanımı	-Oyunun gelişmesine ve oynanmasına yarayan araç ve gereçler -Oyuncunun etkinliğini, gücünü artıran araç-gereçler -Kendi başlarına kullanılan oyuncaklar

9. Görev Etkenleri	-Görev farklılaşmaları a. Odak noktası b. Yönetici c. Ebe -Sanal roller, görevler
10. Kuralların Karmaşıklığı	-Katılımcıların oyunu anlamak için soruları çoğalır -Oyunu zenginleştirir
11. Katılımcıların Dayanışması	
12. Katılımın Biçimi ve Dağılımı	-Etkin katılım -Edilgin katılım -Oyunda bekleme -Oyun dışı bekleme Oyuna ilgi duyulurken etkin katılma olanağının ne ölçüde verildiği, etkin katılmaya dönüşümün çabukluğu göz önünde tutulur.
13. Öz Anlatımda, İtkilere Ne Ölçüde Olanak Tanındığı	
14. Oyunda Durak, Ara Verme Olanakları	
15. Belirsizlik ve Merakın Önemi	
16. Karşıtlar Arasında Yön Değiştirme	-Rolün değişmesi -Eylemin değişmesi
17. Oyunda Kazanmanın ve Yenilmenin Sevinci, Üzüntüsü	-Malın elden çıkması -Yenilenin yeterli oyun becerisinin olmadığı anlaşılması -Talihin yenilenin yanında olmaması -Cezalarla küçük düşürücü olması
18. Kazanmanın Dağılımı	-Tek kazanan ve yenilenler olan oyunlar -Birinci, ikinci, üçüncü...olunan, sayı elde etmeli oyunlar -Birden çok kazananın olduğu oyunlar

	-Yenilen dışındakilerin kazandığı oyunlar
19. Oyundaki Ödül ve Cezaların Ölçüsü	-Oyunun içinde -Oyun sonunda
20. Yasal Hile ve Aldatmalar	-Blöf yapma -Bilerek şaşırtma -Sonucu kendi lehine çevirmek için hile yapmak -Kaçamak yaparak hile yapma
21. Oyunda Engelin Niteliği	-Katılanın dışındaki engeller a. Rakibin yarattığı engeller b. Kişiden bağımsız engeller -Oyuncunun kendisine bağlı engeller
22. Güvene Bağlılık	
23. Birlik Olmada Süreklilik	
24. Yaşamı Yansıtan Oyunlar	-Dönemin kültürünü ve günlük olaylarını yansıtan oyunlar -Fantezi, düşsel yansılama oyunları
25. Oyun Araç ve Gereçlerin Kişiselleştirilmesi	
26. Oyunda Ritüel Öğeleri	
27. Oyunların Potansiyel Cinselliği	-Geçici bedensel hoşlanma -Cinsel eğilim ve istekleri yüksek seviyelere çıkarma -Güvenceli cinsel doyumluk
28. Oyunların Güldürücü Olabilme Gücü	
29. Oyun Sonucunun Belirginliği	
30. Karşılaşmalar	

**Tablo 4** – Sutton Smith ve arkadaşlarının oyun sınıflaması (Ak, 2006: 15-21)

Oyun üzerine oyunun ne olduğunu ve doğasını tanımlayan kuramcılarının olduğu gibi, yaşamı oyuna benzetip hayatın oyun olduğunu en uç noktalara kadar ileri sürenler de olmuştur. Radikal ototelizm; oyunun salt kendi içinde bir amaç olarak oynanamadıkça gerçekte oyun olmadığı, yani yalnızca amatörlerin oyun oynadığı görüşüdür. Huizinga da kendi içinde bir amaç demektir ve buradaki amatör tanımı oyunu meslek ya da para için değil oyun oynama gayesi güden insandır. Fakat Profesyoneller mesleki olarak oynasa da hala oyun oynuyorlardır. Radikal araçsalcılık; oyunun, esasen bir araç olduğu görüşüdür. “Bir oyunun, başka bir amacın aracı olması ne demektir? Böyle bir amacın yokluğu durumunda yapmaya –hatta düşünmeye- değecek bir şeyin kalmaması demektir. Oyun başka amaçlar için kullanıldığı halde, kullanıldığı amaçlardan farklıdır ve deyim yerindeyse, bu amaçlardan ayrılabilir ve oyuncular da bunu böyle bilir. Yani bu oyunlardan biri çok farklı amaçlarla kullanılabilir ve birçok farklı oyun aynı amaç için kullanılabilir. Radikal araçsalcılık, gerçekte oyunların bu şekilde ayrılabilirliğinin ve çok yönlülüğünün yadsımasıdır. Bu görüşte, oyunlar, ayrılmaz parçaları olan araçsal amaçlarıyla kavranır; yani prelusorik amaçları elde etmenin bir aracı olarak görülürler.

Eski bir rugby oyuncusu olan Bourdieu, kendi sosyal hayat anlayışını aktarmak için oyunlar metaforuna başvurur. Ancak Bourdieu ‘oyun’la salt oyalayıcı şeyleri veya eğlenceleri değil, daha ziyade ciddi bir atletin oyun anlayışını kasteder. O, kendini oyuna kaptırmayı, (bir an için bile olsa) ödül kazanmak için başkalarıyla ve kendi sınırlarımızla mücadeleyi ve yoğun rekabeti kasteder. Bourdieu’ye göre, sosyal hayat, ödüllerin daha büyük olması dışında, bir oyuna benzer. Sosyal hayat sadece bir mücadele alanı değildir, sürekli doğaçlamayı gerektirir. Hiçbir oyun basitçe onu tanımlayan kurallar kavranarak anlaşılabilir. Oyun sadece kurallara uymayı değil, bir oyun anlayışına, oyunun nasıl oynanması gerektiği anlayışına da sahip olmayı gerektirir.

Oyun sahalarında, liseler veya üniversitelerde, basketbol oyuncuları Michael Jordan olduklarını hayal ederler –ancak aslında bir Jordan olmadıklarını da öğrenirler. Onlar yeterince yükseğe sıçrayamaz veya onun gibi süzülemezler; onların çoğu kez sürpriz bir biçimde potaya giren rasgele atışları çoğunlukla isabetsizdir. Bourdieu’nun vurguladığı en önemli noktalardan biri, mükemmel olma mücadelesiyle ilgili deneyimlerimizin bize toplumdaki eşitsizliği kabul etmeyi öğrettiğidir. Biz ‘mantıken’ neyi bekleyebileceğimizi öğrenir ve habitusumuza katarız. Bourdieu’ye göre, bir sosyal durum veya etkileşimi anlamak için aktörlerin hangi oyunu (veya oyunları) oynadıklarını sormak gerekir. Bu, büyük ölçüde modern hayatın farklı kurumsal alanlarını belirlemeye benzer, örneğin, eğitim, hukuk, aile.

Oyun, iş dünyası olabilir ve oyuncular servet pesindedir. O siyaset olabilir ve oyuncular güç arayışı içindedir.

Oyunun toplumsal ve kültürel bir olgu olarak hayatımızın bir parçası olduğunu düşünen ve bir metafor olarak oyunu kullanan çağdaş düşünürlerden birisi de Pierre Bourdieu'dur. Bourdieu'ya göre, sosyal hayat, ödüllerin daha büyük olması dışında, bir oyuna benzer. Sosyal hayat sadece bir mücadele alanı değildir, sürekli doğaçlamayı gerektirir. Hiçbir oyun basitçe onu tanımlayan kurallar kavranarak anlaşılabilir. Oyun sadece kurallara uymayı değil, bir oyun anlayışına, oyunun nasıl oynanması gerektiği anlayışına da sahip olmayı gerektirir. Bu toplumsal bir anlayıştır, zira oyuncunun rakibin (ve bazı durumlarda takım arkadaşlarının) oyunu dikkatle izlemesini ve gereken zamanda uygun tepkiyi verebilmesini gerektirir. İyi bir rugby, futbol yahut basketbol oyuncusu bir bütün olarak alanın sürekli farkındadır ve takım arkadaşlarının hamlelerini önceden sezer; ne zaman atış yapılması gerektiğini de bilen biridir (Birekul, 2014: 15).

Bourdieu'ya göre, bir sosyal durum veya etkileşimi anlamak için aktörlerin hangi oyunu (veya oyunları) oynadıklarını sormak gerekir. Bu, büyük ölçüde modern hayatın farklı kurumsal alanlarını belirlemeye benzer –örneğin, eğitim, hukuk, aile. Bu oyunların getirisi nedir? Ödüller neyin kazanma veya kaybetme olarak alınacağını belirler. Örneğin, oyun edebiyat oyunu ve oyuncular şöhret ve ölümsüzlük (tanınmış büyük eserler külliyyatı içinde tanımlanma) peşinde olabilir. Oyun iş dünyası olabilir ve oyuncular servet peşindedir. O, siyaset olabilir ve oyuncular güç arayışı içindedir. Farklı oyunların ödülleri, ayrıca, oyuncuların alanı sınırlandırma ve alanın özerkliğini koruma yollarını da biçimlendirir. Bourdieu esasında alan kavramının daha iyi anlaşılması için oyunu bir metafor olarak kullanır. Bourdieu'ya göre genetik potansiyelimiz daha yüksek veya daha düşük olabilse de, toplumsal failerin algılama, hissetme, düşünme ve davranma şemaları olarak içselleştirdikleri toplumsallık anlamına gelen bir habitusla doğmayız. Kelimenin de çağrıştırdığı üzere, habitus alışkanlık gibi tekrarlar sonucunda edindiğimiz, sadece zihnimizle değil bedenimizle de tanıdığımız bir şeydir. Bu anlamda oyun bireye pratik bir deneyim sunar ve insanlar kazanıp kaybedileceklerin gereklerine uygun olarak oynarlar (Birekul, 2014: 15-16).

Goffman denilince akla hemen “Dramaturji” gelir. Goffman, rol kavramı üzerinde yoğunlaşmıştır. Gündelik hayatı bir tiyatro sahnesine benzetir. Herkes kendi rolünü icra etmektedir. Böylece başkalarına benliğimizi sunmamız söz konusudur. Bizden beklenen rolün gerçekleşmemesi şaşkınlık yaratır ki; bu mızıkçılığa benzer. Bireylerin kendilerinin senaryoyu yazdıklarını söyler bu da oyundaki aktifliğe bir vurgudur. Onun vurgusu Bourdieu'nünkine benzer: basit kurallara uyma unsurunun varlığından ziyade doğaçlama ve uyum unsurunun

varlığını göstermek ve böylece aktörlerin toplumsal düzen içinde dinamik figürler olduklarını göstermek. Bourdieu'nün gözde metaforu oyunlar iken, Goffman'ınki dramadır, ancak ikisi de oyuncunun daha iyi veya daha kötü oynayabileceği ve bireylerin, kendi yaşantılarında yeni ve farklı şeyler yapmaya çalıştıklarında bile, hemen her zaman toplumsal düzeni yeniden üretme eğiliminde oldukları bir performans olarak sosyal hayat düşüncesini paylaşıyordu (URL 5).

XVIII. yy. ile Shakespeare, Calderon, Racine dünyayı herkesin rolünü oynadığı bir sahneye benzetir. Bütün dünya –Shakespeare'in söylediği gibi– bir sahne midir gerçekten de? Elbette hayır, diyor Erving Goffman, ama hepimiz günlük hayatta pek çok "performans" sergiler, pek çok performansa tanık oluruz. Evde, işyerinde, sokakta, resmi ve gayriresmi ortamlarda farklı farklı roller oynar, kimi zaman başka "oyuncu"larla "takım"lar kurar, diğer takımlarla mücadele veya işbirliği içinde "seyirci"lerimizi etkilemeye, yönlendirmeye çalışırız. Hepimiz belli durumlarda benimsediğimiz roller çerçevesinde sunarız kendimizi karşıımızdakine; en samimi etkileşimlerde bile biraz ihtiyat gösterir, kimi taktik ve yöntemlere başvururuz (bkz. Goffman, 2014). Yani burada şu ayrıma varmalıyız; dünya bir sahnedir ama tamamen –Shakespeare'in söylediği gibi– değildir. Sahne yapmacık şeyler sunar; yaşam muhtemelen daha gerçek ve genelde pek de iyi prova edilmemiş şeyler sunar. Belki bundan da önemlisi, sahnede oyuncu bir karakter kılığına girerek kendini başka oyuncular tarafından yansıtılan karakterlere sunar; seyirci etkileşimde hayati öneme sahip ama gerçek yaşamda var olmayan üçüncü bir taraf oluşturur. Gerçek yaşamda, bu üç taraf sıkıştırılarak ikiye indirilir: Bir kişinin oynadığı rol mevcut diğerlerinin oynadığı rollere göre biçilir, ancak bu diğer insanlar aynı zamanda seyirciyi de oluşturur (Goffman, 2014: 13).

“Platon'a göre ciddi olanı ciddiyet içinde ele almak gerekir ve kutsal ciddiyete yalnızca Tanrı layıktır, oysa insan Tanrı'nın oyuncağı olmak üzere yaratılmıştır ve ona düşen en iyi pay budur. Böylece kadın veya erkek herkes, tüm hayatı boyunca bu ilkeye uygun olarak o anki eğilimlerine cevap veren en güzel oyunları oynamalıdır” (Huizinga, 2010: 38). Platon'un oyun anlayışı “soylu olan”a doğrudur. Her oyunu verimli ve Tanrı'nın beğendiği şekilde algılamaz. Dans, müzik, resim ve plastik sanatları soylu olarak görmüş ve kutsallıkla içiçe almıştır.

Bazı dinler de dünya hayatını bir oyuna benzetmişlerdir. Bu dünya, diğer bir alemin simülasyonu, gölgeler, numuneleri olarak görülmüştür. Platon'da idealar dünyasıyla başka bir alemin yansıması olan bu dünyaya işaret eder ancak salt oyun olarak görmez. İslam dinini ele aldığımızda, yaşamın oyunsal yönünün kutsal kitapta da geçtiğini görebiliriz. Fakat bu oyun ciddi olmayan bir oyun değildir; çünkü insanların toplanıp caza ve ödül alacakları bir yer

vardır. Yani sırf dünyaya oyun oynamak için gelinmemiş, dünya hayatı oyun gibi kısa, sınırlı, kuralları ve amacı olan bir yerdir. Oyunun kazanılması cennetin kazanılması ile eş görülebilir. Zaman ve mekan açısından dünya, oyun gibi sınırlıdır. Oyun geçicidir ve biteceği bilinir.

Gündelik hayattan ayrılıp oyuna geçildiğine, oyun sonuna kadar oynanır. Oyun bitiminde ise tekrar gerçek hayata dönülür ve büyü bozulur. “Her nefis ölümü tadacaktır. Sizi bir imtihan olarak kötülük ve iyilikle deneyeceğiz. Hepiniz de sonunda bize döndürüleceksiniz” (ENBİYA: 35). “Bu dünya hayatı sadece bir oyun ve oyalanmadan ibarettir. Ahiret yurduna gelince, işte asıl hayat odur. Keşke bilmiş olsalardı” (ANKEBUT: 64) . “Biliniz ki dünya hayatı bir oyun, bir eğlence, bir süs ve kendi aranızda övünme, mal ve evlat çoğaltma yarışından ibarettir. Bu, tıpkı bir yağmura benzer ki; bitirdiği ot, ekincilerin hoşuna gider, sonra kurur, onu sapsarı görürsün, sonra çerçöp olur. Ahirette ise çetin bir azab; Allah'tan mağfiret ve rıza vardır. Dünya hayatı, aldatıcı bir zevkten başka bir şey değildir” (HADİD: 20). “Dünya hayatı ancak bir oyun ve eğlenceden ibarettir” (MUHAMMED: 36).

Ellis'in Kümelemesine göre ise oyun aşağıdaki şekilde kuramsallaştırılmıştır:

1. Klasik Kuramlar	
Enerji Fazlası 1:	Hayatta kalmak için enerji fazlasının tüketilmesi gereksinimi.
Enerji Fazlası 2:	Uzun süre tepkisizlikten doğan tepki verme eğiliminin artması.
İçgüdü:	Oyunsal etkinlik üretmek için öğrenilmemiş yeteneklerin kalıtım yoluyla iletilmesi.
Hazırlık:	Yeni tepki verme yöntemlerinin öğrenilmesi, ileriki hayata öğrenilenlerle hazır olunması.
Yeniden Özetleme:	Türlerin gelişim tarihinin özetlenmesi.
Rahatlama:	Bireyin iyileşmesi için çalışma eylemi sırasında oluşturduğu tepkilerden daha farklı tepkiler oluşturması gereksinimi
2. Yakın Geçmişe Ait Kuramlar	
Genelleştirme:	Oyuncuların çalışma eylemi sırasında yapmaya değer buldukları, fayda sağladıkları eylemleri oyun deneyimlerinde kullanmaları.
Fayda Sağlama:	Oyuncuların çalışma eylemleriyle karşılayamadıkları ruhsal gereksinimlere cevap bulma ihtiyaçları.
Rahatsız Edici Duygulardan Kurtulma:	Karmaşık duyguları zararsız biçimde, toplumun onayı dahilinde ifade etme yolu olarak kullanılması.
Psikoanalitik 1:	Oyuncunun yaşadığı kötü tecrübeyi, ciddiyetini ve benzeyişini azaltarak oyunsal biçimde tekrar etmesi.
Psikoanalitik 2:	Oyuncunun yaşadığı kötü tecrübedeki rolünün edilgen olandan etken olana değiştirilerek olayın tekrar edilmesi.

Gelişimi destekleme:	Çocuğun zihinsel ve fiziksel gelişimini sağlaması.
Öğrenme:	Öğrenme eylemini oluşturan her durumun süreci.
3. Modern Kuramlar:	
Harekete Geçirici:	Bireyin ilgi duyma ve teşvik olma seviyesinin artması için kendi ve çevresiyle etkileşim yaratma gereksinimi.
Yeterlik/Etkin Olma:	Çevrede etki yaratma gereksinimi.

**Tablo 5** - Ellis'in oyun kümelemesi (Ak, 2006, 7-8)

#### 1.4. Habitus Bağlamında Oyun Biçimlerinin Davranışa Etkisi

Oyun dünyası bir büyülenme dünyasıdır. Oyun, gerilim, rekabet, hırs, amaca ulaşma, kazanma gibi kavramlarla içiçedir. Oyunun doğası, oyuncularını kendi içerisine aldığı anda oyun ciddileşebilir. Kimi zaman zihinsel bir kurmaca oyun olur. Çocuklar gizem yaratır çünkü oynamadan duramaz. Mesela “şeytan deresi” isimli bir derenin ismini duyduğunda zihinsel olarak orada gördüklerini bir esrara kavuşturup yorumlar ve kendine masalımsı bir görüntü çıkarır. Zihin oyunları ile mekanları kendine göre şekillenen ve sadece kendi gözüne görünen biçimde kurgular ve oyun oynar.

Mitoloji ve efsanelerde aynı zamanda lirik şiirlerde yer alan abartma da aslında zihinsel bir oyuna yönlendirir. Çünkü insan abartarak oyun oynamaktadır. Bir masaldan sonra karanlık odadaki nesnelerin silüetlerini ya da perdenin arkasında hareket eden gölgeler görmek çocuk için bir esrar bir oyun dünyası olur. Dede korkut masallarında ki tepegöz ya da kale boyunda olan bir insan gibi efsanevi ve olağan üstü varlıklar, çocuk üzerinde direk hayal gücünü devreye sokup gerek hikayesi okunurken, gerek hayal kurarken gerekse de rüyada bile oyun şekliyle belirebilir. İnsanoğlu oyundan kopamaz. Oyun belli bir yer, zaman ve irade sınırları içinde aşık bir düzene uygun olarak, serbestçe rıza gösterilen kurallara uyularak ve maddi yarar ve gereklilik alanının dışında cereyan eden bir faaliyettir. İster kutsal bir oyun, isterse sıradan bir bayram; ister bir ayın, isterse hoşça vakit geçirme söz konusu olsun, oyunun ortamı büyülenme ve heyecan ortamıdır. Aktarım ve gerilim duyguları

faaliyete eşlik etmekte ve bu faaliyet kendiyle birlikte neşe ve gevşeme getirmektedir (Huizinga, 2010: 171).

Oyunun büyüyle etkilenen insan aynı anda derin bir zihinsel oyunu oynamaktadır. Fakat bu durumun bozulabileceğini bilir. Bir düdük, futbol dünyasında büyülenen birini gerçek dünyaya getirebilir. Oyunun burada kuralları çok önemlidir. Çünkü kural ihlalleri oyunun evrenini çökertir. Oyunda büyülenenlerin bir an için oyununun bozulması kimi zaman şiddet olarak da açığa çıkabilmektedir. Büyü hırsı getirir. Japonya gibi oyun sektörünün tavan yaptığı ülkelerde oyuna dalan bir babanın, oyununu bozduğu için kızını öldürmesi buna bir örnektir. Kazanmak isterken önüne oyun dışında bir engel çıkanların o engeli verdiği zarar, geleneksel oyunlardan bir ayinde; ayini bozan kişinin şiddete maruz kalması oyunun büyüdü dünyasının kimi zaman ciddileştiğini ve kutsallaştığını göstermektedir. Oyun kurallarını bozan artık bir oyunbozandır ve toplumdan dışlananlar gibi dışlanmalıdır. Çünkü oyun dünyası içindeki topluluğun varlığını tehdit etmiş olmaktadır. Bu büyüdü dünyayı bozan oyundan atılır, dışlanır.

Oyun bozan ve hilekar ayrı şeylerdir. Oyunbozan; oyunun kurallarına saygısızdır. Hilekar ise yakalanmadığı sürece kurallara sözde saygılıdır. Aylaklar kuralları izler; ama amaçları izlemezler, hilebazlar amaçları izler; ama kuralları izlemezler, oyuncular hem kuralları hem amaçları izler, oyunbozanlar ise ne kuralları ne de amaçları izler; oyuncular hem oyunun hem de geleneğin gereklerini kabul eder, aylaklar ile hilebazlar yalnızca geleneğin getirdiğini kabul ederler, oyunbozanlar ise hiçbirini kabul etmezler (Suits, 2012: 64-65). Gerçek bir kültür, belli bir oyunsal içerik olmaksızın var olamaz, çünkü kültür belli bir ılımlılığı ve kendine egemen olmayı gerektirir; mükemmele ulaşmayı kendi eğilimlerinde görmeyi değil de, kendini serbestçe rıza gösterilen sınırların içine kapatılmış olarak kabul etmeyi gerektirir. Kültür, belli kurallara uyulması yönündeki karşılıklı bir anlaşmanın varlığı nedeniyle, her zaman bir ölçüde oynanmış olacaktır. Gerçek uygarlık, her zaman ve bütün açılardan fair play'i (oyunu kurallarına göre oynamak) talep etmektedir ve fair play de, iyi niyetin oyunsal terimlere çevrilmiş halinden başka bir şey değildir. Oyunbozan, bizzat kültürü bozmaktadır (Huizinga, 2010: 263).

Oyunu, bir davranış biçimlendirme araçsalı olarak ele alabilmenin bir yolu; onun "habitus" kavramıyla olan bağından geçmektedir. Oyunların tekrarlanabilirlik özelliği ile alışkanlık boyutuna geçebileceği göz önüne alınırsa, burada bir davranış kalıbı meydana geleceğini söylemek çok yanlış olmaz. Habitus; tekrarlar sonucunda kişinin bir olaya ve olguya karşı geliştirdiği bir tür önsezi, davranış kalıbı, otomatik tepki ya da nasıl davranılacağına bilinmesine benzer. Sürekli bir doğaçlama ile yapılan eylemi habitus'umuza

eklemiş oluruz. Habitus kavramına daha detaylı bakarsak, oyunun nasıl davranışa dönüştüğünü ve nasıl bir kültür yaratıcı unsur olduğunu daha iyi anlarız.

Bourdieu'ye göre, sosyal hayat, ödüllerin daha büyük olması dışında, bir oyuna benzer. Sosyal hayat sadece bir mücadele alanı değildir, sürekli doğaçlamayı gerektirir. Hiçbir oyun basitçe onu tanımlayan kurallar kavranarak anlaşılabilir. Oyun sadece kurallara uymayı değil, bir oyun 'anlayış'ına, oyunun nasıl oynanması gerektiği anlayışına da sahip olmayı gerektirir. Bu toplumsal bir anlayıştır, zira oyuncunun rakibin (ve bazı durumlarda takım arkadaşlarının) oyununu dikkatle izlemesini ve gereken zamanda uygun tepkiyi verebilmesini gerektirir. İyi bir rugby, futbol yahut basketbol oyuncusu, bir bütün olarak alanın sürekli farkındadır ve takım arkadaşlarının hamlelerini önceden sezer; ne zaman pas atılacağını, ne zaman mola verilmesi gerektiğini bilir. İyi bir basketbol oyuncusu sadece atış yapabilen biri değil, ne zaman atış yapılması gerektiğini de bilen biridir (Calhoun, 2007).

Yani bir oyuncunun oyundan alacağı puan veya skor, basit bir eylemin sonucu olarak değil, karmaşık birçok faktörün bir arada bulunmasıyla elde edilir. Oyuncular karşıdaki rakiplerini analiz eden, yeteneklerini ölçüp tartan, nasıl ve ne zaman ne tepki vereceğini kavrayan kişilerdir. Böylece karşılaşacakları hamleleri önceden tahmin edebilecek altyapıyı oluşturmuşlardır. İşte bu tahmin ve öngörü, oyuncuların verdiği profesyonel emeğin bir sonucudur ve Bourdieu'nun 'habitus' dediği şeye denk düşmektedir. Habitus; alışkanlığa benzeyen, tekrar edilen eylemlerin zihnimizde yarattığı bir bilgi birikimidir. Oyuncu, oyun öncesinde gerilimden uzak bir şekilde antrenman yaparken, asıl habitusun işlediği alan; rakibiyle olan çekişmesidir ve oyun alanında yaşanır.

Bourdieu'ye göre, büyüklüğü tanımlayan güven büyük ölçüde öğrenilir. O daha önceki bin oyunda öğrenilir. Oyun sahalarında, liseler veya üniversitelerde, basketbol oyuncuları Michael Jordan olduklarını hayal ederler –ancak aslında bir Jordan olmadıklarını da öğrenirler. Onlar yeterince yükseğe sıçrayamaz veya onun gibi süzülemezler; onların çoğu kez sürpriz bir biçimde potaya giren rasgele atışları çoğunlukla isabetsizdir. Bourdieu'nün vurguladığı en önemli noktalardan biri, mükemmel olma mücadelesiyle ilgili deneyimlerimizin bize toplumdaki eşitsizliği kabul etmeyi öğrettiğidir. Biz 'mantıken' neyi bekleyebileceğimizi öğrenir ve habitusumuza katarız. Örneğin, bir tenis oyuncusu olmak hoşuma gider, ancak öyle biri olmadığımı kabul ederim (Calhoun, 2007).

Oyunların kendilerine has kuralları vardır ve oyunlar kurallar çerçevesinde var olmaktadır. Bu kurallar oyuncuları ve onların davranışlarını kısıtlayarak sonuca ulaşmalarını istemektedir. Geliştirilen her bir eylem bu kurallar çerçevesinde verilmektedir. Ayrıca bunun içine önceki deneyimler de eklenmektedir. Aslında oyuncular bu kuralları ve

deneyimleri içselleştirerek kendilerini kısıtlamış olurlar. Toplumsallaşma da aynı bu oyun metaforu gibi tamamen bilinçli bir olgu değildir, içselleştirilmiştir. İnsan sürekli bu sosyalleşmenin içindedir ve etrafındaki her olup biteni yorumlayıp deneyimleyerek habitusuna katmaktadır. İnsan sürekli bir sonraki rolüne odaklanarak yeni eylemler geliştirmektedir. Çocuk oyunlarının çocukları mesleklere, toplumsal kurallara uymaya, yetişkinliğe hazırlaması gibi habituslarına deneyimleri eklemektedirler.

Habitus bireylerin karakteristik eylem biçimleri gibidir. Bu eylemler sosyal hayat içerisinde bulunulan statü ve rollere göre şekillenmektedirler.

Ancak habitus bundan daha fazlasıdır. O kurumlar ve bedenler arasındaki buluşma noktasıdır. Yani o, biyolojik bir varlık olarak her bireyi sosyo-kültürel düzene –farklı hayat oyunları anlamlarını koruyacak, oyunu sürdürebilecek biçimlerde– bağlayan temel formdur. “Kolektif tarihin ürünleri olan nesnel yapılara uygun ve gerekli şeylerin aşılması ve içselleştirilmesiyle üretilen, –bu nesnel yapıların isleyiş koşulunu oluşturan– uzun ömürlü, adapte eğilimler biçiminde yeniden-üretilen, aktörler kurumlar içinde nesnelleşmiş tarihi paylaşırlarken inşa edilen habitus, kurumların yaşamasını, onları pratik olarak içselleştirmeyi ve –böylece ölü sözcükler durumundan çıkartarak, içlerinde tortulaşmış anlamı yeniden canlandırarak, ancak aynı zamanda bu yeniden canlandırmanın gerektirdiği revizyonlar ve dönüşümleri empoze ederek– onları aktif halde tutmayı mümkün kılan şeydir”.

Bir örnek verirse, Hıristiyan kilisesi üyelerinin yaşattığı iki bin yıllık bir kurumdur. Onlar kiliseyi bir canlı gibi yaşarlar, ancak aynı zamanda onu kendi ritüelleri, birbirleriyle karşılıklı ilişkileri ve inançları içinde yeniden yaratarak yaşatırlar. Kilise içinde büyümek üyeleri inanca hazırlamaya yardımcı olur (aşılama), ancak o aynı zamanda bu üyelerin aktif olarak talep etmeleri gereken bir şeydir (içselleştirme). Kurum ve kişi arasındaki bağlantı noktası üyelerin kendi eylemlerini üretme biçimidir. “Her aktör, bilinçli veya bilinçsiz, ister istemez nesnel anlamın bir üreticisi ve yeniden-üreticisidir. Onun eylemleri ve çalışmaları aslında kendi üretmediği ve bilinçli olarak farkında olmadığı özel çalışmanın ürünleri olduğu için, bu eylemler ve çalışmalar, Skolâstiklerin ifadesiyle her zaman onun bilinçli niyetlerini asan bir ‘nesnel niyet’ içerirler”.

Bourdieu habitusun sadece bireysel bir kapasite olmayıp, aynı zamanda kolektivitinin bir başarısı olduğunu vurgular. O her yerde karşımıza çıkan ‘kolektif aşılama girişimi’nin sonucudur. ‘Stratejiler’in bilinçli stratejik varlıklar olan bireyler olmadan da işleyebilmesinin nedeni, bir yanda bireylerin oldukları kişiler haline gelmeleri ve öte yandan, toplumsal kurumların bu eylem, değerlendirme ve anlama yönelimlerini aşılama gücünde olmasıdır. En

temel toplumsal deęişimler sadece formel yapılardaki deęil, aynı zamanda alışıl gelmiş eylem yönelimleri içindeki deęişimler olarak da ortaya çıkarlar (Calhoun, 2007).

Dramaturjik açıdan ise; nasıl ki bir basketbol oyuncusu sahaya çıkmadan önce antreman yapıyorsa, Goffman'ın kişilik üzerinden öne sürdüğü bu sosyoloji de bu durumla benzer bir anlatıma sahiptir. Kişiler davranışlarını ölçüp tartarak, nasıl davranacaklarını önceden deneyerek tekrarlama yoluna giderler. Sahne önünde de ne yapacağını bilirler. Bu aslında bir nevi habitus'ta olan önsezi gibidir. Sürekli tekrarlanan roller bir tür alışkanlığa ve otomatik tepkiye neden olur. Goffman'ın dramaturjisi habitus'a zaman zaman yaklaşır. Onun vurgusu Bourdieu'nünkine benzer: basit kurala uyma unsurunun varlığından ziyade doğaçlama ve uyum unsurunun varlığını göstermek ve böylece aktörlerin toplumsal düzen içinde dinamik figürler olduklarını göstermek. Bourdieu'nün gözde metaforu oyunlar iken, Goffman'ınki dramadır, ancak ikisi de oyuncunun daha iyi veya daha kötü oynayabileceği ve bireylerin, kendi yaşantılarında yeni ve farklı şeyler yapmaya çalıştıklarında bile, hemen her zaman toplumsal düzeni yeniden üretme eğiliminde oldukları bir performans olarak sosyal hayat düşüncesini paylaşıyordu (URL 5).

Oyunların fiziksel, zihinsel, sosyal, psikolojik etkileri vardır. Tekrarlanabilir özelliği ile de bir davranış biçimine dönüşebilir. Kişilik oyunlarla oturmaktadır. Sürekli kötü karakter rollerinde oynamak bile, gerçek hayatta kişiliğin o şekilde biçimlenmesine neden olabiliyor. Sahne arkası, sahne önüne yansırken; sahne arkası kaybolabiliyor. Sinema oyuncuları bile çok izlenip tutulan bir filmde, asi bir karakteri oynadığında gerçek hayatta da asi davranıp yine o ilgiyi üzerine çekmeye çalışabiliyorlar. Oyun ve oyunculuk bu biçimde insanların davranışlarını etkileyebiliyor. Oyunun gizemi ve büyüğü tekrarlanan ve telkin edilen sözlerle, davranışlarla insanların sahne önü performansını etkilerken, sahne arkasında olduğu rolü unutturabiliyor. Kendini "Pokemon" sanarak "-mış gibi" yapma eylemini abartan çocuklar örneği bir dönemin gündemiydi. Sürekli tekrarlarla zihinsel, psikolojik olarak bir otomatik davranış oluşturulmuş olunuyor. "...oyuncu kendini oyununa tamamen kaptırmış olabilir; sahnelediği gerçeklik izleniminin gerçek gerçeklik olduğuna samimi şekilde ikna olabilir. Seyircisi de sergilenen gösteriye böylece ikna olduğunda, en azından o an için, yalnızca sosyologlar veya toplumdan hoşnutsuz birisi sunulanın "gerçekliğinden" kuşku duyacaktır" (Goffman, 2014:29).

Oyun bir öğrenme biçimi olarak kabul edildiğinden beri, davranışları da şekillendirdiği göze alınarak eğitim alanında dikkat çeken bir unsur olmuştur. Mesela el yıkarken köpüren sabun önceleri bir oyun, eğlence aracı iken, bir anda alışkanlık olup davranışa dönüşebiliyor. Tuvalet eğitimi de böyledir, oyunla sağlanır. Çocukların kazanılması istenilen davranışlar

oyun biçiminde sunulurken habituslarına katılmaları sağlanıyor. Daha sonraki problemlerle karşılaştığında, çocuk ne tepki vereceğini bu oyunsal unsurlarla habitus çevresinde önceden sezebiliyor. Oyun oynarken olumsuz davranışları tekrar etme sonucunda da şiddete karşı eğilim, alışkanlıkla beraber desteklenerek çocuklar üzerinde kötü sonuçlar doğurmaktadır (URL 6). Oyun içindeki davranışlarda, tekrarlarla normalleşir. Oyun ve çocuk konusu daha detaylı olarak eğitim konusunun içinde alınacaktır. Oyun ve davranış ilişkisine habitus bağlamında bakmak, onu anlamaya daha çok yardımcı olacaktır.

Şüphesiz oyun çeşitlerini saymak mümkün değildir fakat oyunun tanımını yaparken ve konuyu ele alırken bahsettiğimiz kriterler üzerinden giderek bazı oyun türlerinin kültürü nasıl yarattığını, bunu yaparken insan davranışlarını nasıl şekillendirdiğini göstermeye çalışacağız. Oyunun gizemli bir dünya olup insanları büyüleyebildiğinden bahsetmiştik. Oyunun büyüyle etkilenen insan aynı anda derin bir zihinsel oyunu oynamaktadır. Fakat bu durumun bozulabileceğini bilir. Bir düdüğü, futbol dünyasında büyülenen birini gerçek dünyaya getirebilir. Oyunun burada kuralları çok önemlidir. Çünkü kural ihlalleri oyunun evrenini çökertir. Oyunda büyülenenlerin bir an için oyununun bozulması kimi zaman şiddet olarak da açığa çıkabilmektedir. Büyü, hırsı getirir. Japonya, Kore gibi oyun sektörünün tavan yaptığı ülkelerde oyuna dalan bir babanın, oyununu bozduğu için kızını öldürmesi buna bir örnektir. Kazanmak isterken önüne oyun dışında bir engel çıkanların o engeli verdiği zarar, geleneksel oyunlardan bir ayinde; ayini bozan kişinin şiddete maruz kalması oyunun büyüdüğü dünyasının kimi zaman ciddileştiğini ve kutsallaştığını göstermektedir. Oyun kurallarını bozan artık bir oyunbozandır ve toplumdan dışlananlar gibi dışlanmalıdır. Çünkü oyun dünyası içindeki topluluğun varlığını tehdit etmiş olmaktadır. Bu büyüdüğü dünyayı bozan oyundan atılır, dışlanır.

Oyun, davranışlarda şiddeti açığa çıkarabildiği gibi disiplin ve düzeni de açığa çıkarabilir. Bu durum oyunun türü ve oyuna bağlılıkla alakalıdır. Oyunbozlar toplumsal hayatta da dışlanmış olduğu gibi insanların o kişiye olan davranışlarını değiştirmektedir. Sokak düğünleri davranışları şekillendiren bir örnek olabilir bizim için. Düğün sahibi çiftin birlikteliğini kendi sokağında, mahallesinde, herkesin gözü önünde yapar ki; kendisini çevreleyen insan topluluğunun dikkatini buraya çekip mesajını verebilsin. Düğünde oynanan oyunlar, mutluluğun bir göstergesidir ve mahallelinin de bu mutluluğa ortak olması istenir. Düğünde küslük olmaz ve tüm akrabalar toplanır. Saygı, sevgi ve mutluluğun hakim olması beklenir. Çevre insanının da düğünü görüp toplumsal olarak çiftlerin birleşmesine onay vermesi istenir ve bu birliktelik halka duyurulmuş olunur. Bundan sonra bu çifte olan

davranışlar da değişecektir. Artık gelin ve damatın davranışları ve onlara yapılacak olan davranışlar tekrar düzenlenmektedir.

Göçmen insanların topluma adaptesi için kullanılan yollardan biri de oyundur. Özellikle Amerika gibi ülkelerde birçok milletten insanın “Amerikan” çatı kimliği altında birleşmesini sağlayan oyunlardan bazıları beyzbol ve Amerikan futboludur. Oyun kendi içerisinde bir saygı, sevgi, davranış kalıbı yani bir kültür barındırır. Oyunu oynayan bireylerin bu kültürü alıp içselleştirmesi istenir. Bu sayede adaptasyon kolaylaşır. Futbol gibi dünyanın gözünü çevirdiği oyunlarda gösterilen davranışlar da, bir sonraki davranışın hazırlıkçısıdır. Fair play burada çok önemli bir yer tutar. 2002 Dünya Kupası’nda Kore’ye karşı galip gelen Türkiye futbolcuları maç sonunda Koreli taraftarlar karşısında saygı duruşunda bulunup başlarını öne eğerek onları selamlamışlardır. Yani burada verilen mesaj hem oyun için bir teşekkür, hem iyi niyet ve hırsın, nefretin önüne geçmek hem de daha önceki yaşanmış üzücü olaylar için bir özür niyetindedir. Bu hareketten sonra Koreliler de Türkiye için bir sevgi gösterisinde bulunmuş, ülkeler arası yatırımlar için çaba gösterilmeye başlanmıştır. Bunlardan başka birçok oyunda davranışların değiştiği gözlemlenebilir fakat biz hepsini değil bazı oyunları ele alacağız.

### **1.5. Oyun Türlerinin Ciddiyet Bağlamındaki Yeri**

Oyun kavramı genellikle ciddiyetin karşıtı olarak görülmektedir. “Ciddi olan” oyunu dışlar. “Oyunların ciddi şeyler olmadıkları inancının temelinde ne yatmaktadır? Oyun oynayan bir oyuncunun yaşamında, daima oyun oynamaktan daha önemli bir şeyin var olduğu ve oyunun, oyuncunun daima oynamayı bırakmak için bir nedeninin bulunabileceği olduğu” (Suits, 2012: 42). Fakat bu oyunun kendi içinde ciddiyetten uzak olduğu anlamına gelmemektedir. Çünkü her ciddi olan oyun değildir ama oyun ciddiyeti içerebilir. Oyun bir büyülenme dünyası olduğu için insanın doğasında bulunan bazı özellikler oyuna ciddiyeti katar. Oyun, sonuca ulaşmadır. Sonuca ulaşabilmek başarabilmek ve gayreti getirir. Oyun amaçlı olduğuna göre, amaca ulaşmak için ciddileşilebilir. Gülmek ciddiyeti barındırmaz. Oyunlar neşeli ve gülmeye, eğlenmeye sevkedebilir fakat satrançta, futbolda, at yarışında oyuncuların gülerken oynadığı söylenemez. Aksine ciddiyet artmıştır. Oyunu direk ciddi olmayan alana atamayız. “Şansa dayanan kumar türünde oyunlarda, oynayanın gerilimi onu seyredene çok az yansır. Bu tür rastlantı oyunları, kültür araştırmaları için ilginç olmakla birlikte kültürün gelişimi bakımından verimsizdir, yaşama bir katkısı yoktur” (URL 1 ).

Oyunda gerilim unsuru çok önemlidir. Sonuca giden yolda bir çaba, ulaşma isteği, bir hırs yatabilir. Bir bebeğin oyuncuğunu kavramak için uzanmasında, saklambaç oynayan

çocukların yakalanmamak için verdiği çabada, yakar top oynarken toptan kaçan çocukta bir gerilim hissi vardır. Özellikle yarışma türü oyunlarda, çoklu katılımı bir rekabet ortamı oluştuğunda gerilim zirvededir. Yansılama oyunlarında durum bu şekilde olmaz ya da şans oyunlarında oyunun içinde olmayan seyircide bir gerilim olmayabilir. Gerilim arttıkça oyun ciddileşir, kazanma fikri ön plana çıkar. Kazanma fikri oyunla çok sıkı bir ilişki içerisindedir. Bireysel oyunlarda, oyunun hedefine ulaşmak, kazanmak anlamına gelmez. Ancak yine de rakip olmadan oynanan bir oyun bile tatmin verir. Kazanmak ötekine karşı oynandığında devreye girer. Oyuna katılmanın verdiği tatmin, seyircinin varlığıyla daha da artar.

Ne olursa olsun, kazanma konusundaki tüm hırsına rağmen oyuncu kurallara bağlı kalmak zorundadır. Çünkü oyunun kendisi amaçtır. Bunu gündelik yaşamımızda da sık sık duyarız: “Önemli olan katılmaktı” deriz. Çünkü sonucu ne olursa olsun, oyun bize bir zevk ve haz vermiştir. Bu zevk, belirsizlik ve gerilimle doğru orantılıdır. Bir iskambil oyunu sırasında, sonuç hiçbir belirsizliğe yer bırakmayacak biçimde belirginleştiği zaman, artık oyuna devam edilmez, her oyuncu kartlarını atar. Bir spor karşılaşmasında, rakiplerin güçleri dengelenmiş olmak zorundadır ki her biri becerisini sonuna kadar gösterebilsin. Fazlasıyla mahir ya da güçlü olduğu için zahmetsizce ve kaçınılmaz bir şekilde kazananı da oyun artık eğlendiremez (URL 1).

Kazanmak bir üstünlük, bir onur ve şereftir. Soyut bir amaçtır ve önemli olan oyunun kendisi olsa da buradaki yarar bireysel başarı ile kalmaz çevreye ve bağlı olan gruba da aktarılır. Örneğin futbolda Arda'nın attığı gol gelen zafer artık tüm takıma ve taraftara bir onur bir şeref bahşeder. Ödül maddi bir şey olmayabilir, prestij bile oyunun zaferine yetmektedir. Oyunun, başarıyı gruba atfetmesi seyircinin de gerilimini oyunculara yansıtmasıyla sonuçlanır. Oyun artık bireysel olmaktan çıkar, takımı da aşarak kimi zaman bölgesel ya da milli bir mesele olabilir. Ülkelerin katıldığı futbol turnuvalarında çıkan kavga, milli bir mesele şeklinde büyük bir krize yol açabilir. Örnek vermek gerekirse 2002 Dünya Kupası maçında, Koreli oyuncu Ahn'ın İtalya'ya attığı gol zaferi getirmiş ve Ahn bir İtalyan kulüpte oyuncuysen, kulüpten atılmıştır. Bu yüzden diğer devletler İtalya'yı kınamıştı. Bu tür örneklerin sayıca fazla olması, oyunun ciddiyetsiz olmadığını bir kez daha göstermektedir.

Oyunun sonunda maddi ödülün ziyade manevi bir ödül vardır. “Aristoteles şerefe, erdemün ödülü adını vermektedir. Erdem, şeref, soyluluk ve şan böylece daha başlangıçtan beri müsabaka çerçevesinde, yani oyunun içinde yer alır. Genç soylu savaşçının hayatı, sürekli olarak erdemli olmaktan ve bulunduğu yüksek mertebenin şerefi için mücadele etmekten ibarettir” (Huizinga, 2010: 91). Bu yüzden şeref, prestij oyunu yüksek mertebeye taşır. “Çocukluktan üst kültür faaliyetlerine kadar, insanın üstünlüğünden ötürü övülme veya

saygı görme isteği, bireysel ve kolektif yetkinleşmenin en güçlü nedenlerinden biri olarak etki eder” (Huizinga, 2010: 90) .

Gerilimi sağlayan bir unsur da belirsizliktir. Oyunda bir şans etmenini devreye sokar. Belirsizlik gerilimi yaratır ve gerilim de “zoru başarmak”, oyunu kazanıp sonlandırmaktır. Aslında burada gerilimi sonlandırmak söz konusudur. Gündelik hayatın kural ve örflerinin oyun alanı içinde bir değeri yoktur. İkel toplumlarda, gençlerin erkekler cemaatine kabul edildikleri törenler sırasında kabile içindeki bütün kavgalar askıya alınır, kan davaları ertelenir. Bildik dünyanın bu geçici iptali özellikle çocuklukta açıkça görülür. Çocukların oyunda oyuncaklarını ve diğer nesnelere olduğundan başka şeyler gibi görmelerinin nedeni gündelik yaşamdan yalıtılmışlıktır. Ayrıca oyuna koydukları kurallarla, çocuklar dışarıdaki oyun-dışı dünyadan kurtulurlar. Ayrıca yukarıda da bahsedilen belirsizlik-gerilim unsuruna paralel olarak, oyun durumunu muhafaza etmek (güç dengesi yaratarak) ve oyunun sonunu geciktirmek (kazanmayı erteleyerek) için kuralları karmaşıktır. (URL 1).

Huizinga ciddiyet konusunda şuraya dikkat çeker: oyundaki ciddiyet kutsal bir ciddiyettir. “Çocuk oyun oynamakta ve oyun oynadığını bilmektedir. Sporcu inançlı bir ciddiyet içinde ve heyecanın verdiği atılganlıkla oynamaktadır” (Huizinga, 2010: 37). Bu şekilde kan davalarının bile askıya alınması, kültür içerisinde oyunu kutsallaştırır. Birçok kültürde oyuna farklı işlevler yüklenmektedir; bazı bölgelerde baharı karşılama şenlikleri düzenlenir ve şenliklerin gecikmesi ya da ritüellerin bozulması, onları bir felaketin karşılayacağı anlamına gelir. Ya da başka bölgelerde hasat şenliklerinde oyunun bozulması, kıtlık geleceği anlamını taşımaktadır. Bu şekilde birçok kültürde fazlaca örnek vardır. Oyunun kültür bağlamındaki yerine bakıldıkça oyunun ne kadar ciddi olabileceği anlaşılabilir. Bir kişinin yaptığı hata, bir toplumu etkileyecek şekilde görülüp yer yer kişilerin dışlanması, toplumdaki uzaklaştırılması ve “ikel kabilelerde” kurban edilmesi söz konusu olmuştur.

Bazı kabilelerde görülen “*potlatch*” kavramı oyunun ciddiyeti bakımından incelenmeye değerdir. Potlatch; kısaca gösteriş anlamına gelir. “Marcel Mauss potlatchı şöyle tanımlar; “potlatch aslında bir oyun ve bir sınavdır” (Huizinga, 2010: 87). Arkaik kültürlerde gözlenmeye başlayan bu özellik aslında oyunun kendisi gibi insanın doğasına aittir. “Kwakiutl kabilesinde ortaya çıkan en tipik biçimiyle potlatch, büyük ve gösterişli bir seremonidir: iki gruptan biri, gösteriş içinde ve törensel bir havada diğer gruba çok sayıda armağan verir, tek amacı böylece onun karşısında üstünlüğünü kanıtlamaktır. Diğer tarafın buna verebileceği tek ve zorunlu karşılık, bu töreni belli bir süre içinde ve eğer mümkünse armağan miktarını arttırarak tekrarlamaktır. Bu cins cömertlik bayramları bu usulü bilen kabilelerin tüm toplumsal hayatına, tapınmalarına, hukuki örflerine ve sanatlarına hükmeder.

Doğumlar, evlilikler, genç erkeklerin yetişkinler topluluğuna kabul törenleri, ölümler, dövme yapılması, bir mezar yapımı: bütün bunlar potlatch bahanesidir. Burada dikkat çeken zenginliklerin dağıtılmasıdır.

Kabile ileri gelenlerinden biri ev yaptırdığında ya da totem diktiğinde potlatch verir ve bu ilahiler, danslar eşliğinde olup kabile bir araya gelir. Potlatch'a karşılık verilememesi onur, ün hatta dini kaybetmek olarak algılanır. Fakat salt zenginlik dağıtımı olarak değil ayrıca tahrip de potlatch tekrar gündeme gelir. Birisi mallarını tahrip edip gücünü gösterirken karşıdaki de kendi mallarına daha çok tahrip vermek zorundadır. Bazen bunu karşı tarafa zarar vermek için, daha çok kayıp verdirmek için kölelerini öldürmekle yaparlar. İlginç bir nokta da şuradadır; özellikle evliliklerde başlatılan potlatch sırasında gülmek veya öksürmek ağır cezaya sebeptir. Bu ciddiyetin farkına varmak demektir. Tüm bu uygulama maddi kazanç için değil tamamen soyut yönden bir tatmin bir yücelmeyi bir zaferi ve saygıyı elde etmedir.

Potlaç, aile içinde, babanın oğluna yapacağı bağışlar için düzenlenen bir tören olabileceği gibi; köy içinde bir grup balıkçı ailesinin ötekilere verdiği bir şölen; bir köyün öteki köyler onuruna düzenlediği bir şölen olabilir. Potlaça çağrılan kimse büyük bir onur kazanır. Ancak her konuk, çağrıldığı her potlaç şölenine karşılık kendisi bir potlaç düzenlemek zorundadır. Potlaç vermemek çok onur kırıcı bir tutum ve davranış olarak değerlendirilir. Delikanlılar babalarından aldıklarını kat kat fazlasıyla öderler. Potlaça karşılık veremeyen (Potlaçın altında kalan) onurunu kurtarmak için intihara kadar gidebilir (Birekul, 2014: 32).

Kuzey Amerika kıtasının kuzeybatı kıyılarında bir zamanlar yaygın olarak bilinen bir sosyal kurum olarak potlaç, Kwakiutl grupları ve komşuları tarafından uygulanıyordu. Bu insanlar varlıklı avcılar ve balıkçılar olup geçimini bu şekilde sağlayan gruplar arasında olağandan daha fazla hiyerarşik topluluklar halinde yaşıyorlardı. Bu sistem içinde aristokratlar devamlı olarak görel konumlarını korumak ve geliştirmeye çalışmak için birbirlerine görkemli hediyeler verirlerdi. Rekabetçi hediye alışverişi olarak tanımlanan bu eylem bir hızlandırma mekanizması içeriyordu. B şefi A şefinden bir hediye aldığı anda karşılık olarak verdiği hediyeyle ilkinin geçmesi gerekirdi. Bazı durumlarda bu rekabet hatırı sayılı miktarda maddi varlığın heba olmasıyla sona ererdi. Şefler her kış birbirlerini, bol yiyecek ve içkinin sunulduğu, misafirlere müsrif hediyelerin verildiği büyük partilere davet ederlerdi. Bunlara ilaveten tuzlu balıkları atarak, çadır ve halıları ateşe vererek değerli eşyaları tahrip ederlerdi. Hatta yüzyılın sonuna doğru zenginliklerini göstermek için kölelerini bile denize atarlardı (Birekul, 2014: 31).

Yine potlatch'la ilgili bir örnekte; iki çingene karşılıklı mallarını tahrip ederken birisi yenileceğini anlar ve son elde kalan eşeklerini satmak için eve gider. Karısı satışa razı olmayınca onu da bıçaklar. Bu gösteriş normal değil kutsallık ya da ulaşılması gereken nihai amaçtır. Önüne geçilmeyecek bir müsabaka gibidir. Burada “agon” (şiddetli çarpışma oyunları) unsuru ön plandadır (bkz. Homo Ludens). Oyun bazen o kadar ciddi olmaktadır ki; Noel hazırlığı yapan babayı eğer çocukları görürse feci şekilde çocuklara kızabildiğini örneklemiştir Huizinga. Hatta bu yüzden hazırlık yaparken yakalanan baba, kızını öldürmüştür.

Huizinga *fair* kavramı ile “Dürüstçe” oynamayı ele alır. “Oyunlarda oyunbozanlar, oyun evrenini tahrip ettiği için sevilmezler. Önemli olan dürüstçe oynamaktır. Oyunbozanları hain olarak nitelerler ve oyundan atılması gerekmektedir. İşte bu da aslında oyunun ne kadar ciddiye alındığını göstermektedir” (Huizinga, 2010: 29-30).

### **1.5.1. Agon Kavramı ve Mücadele Oyunları**

Agon kavramı; kısaca sert rekabet ortamı içinde geçen, gerilim hat safhaya ulaştığı, kimi zaman kanlı biten ciddi oyunlara verilen addır. Agon, oyun sınıflamaları içerisinde de kuramcıların önem verdiği bir yere sahiptir. Bir oyunun ne kadar ciddiye alınabileceğinin göstergesidir.

Potlach kavramında olduğu gibi başka türlü tarihsel oyunlarda da agonu görmek mümkündür. Caillois'in sınıflandırmasında ilk sınıf olan ‘agon’, oyuncular için eşit koşulların yaratıldığı ortamlarda yapılan yarış ve rekabet oyunlarını içermekte, tanımlanmış sınırlar içinde dış güçlerden etkilenmeden hız, dayanıklılık, güç, hafıza, beceri, deha gibi bir niteliğin üstünlük yarısının yapıldığı çekişmeleri kapsamaktadır. ‘Agon’ spor karşılaşmalarını -polo, tenis, futbol, boks, eskrim gibi iki kişinin ya da iki takımın rekabeti biçimindeki karşılaşmaları- ve yarış, atış oyunları, golf, koşu gibi birçok katılımcının olduğu sporları içermektedir.

Tindall'ye göre oyuna başlarken oyun araçlarının ikiye paylaşıldığı dama, satranç, bilardo gibi oyunlar da bu grubun kapsamındadır. Caillois oyunun temel sınıflarından ikincisini ‘alea’ olarak adlandırmıştır. Zar oyununun latince adı olan ‘alea’da oyun, oyuncudan bağımsız biçimde bir karar üzerine gerçekleşmekte, oyuncunun kontrolünün dışında bir sonuca gitmekte ve zafer, bir rakiple mücadele sonucu değil, tamamen kaderin gülmesiyle kazanılmaktadır. Caillois bu kategoriyi ‘agon’un tam zıddı olarak tanımlamıştır. ‘Alea’da zaferin tek mimarı talih olup birden fazla oyuncunun olduğu oyunlarda kazanan kaybedene göre ‘şanslı’ addedilmekte, oyuncu tamamen pasif kalıp kaynaklarını,

yeteneklerini, kaslarını ya da zekasını kullanma ihtiyacı hissetmeden umut ve heyecanla, aklında riske attığı hisseyle zarların düşmesini, ruletin durmasını beklemektir (Ak, 2006: 22-23).

Gerilim kavramı bir belirsizlik ve şansa işaret eder. Gerilim sonlandırılması pahasına “başarılmak zorunda” görülen bir hedef vardır. Oyuncu bu gerilim içerisinde gücünü sınar. Fiziksel güç, dayanıklılık, maharet, cesaret, tahammül gücü ve manevi gücünü kullanarak hırsla oynadığı oyunda aynı zamanda kurallara uymak zorundadır. Gladatörlük bu kavramları içeren en güzel agonal oyunlardan birisi sayılabilir. Oyun sonucunda bir kahramanlık atfedilme, bir tatmin, gerilimin ve hırsın sonuca ulaşması, amacın başarılmaması söz konusudur.

Agon kavramını daha çok Yunan kültüründe görmekteyiz. Çünkü Yunanlılar, rekabetin mümkün olduğu her alanda bir yarış başlatmaktadırlar. “Müsabaka Yunanlılarda her durum itibariyle öylesine yoğun bir kültürel işlev haline gelmiştir ki, “alışılmış” ve tamamen meşru bir şey sayılmış, dolayısıyla oyun olarak hissedilir olmaktan çıkmıştır” (Huizinga, 2010: 53). Olimpiyatlar denildiğinde de Yunan olimpiyatlarının kimi zaman ölümle sonuçlandığı bilinmektedir. Bir yemek yeme yarışmasına katılan otuz beş kişiden, beş kişi boğularak ölmüştür. Daha sonra yarışmayı kazanan ve diğerleri de ölmüştür. Rekabet aynı zamanda potlach’ı getirebilmektedir. Kazanmak, gösteri yapmak uğruna ölüme meydan okumak söz konusudur.

Yine benzer olarak kayalıklardan denize atlama, yüzme yarışında güçsüz kalıp boğulmalar görülmektedir. Her ne olursa olsun oyun, Yunanlılarda kutsal sayılabilecek bir mertebededir. Yunanlılar hukuki davaları bile bir hakem eşliğinde mücadele sayarak oyunlaştırırlar. Bu onlar için agonu teşkil eder. Burada hukukun oyunsal biçimini de görmekteyiz. Huizinga, mahkemenin gündelik hayattan ayrılıp sınırları ile bir mekanda ve zamanda geçmesini oyun ile bağdaştırır. İkel toplumlarda da davanın bir talih oyunu, yarış ve atışma olduğunu söyler. Kimi davalarda adalet için fal açılması ve kehanetin açıklanması istenilmiştir. Bu Arap puta taparlık zamanında da vardır. Germanik halkların bazı davaları balta fırlatma ya da gözü kapatılıp bir kişi veya eşyaya dokunulması gibi oyunsal yöntemlerle davayı sonuçladığını örnekler. Huizinga araştırmasında, Grönland Eskimo’ları incelerken bir dava olduğunda bunu sözlü atışma ile çözdüklerini söyler. O gün bayram gibi tüm klan ya da kabile toplanıp en güzel elbiselerini giyer ve davacılar karşılıklı müzik eşliğinde birbirine hakaretler eder, iftiralar atarlar. Birbirlerine duygularını kusarlar. Karşı taraf tüm bunlara gülümseme ile karşılık verip sırasını beklemektedir. Sonunda en iyi şekilde bu işi kıvıran haklı sayılırdı.

“Oyun ve tehlike ilişkisi de Anglosakson şiirlerinde kendini çok belli eder çünkü oyun, kavga kavramıyla aynı düzeye çekilir. Samuel’in II. Kitabı, 2-14’te Abner, Joab’a şöyle demektedir: “gençler hazırlansınlar ve karşımızda oynasınlar”. İki taraftan on ikişer kişi gelir: hepsi birbirini öldürür ve öldürülen yer, kahramanlık çağrıştıran bir ad alır” (Huizinga, 2010: 64). Dil ve edebiyatta sadece Yunan değil başka toplumlarda da çarpışma oyun olarak yer almıştır.

Günümüzde agonal unsuru olimpiyatlardan ziyade, sokaklarda hala görmekteyiz. Mahallelerde rastladığımız “dayılık taslamalar”, bir mücadeleye, bir oyuna işaretler. Burada kendi evrenini yaratma ve sınırlarını çizme söz konusudur. Mahalle onun evrenidir ve kendisi mahalleyi korumak, onun üzerinde bir söz sahibi olmak veya oranın lideri olmak için agonal biçimde yarışmaya girer. “Dayı olmanın” belli kuralları vardır ve ona yakışır şekilde onur vaad eder. Bu kurallar kavgayı belirleyen “erkekliğin, mertliğin” kurallarıdır. Kazanana saygı gösterilir fakat bu mahalle halkı için değil yarışmacılar arasındaki dünyada şekillenen bir eylemdir. Potlach kavramıyla bağlantılı olarak, araçların trafik ışıklarında hızlı kalkış yarışmaları da buna bir örnek teşkil eder.

### **1.5.2. İnanç ve Ritüellerin Oyunsal Yanı**

Oyunun mekânsal sınırlılığı, zamansal sınırlılığından da çarpıcıdır. Her oyun ister maddi veya hayali, ister keyfe göre saptanmış veya zorunlu olmuş olsun, önceden belirlenmiş kendi mekânsal alanının sınırları içinde cereyan eder. Bir oyun ile kutsal bir eylem arasında nasıl hiçbir biçimsel fark yoksa yani kutsal eylem nasıl oyununkilerle aynı biçimler altında gerçekleştiriliyorsa: kutsal yer de oyunun cereyan ettiği yerden biçimsel olarak farklı değildir. Arena, oyun masası, sihirli çember, tapınak, sahne, perde, mahkeme; bunların hepsi biçim ve işlev açısından oyun alanlarıdır, yani tahsis edilmiş, ayrılmış, çevresine parmaklık çekilmiş, kutsallaştırılmış ve kendi sınırları içinde özel kurallara tabi kılınmış yerlerdir. Bunlar bildik dünyanın ortasında, belirli bir eylemin gerçekleştirilmesi amacıyla tasarlanmış geçici dünyalardır (Huizinga, 2010: 27-28).

“Biçimsel olarak kutsal eylem her açıdan oyundur ve katılanları başka bir evrene götürdüğü ölçüde, özü itibariyle de oyundur. Platon oyun ile kutsal eylem arasındaki bu özdeşliği hiç tereddütsüz kabul etmişti” (Huizinga, 2010: 38). Kutsal eylemlerin insanı büyülemesi, oyunun büyülemesiyle özdeşdir. Çünkü artık gündelik hayat ortadan kalkmış ve bir amaç, kurallar dairesinde yeni sınırlar çizilmiştir. Kutsal eylemlerin bozulması, nasıl bozan kişiye yaptırım getiriyorsa; oyunun bozulması da aynı şeyi getirmektedir. Oyunlar ciddileşir, kutsallaşır. Kutsal eylemin ilk özelliği maddi ya da düşünsel soyutlanmışlıktır.

Platon kutsal ayinleri oyuna benzetirken, onları dört elle sarılınması gereken yüce faaliyet olarak görürdü. Yunanlılarda görülen hakaret yarışması bile Mithos içerisindeki Loki'den gelmesiyle, oyuna kutsallık içeren bir hava vermektedir.

Huizinga bayramın oyunla sıkı bir ilişki içinde olduğunu belirtir. Çünkü bayramda gündelik hayatın devre dışı kaldığına ve egemen tavrın sevinç olduğuna dikkat çeker. Ayrıca zaman ve mekan sınırlılığı vardır. Törenlerde de oyunsal unsurları gözlemek mümkündür. Kuttören: Din, tapınma, büyü ya da erginlik ve geçiş dönemleriyle ilgili olarak düzenlenen geleneksel tören.

1. Kuttören, bireyi, toplumda yaşamak için, toplumun gerektirdiği düzen bağının sıklığına, acı çekmeye hazırlar, bu yolda onu eğitir.
2. Kuttören, bireyleri bir araya getirir, bireyler arasındaki toplumsal bağları güçlendirir, ortaklığı pekiştirir.
3. Kuttörenin toplumda, canlandırıcı bir işlevi vardır. Toplumun ilişkilerini kalıtlarının bilincine vardırır; geleneklerin sürmesine, inançların tazelenmesine, değer yargılarının, törelerin kökleşmesine yardım ederek toplumu canlı bir biçimde ayakta tutar.
4. Mutluluk verici işlev: Toplumun bir üyesi olmanın mutluluk duygusunu verir. Özellikle toplumun bunalımlı dönemlerinde, kişilerin coşku ve duygularını bir arada dile getirmelerine olanak tanıyarak bozulan dengeyi düzeltir (URL 7).

Durkheim'a göre bütün işlevsel yönden birtakım gereksinimleri karşılar, bu gereksinimler de çeşitli toplumlarda temelden birdir, ortaklıklar gösterir. Toplu gösteri ve törenler toplu gerçekleri canlandırır. Kuttörenler de toplu gösterilerdir; bir arada yapılı; katılanları canlandırır, kıskırtır, korur, yeniden yaratır. Kişiye kutsal olgular, olaylar karşısında nasıl davranacağını gösterir. Törenlerin nitelikleri, amaçları ne olursa olsun hepsinde bireyleri bir araya getirmek, aralarındaki bağları çoğaltmak, yakınlaştırmak, birbirleriyle daha içli dışlı olmak, topluluk bilinçleştirmesini sağlamak yararlılığı vardır. Bireyler, birlik içinde, yerlerini ve topluluk bakımından duygularını yenilemiş olurlar. Nitekim ölü için yas tutma, aslında kişinin bir yakınını yitirmekten duyduğu özel duygular karşısında doğal bir tepki değil, fakat toplumun bireyi zorladığı bir ödevdir.

Kuttören, genellikle toplumun kaygı verici bir durumunda, kendiliğinden ortaya çıkan bir karşılık, bir tepkidir. Kuttörenlerin belirli bir türünü inceleyen Arnold van Gennep'e göre geçiş kuttörenleri adını verdiği bu tür, bir toplum bireylerinin yaşamında bir çağdan ötekine, bir uğraştan bir başkasına geçişler dizisidir. Bu çağ ve uğraşlarda belirli bir ayırım olduğu zamanlarda geçişler eritirme törenleri ile olur. Söz gelimi doğum, (bizde çocuğun ilk dişinin görülmesi de diş hediği adı altında bir törenle kutlanır) sünnet, erginlik çağına erişme (örneğin

Anadolu'da genç kızın büyüyüp artık bebekle oynama çağını aştığını belirlemek için Küççe Düğünü adıyla bir tören yapılır), evlenme, baba olma, daha üst bir sınıfa erişme, uğraşlarla ilgili geçişler yükselmeler (bizde özellikle esnaf loncaları içinde çıraklığa alınış, kalfa ve usta olma törenleri gibi) ve ölümle ilgili törenler. Geçiş törenlerinde; törenin daha çok bir durumdan ötekine geçişte, bir başka deyişle “eşikte” yapılmış olmasıdır. Aday bu “eşikte” aşamasında ne birincinin, ne de yeni durumun ilişkinidir. İşte kuttören bu aşamada yapılmaktadır ve geçişi kolaylaştırmaktadır. Böylece toplum içinde belirli bir düzen korunmaktadır. Mythos'un işlevi kişiye evren ya da doğa üstüne bilgi vermek değil, fakat toplumsal yapıyı ve kendi toplumunun işleyişini anlamak için yardım etmektir. Çoğunlukla masallar bireylere özgeciliği, toplumun yararı için esirgemezliği öğretir.

Kuttörenler toplumların kültürleridir. Bir toplumun kültürü kendisini kuttörenler aracılığıyla ifade eder. Tüm kültürlerdeki bir araya geliş, birlik oluş, her türlü bayram, panayır, festival bu kapsama girer. Kuttörenler toplumların kendi kültürlerini yaşama ve yaşatma biçimi olarak düşünebiliriz. Bunu yaparken kültür oyun biçimine bürünür. Oyunun sihri toplumları kendi içlerinde manevi bağlarla birbirine bağlar. Oyunun ortaklığı ve paylaşılabirliği, manevi bağ doğurur. Yine oyunun tekrarlanabilirlik özelliği bu kuttörenleri geleneksel hale getirir. Kuttörenler toplumların “doğaçlama oyun oynayabilmesi” anlamına yakındır. Ölüp dirilme ve kız kaçırma, yılbaşı ve yılsonu oyunları, tarımsal oyunlar- çoban oyunları, hayvan benzetmeleri, dilsiz oyunları- kukla-şaka oyunları, tek ve çift izlekli oyunlar-dizi oyunları (And, 1974: 72).

Arkaik kültürde kutsal temsil ve törensel yarışmalar, kültüre oyun olarak ve oyun içinde gelişme olanağı veren iki biçimdir. Bolluğun, üretkenliğin, mevsim dönümlerinin adaklar, kutsal danslar, hayvan taklitleri, yiyecek şenlikleri aracılığıyla kutlandığı bayramlar, bir nehrin geçilmesi, bir dağa çıkış, odun kesme, çiçek toplama gibi törensel yarışmalar kültürü besleyen oyunsal unsurlardır. Kora Kızılderilileri, mısır ezme ve kavurma işlemi nedeniyle kutladıkları dinsel bayramlarına, yüce tanrının bir “oyunu” adını vermekteydiler.

Roma'da refahı sağlamak amacıyla bayramlar düzenlenir ve bu bayramlar tamamen oyundan ibarettir. Roma toplumu oyun olmadan yaşayamazdı. Bu oyunlar, bu toplum için en az ekmek kadar gerekliydi. Nitekim bunlar kutsal oyunlardı ve halk da bu oyunlar konusundan gene kutsal bir hakka sahipti. Bunların ilkel işlevleri; topluma sağlanmış olan selametın törensel bir şekilde kutlanması kadar, kutsal eylem aracılığıyla, gelecekteki selametın sağlanmasını ve güçlendirilmesini de içermekteydi (Huizinga, 2010: 224-225).

Köy halayında sergilenen davranışlara bakıldığında, oyunun ilk figüründe çaresizlik sonrası, ellerini göğüslerine koyup gökyüzüne bakarak, bir yalvarma ve bir dilekte

buldukları izlenimini veren davranışlar görülür. Bu figürden, halaycıların Gök Tanrı'ya yöneldikleri anlaşılmaktadır. Gerçekten de, günümüzde bile bölge halkının Allah'a bu şekilde yalvardıkları gözlenmektedir. Bu figürün hemen arkasından, oyuncuların el vurmaya (el çırpma) başladıkları gözlenir. Bu hareket, genellikle bir neşe ve sevincin ifadesi olduğuna göre, oyuncuların bir şeye sevindikleri açıktır. Sonraki figür, oyuncuların yere çömelme davranışdır. Bu halde, önce un eleme, hamur yoğurma, yumak yapma, yumağı ateşe atma figürleri gerçekleştirilir. Bu davranışlar, başlangıçta anlamsız gibi görünen üzgün yürüyüşlerin, bir açlığı ifade ettiğini, arkasından gelen el vurmaların, Tanrı tarafından duaların kabul edildiğini ve çaresizliğin, yoksulluğun bolluğa, berekete dönüştüğünü göstermektedir. (URL 2 ).

Halk oyunları; yaşam biçiminin bir sonucu olarak, belirli bir gereksinimden ortaya çıkıp, yörede biçimlenerek yaygınlaşır. Geleneksel yaşam içinde karşılaşılan doğal ve dini etkenler, insan ve hayvan ilişkileri, kişi adları, bölge adlarından etkilenecek, doğadaki güzelliklerden, doğadaki renklerden, yaşanan sevgi ve kıskançlıklardan ortaya çıkmış ve zamanla değişime uğramıştır. Halk oyunları, ait olduğu toplumun kültürel değerlerini, sevinçlerini, üzüntülerini ifade eder. Din ya da büyü ile ilgili olan; müzikli ya da müziksiz, el, ayak gibi organlarla, kılıç, kalkan, bıçak gibi araçlarla tempo tutularak ölçülü, düzenli hareketlerdir. Bireyin ya da grupların birlikte sergilemesiyle de oynanabilir. "Eski bir Çin doktrinine göre, dans ile müziğin amacı evreni kendi yolunda tutmak ve doğayı insana yararlı olmaya zorlamaktır. O yılın refahı, mevsimleri karşılayan şenliklerde düzenlenen müsabakalara bağlıdır. Eğer bu toplantılar yapılmazsa, ürünler olgunlaşmayacaklardır" (Huizinga, 2010: 33).

Orta Asya şamanının türlü adları arasında örneğin Yakutların kullandığı ad Türkçe bir ad olan 'oyun'du. Kadın şamana ise Moğolca 'dan gelen udahan, orta şamana orta-oyun yüce şamana ulahan-oyun deniliyordu. Daha da önemlisi oyun sözcüğü yalnız şaman için değil fakat örneğin Türkistan 'da şaman töreninin tümüne de deniyordu. Oyun sözcüğünün çeşitli anlamları, düşünüldüğünde, bunların hemen pek çoğu şamanın büyüsel törenindeki çeşitli öğelerde içerildiği görülür. Şaman bu törende dans ediyor, ses ve çalgı müziğine yapıyor, yüz kaslarını kullanarak, karnından sesler çıkararak taklit ve dramatik öğeye başvuruyor ve şiir okuyordu. Böylece oyun sözcüğüyle tiyatro, dans ve türlü seyirlik oyunlarının kökeni şamanda ve onun eyleminde toplanmış oluyordu (And, 1974: 25). Kimi oyunlara bağlı sözlü gelenekte, yaşayan inançlar bir oyunun işlevini açıkça ortaya koyar. Örneğin Burdur'da çocukların Büyük Paskalya'da oynadıkları Hasır Küfrü oyununda eski küfe ve hasır eskiyi yığılarak ateşe verilir ve bu ateşin üzerinden atlayarak şu iki dizeyi söylerler:

İnem inem izine

Hep günahlarımız cavurun gızine.

Alevler bittikten sonra, çocuklar ocaktaki külden birer parça alırlar ve tırnaklarının yanlarına sıvarlar; bununla tırnakta ezi dedikleri şeyin bir daha çıkmayacağına inanırlar. Görülüyor ki oyunun bir sağaltma, ya da bir hastalığı önleme işlevi vardır (And, 1974: 45).

Kanuni Sultan Süleyman zamanında Süleymaniye’de bulunan delilerevinde hastaları iyileştirmek için orta oyununa başvurulurdu.

Kız kaçırma oyunları, asker uğurlama törenleri hep oyunsal şekilde yapılmaktadır. Düğün ve askerlik topluma oyun aracılığı ile duyurulmakta ve bundan mutlu olduklarını göstermektedirler. Herkesin davet edilmesi bu eğlenceyi toplumsallıkla bağlar. Halk içindeki oyunsal törenler, halaylar gibi ortak özellikleri barındırmaktadırlar. Yine bütünsellik, toplumsal dayanışma gibi olgular meydana getirmektedir. Düğünlerde sergilenen oyunlara bakıldığında; eğlendirme işlevinin ağırlıklı olarak görüldüğü bu oyunda, oyunda yer alan karakterlerin “gelin” ve “kaynana” oluşu, toplumsal yapı içerisinde bir arada yaşanmasından kaynaklanan “gelin-kaynana” çatışması açıkça görülmektedir. Oyun bu yönüyle tematik olarak gelinin vefasızlığı üzerine kuruludur. Oyunda yer alan diyaloglardan hareketle bu değerlendirmeyi yapmak mümkündür. Bu yönüyle oyunun ders verme amacına ve seyircilerin ya da oyuncuların toplum içerisinde sıkça yaşanan bir probleme dikkatini çekmeye yönelik olduğu görülmektedir. Anadolu düğünler, dans için en önemli vesiledir. Kökeni çok eskiye giden, kutsal bir anlam taşıyan ve evlenmeye kutsallık getiren danslar vardır: Tıpkı su dökmek, para, arpa, buğday serpmek, ateş yakmak gibi uğur getiren öğelerden biridir bu danslar. Yakın Doğu ‘da kılıçlı düğün danslarının pek çok türü vardır. Kılıcın anlamı kötü, uğursuz, dış etkenlerden gelinin korunmasıdır. Elazığ bölgesinde oynanan Çayda Çıra bir kına gecesini oyunudur. Kına dansları da tıpkı kılıç dansları gibi evliliği kutlayan danslardır, “kına, baraka yani kutsallık taşıdığı için kötü etkenlere karşı korunmak için kullanılır.”

Oyunlar kutsallığa bürünüp gereklilikleri zorunlu hale gelince, oyuncuların yaşamı tehlikeye girse de oynanmaya devam eder. Mesela Tibet’te uçurtma uçurtmak hem bir ibadet, bir ritüel bir oyundur. Ölüm tehlikesi yüksek ve ölenler olsa da bu yapılmaya, gelenekselleşmeye devam eder. Lamaizm’e yakın olan rahipler, dev uçurtmalarla yerden otuz ila elli metre yukarıya çıkan uçurtmaya tutunurlar ve kendilerini uçurumun üzerine bırakırlar. Belli zamanlarda bu uçurtma eylemi kutsal bir ritüel sayılmaktadır. Kimi zaman rahipler rüzgar veya başkan etkenlerden ötürü uçuruma düşse de oyun iptal edilmemektedir. Oyunlarda rastlanan bir tabuda Konya’dan örnekle şunu söyleyebiliriz; “Konya’da çocukların Uçurtma (bunlardan fenerli uçurtmaya Yıldızlı denilmektedir) halk karşı çıkmaktadır, bunun

hem günah olduğu, hem de uçurtma uçurulduğu zaman yağmur yağmayacağı, ekinlerin kuruyacağına bir inanç vardır. Yine Konya’da çocukların kamçı ile döndürdükleri topaç oyununa Fırça ya da Kozak oyunu denilmektedir. Halk bu oyunu yasaklamak ister çünkü fırça’yı bulan Yezit, İmam Hüseyin’i öldürttükten sonra, kellesini ayağıyla vura vura döndürmüş. Böylece fırça, Hazret-i Hüseyin’in kellesidir” (And, 1974: 43).

Bugün bile hala köylerde oyunla inancın birleştiği görülür. Oyun, köylünün bilincindeki işlevini yitirmemiştir. Şehirlerde artık neredeyse bulunmayan bu oyunlar köylerde yaşamaktadır. “Nitekim yağmur yağdırmaya yönelik çocuk oyunları; çan sallama, kurt dolaştırma, saya gezmesi, davar özü, döl töresi gibi çobanlara değin oyunlar; bahar karşılaşması ve bununla ilgili törenler; kış yarısı ve gün dönümü gibi takvime bağlı törenlerdeki oyunlar; tarım ve çiftçilikle ilgili oyunlar henüz köylü bilincindeki işlevini yitirmemiş oyunlardır” (And, 1974: 46). Topluma ve oyuna işlevsel açıdan bakarsak şunu görürüz: İnsanlar hayatta çeşitli rolleri yerine getirerek sistemi tekrar yaratırlar ve toplum denilen evreni kurarlar. Kültür için de böyledir bu. Ama ihlal edilirse; oyunbozanlar direk dışlanır, oyundan atılır ve atılmalıdır da. Yoksa kültürü sarsar. İşini yapmayan kişi de o evrenin ciddiyetini sorgulatmış olur. Faniliğini hatırlatır ve sistemi zorlar. Bu yüzden ceza alır. İnançlar ve sergilenen ritüeller daima içerisinde bir oyunsal parça barındırır.

### **1.5.3. Folklorik Oyunların Toplumsal Davranışlara Yansıması**

Bu alan inanç ve ritüellerden kopuk bir alan değil aksine onun içerisinde yer almaktadır. Toplumda bazı oyunlar daha dini alanda görünürken bazıları geleneksel olarak adlandırılmaktadır. Toplumların çeşitli dönemlerde yaşadıkları sosyal olayların, üretim ilişkilerinin, bolluk, kıtlık gibi hayati önem arz eden durumların, halk kültüründe bazı izler bırakması olağandır. İnsanların, bu tür olayların etkisinde kalarak, çeşitli tepkileri geliştirmeleri de beklenebilir. Bu tepkilerin zamanla halk kültürüne geçmesi ve şimdilerde folklorik bir malzeme olarak önemini koruması, yaşanan olayların, toplum hafızasındaki önemine işaret etmektedir. Genel olarak Sivas kültürü, özel olarak da halk oyunları içerisinde böylesi olayları anlatan halaylara rastlamak mümkündür. Bu halayların en önemlilerinden birisi, ilgili literatürde “Köy halayı” olarak geçen, günümüzde ise “İş halayı” şeklinde adlandırılan halaydır. Bu halayın, halkın günlük uğraşlarından, geçim derdinden ortaya çıktığı sanılmaktadır (URL 2).

Halayların toplu olarak oynanması ve kültürel bir öge olması önemlidir. Oyuncular oyun aracılığıyla birbirine bağlanmış ortak davranışlar sergilerler. Burada bir dayanışma

meydana gelir ve sadece oynayanlar değil çevresindeki halkla da bir bütünleşmeden söz edilebilir. Ortak yaşanmışlığı anlatır ya da kimi zaman ortak atlatılan bir afeti anmayı sağlar.

Bir eğlencede, halay çekileceği zaman, en iyi oyunculara teklif götürülmektedir. Bu oyuncular, hem yaşlı hem de oyunlar konusunda otorite olmuş kişilerden meydana gelmektedir. Öyle ki, kimi zaman bir halayı çekmesi için, o oyunda nam salmış kişinin, gece yatağından kaldırılıp getirildiği bile gözlenebilmektedir. Bu gelenek, temelde sosyal yaşantıda, yaşlılara ve yeteneğe gösterilen bir saygı ifadesi olarak yorumlanabilir.

Halk oyunları; yaşam biçiminin bir sonucu olarak, belirli bir gereksinimden ortaya çıkıp, yörede biçimlenerek yaygınlaşır. Geleneksel yaşam içinde karşılaşılan doğal ve dini etkenler, insan ve hayvan ilişkileri, kişi adları, bölge adlarından etkilenecek, doğadaki güzelliklerden, doğadaki renklerden, yaşanan sevgi ve kıskançlıklardan ortaya çıkmış ve zamanla değişime uğramıştır. Halk oyunları, ait olduğu toplumun kültürel değerlerini, sevinçlerini, üzüntülerini ifade eder. Din ya da büyü ile ilgili olan; müzikli ya da müziksiz, el, ayak gibi organlarla, kılıç, kalkan, bıçak gibi araçlarla tempo tutularak ölçülü, düzenli hareketlerdir. Bireyin ya da grupların birlikte sergilemesiyle de oynanabilir. “Eski bir Çin doktrinine göre, dans ile müziğin amacı evreni kendi yolunda tutmak ve doğayı insana yararlı olmaya zorlamaktır. O yılın refahı, mevsimleri karşılayan şenliklerde düzenlenen müsabakalara bağlıdır. Eğer bu toplantılar yapılmazsa, ürünler olgunlaşmayacaklardır” (Huizinga, 2010: 33).

Kız kaçırma oyunları, asker uğurlama törenleri hep oyunsal şekilde yapılmaktadır. Düğün ve askerlik topluma oyun aracılığı ile duyurulmakta ve bundan mutlu olduklarını göstermektedirler. Herkesin davet edilmesi bu eğlenceyi toplumsallıkla bağlar. Halk içindeki oyunsal törenler, halaylar gibi ortak özellikleri barındırmaktadırlar. Yine bütünsellik, toplumsal dayanışma gibi olgular meydana getirmektedir. Düğünlerde sergilenen oyunlara bakıldığında; eğlendirme işlevinin ağırlıklı olarak görüldüğü bu oyunda, oyunda yer alan karakterlerin “gelin” ve “kaynana” oluşu, toplumsal yapı içerisinde bir arada yaşanmasından kaynaklanan “gelin-kaynana” çatışması açıkça görülmektedir. Oyun bu yönüyle tematik olarak gelinin vefasızlığı üzerine kuruludur. Oyunda yer alan diyaloglardan hareketle bu değerlendirmeyi yapmak mümkündür. Bu yönüyle oyunun ders verme amacına ve seyircilerin ya da oyuncuların toplum içerisinde sıkça yaşanan bir probleme dikkatini çekmeye yönelik olduğu görülmektedir. Anadolu düğünler, dans için en önemli vesiledir. Kökeni çok eskiye giden, kutsal bir anlam taşıyan ve evlenmeye kutsallık getiren danslar vardır: Tıpkı su dökmek, para, arpa, buğday serpmek, ateş yakmak gibi uğur getiren öğelerden biridir bu danslar. Yakın Doğu ‘da kılıçlı düğün danslarının pek çok türü vardır. Kılıcın anlamı kötü,

uğursuz, dış etkenlerden gelinin korunmasıdır. Elazığ bölgesinde oynanan Çayda Çıra bir kına gecesi oyunudur. Kına dansları da tıpkı kılıç dansları gibi evliliği kutlayan danslardır, “kına, baraka yani kutsallık taşıdığı için kötü etkenlere karşı korunmak için kullanılır.”

#### **1.5.4. Felsefenin Oyunsal Biçimleri**

Huizinga’ya göre bilim ve felsefe “bilmece çözme” yarışmalarından çıkmıştır. İlk felsefeler, bu nedenle polemiklidir; tarafların birbirleriyle yarışması niteliğindedir. Felsefenin kökenine baktığımızda soru sormak ile başlamaktadır. Fakat bu sorular daha çok ontolojik alana isabet eden hep varlık adına sorulardır. Karşılıklı soru ve cevaplarla bir bilgelik oyunu olan felsefe, dini de içine alarak oynusal şekilde doğmuştur. Selebes adasının orta kesimlerinde yaşayan Toracalarda, eski Hint’tekine paralel bir geleneğe rastlanmaktadır. Bu toplumda, bayramlar sırasında bilmece sorulması, pirincin “şişman” hale gelmesi ile hasat başı arasındaki zamanla sınırlıdır; böylece bilmecelerin “çıkışı”, pirinç tanelerinin “çıkışını” teşvik etmektedir. Her bilmeceye cevap verildiğinde, koro şu dilekte bulunmaktadır: “Gel pirinç! Çık ey pirincimiz. Çıkın ey yukarı dağlardaki, aşağı vadideki başaklar!” Bu dönemden önceki mevsimde, bütün edebi faaliyetler pirincin gelişimi açısından tehlikeli oldukları gerekçesiyle yasaklanır (Huizinga, 2010: 144).

Huizinga Hindu anlatılarında bilmecenin önemine değinir. O dönem o kadar değerlidir ki hayat memet meselesi olmuştur. Kral bir yarışma düzenleyip brahmanlarına bilmece sorar. Bilemeyenin başı gövdesinden kopartılır. Yunan geleneğinde, yenilginin hayatla ödendiği bilmece yarışması vardır: Bu motif, kalkhas ve Mopsos adlı kahinlere ilişkin anlatıda, sık rastlanan bir biçim altında karşımıza çıkmaktadır (bkz. Homo Ludens: 145-146). “Tumturaklı söz söyleme halka açık bir yarışmanın konusuydu Yunan’da. Konuşmak, bir gösteri yapmak, caka satmak ve kelimeleri sergilemek idi. Söz müsabakası eski Yunanlı için, çetrefil bir sorunu ifade etmenin ve yargılamanın tavsiye edilen edebi biçimiydi” (Huizinga, 2010: 195). Yunan sohbetlerinde tuzaklı konuşmalar ve birini komik duruma düşürme sofizm öncesinde de vardı. Yine benzer örnekleri Eddalar geleneğinde de görürüz. Burada da ödülü yaşam olan bilmece oyunları vardır. XII. yy. okullarında kelime oyunları revaçta idi. İftiralar, hakaretler, çeşitli hilelerle üstün gelip diğerlerini tuzağa düşürmekle övünülüyordu. “Hitabetin, savaşın ve oyunun birbirlerine karışmasına ilişkin bütün bu göstergeler, Müslüman ilahiyatının bilgiçlik yarışmalarında da görülmektedir (Huizinga, 2010: 199). Felsefe de dahil bilim, doğası gereği polemik niteliklidir ve polemik unsur agonal unsurdan ayrılamaz. Büyük yeniliklerin ortaya çıktığı dönemlerde agonal unsur her zaman ön plana çıkar” (Huizinga, 2010: 200).

Oyunla eğitim söz konusu olduğunda küçük yaştaki çocuklara önce zeka gelişimi için oyuncaklarla eğitim, sonra kendi aralarında çeşitli oyunlar (ip atlama, yağ satarım bal satarım, saklambaç), derken bilgi ile harmanlanmış oyunlar işin içine girer. İlk başta bebek, kendisi ya da kardeşiyle oyuncak oynarken daha sonra sosyalleşme sürecinde cinsiyet ayrımına varıp arkadaşlarıyla oynamakta ve sonra da çevresi, okul ya da ailesinden eğitici oyunlara yöneltilmekteydi. Türk kültüründe de bilmeceler çocuklara yöneltilerek hem bilgi veren bir oyun olup kimi zaman muziplik, zekayı yorma, içine düşülmesi için bir tuzak olarak söz oyunları teşkil ederdi. Aynı şiirin anlaşılması için sembollerin çözümlenmesi gerektiği gibi, bilmece söz konusu olduğunda yine sembollerin anlaşılması devreye girer. Böylece bilmece, oyunsal alana ait olmuş olur. “Yunan felsefesinin kökenlerini, bilgelik yarışmasının meydana getirdiği dünyevi kutsal oyunla olan ilişkisi içinde ele almak isteyen her kişi, kaçınılmaz ve sürekli olarak felsefi-dinsel ifade ile şiirsel ifadenin sınırlarında bulur kendini” (Huizinga, 2010: 156).

[Retorik] “...insanın en büyük, en değerli işleriyle ilgili bir tekniktir; onu edinmiş olana her şey üzerinde gerektiği gibi konuşmayı, en ümitsiz görünen şeyde bile başarıya ulaşmayı sağlayan büyülü bir sanattır” (Gökberk, 2003: 41). Retorik, aslında şiirsel olarak ya da bilmecedan farklı olarak günlük konuşma diliyle bir zafer kazanmaktır. Sofistlere baktığımızda, felsefenin farklı bir oyunsallaşmasını görürüz. Protogoras, Gorgias, Hippias, Prodikos’da ciddiye alınması gereken yerler var. Fakat daha sonra yetişen sofistler işi oyuna, safsataya dökmüşlerdir. Dilbilgisi üzerine araştırmalardan sonra mantık konusunu da ele alır sofistler. Söylevde bir şey nasıl tanıtlanır, nasıl çürütülür? Bu soru üzerinde sofistler, tabiatıyla durmuşlardır. Protagoras, “Her soruda birbirinin karşıtı iki önerme gösterilebilir” demiş. Tartışmanın yöntemini de ilk olarak Protagoras öğretmiştir. Sofistler düşünmenin işleyişini (logiké) yalnız tartışma, tanıtlama, çürütme tekniği bakımından ele almışlardır. Gerçek tartışma sanatı (dialektik) gitgide bir çekişme, kavga tekniği (eristik) haline gelmiştir. Burada artık göz önünde bulundurulana: Herhangi bir şey üzerinde, hem ondan yana olarak, hem de olmayarak, birtakım biçim cambazlıklarıyla tartışmak; dinleyiciyi şaşırtmak, onu saçma cevaplar vermeye zorlamak, böylece karşıdakini, ne olursa olsun sonunda çürütüp susturmaktır.

Sofist, arkaik kültürel hayattaki, sırasıyla kahin, şaman, gönül gözüyle gören kimse, keramet sahibi ve şair olarak gördüğümüz ve en uygun adının vates olduğunu düşündüğümüz şu merkezi figürün hafifçe sapmış devamıdır. Mümkün en iyi gösteriyi sunmak ve bir rakibi halkın gözü önünde cereyan eden bir çarpışmada yenmek; birden fazla kişi arasında oynanan oyunun bu iki büyük devindirici gücü, sofistin faaliyetinde daha ilk bakışta görülür (Huizinga,

2010: 188). Ünlü bir sofistin bir kentte ortaya çıkması bir olay olmaktaydı. Bunlar keramet sahibi sayılmakta ve atletlerle kıyaslanmaktaydılar: Kısacası, sofistlerin faaliyetleri tamamen spor alanında gelişmektedir. Seyirciler iyi atılan bir laf karşısında gülmekte ve alkışlamaktadır. Bu tam bir oyundur: Rakipler bir söylev maçı yaparlar; birbirlerini nakavt ederler; verilecek her cevabın yanlış olacağı tuzaklı sorular sormakla övünürler (Huizinga, 2010: 189).

Bizzat sofistler, kendi faaliyetlerinin oyunsal karakterlerinin tamamen farkındadırlar. Hatta Gorgias, Helena Methiyesi'ni bir oyun olarak –emon dé paignion- adlandıracak kadar ileri gitmiş ve doğaya dair adlı incelemesi bir hitabet oyunu olarak değerlendirilmiştir. Bu açıklamaya karşı çıkanların, sofist hitabet alanında oyun ile ciddiyet arasındaki sınırların tam olarak belirlenmediğini ve oyun nitelemesinin aslında bütün bunların doğasını çok iyi ifade ettiğini göz önüne alması gerekir (Huizinga, 2010: 190). Sofizm, bilmeceye çok yakındır. Küçük bir çarpışma şaheseridir.

Sokrates, Aristoteles ve Platon sofistleri eleştirirken onların tekniğinin yararsız bir çocuk oyunu gibi olduğunu söyler. Bu üç büyük filozofa göre felsefe soylu bir oyundur. Sofistlere yönelirken felsefenin sorgulama ve bilmece oyun türünden çıktığını unutmamak gerekir. Ne var ki, “arkaik çağ felsefelerinde, bilgi ile kozmik düzen birbiriyle bağlantılıdır. O nedenle, her bilgi, aynı zamanda kutsaldır. Şeylerin düzenli işlemesi, göksel varlıklarca da buyruklanmıştır. İnsanın bunlara uyması, yaşamın sürdürülmesi için yararlıdır. Bunlara uyma, ritüeller ile yapılmakta; ritüeller ise, inanma ve pratik alanında topluluk üyelerinin birbirleri ile coşku içinde kaynaşmalarını sağlamakta; böylece, göksel olan ahenk, yerdeki yaşama da yansımış olmaktadır”. Bu nedenle, Huizinga’ya göre, arkaik çağda bilgi, mythico-mystical bir niteliktedir ve aralarında bağlantılı olan felsefe (bilgi), kutsal kararlar (bunlar dünya ve göksel varlıklar arasındaki uyumluluğa ilişkin olarak alındıkları için dünyaya da ilişkindirler) ve ritüeller aracılığıyla evrene (cosmos) bakış ile, toplumsal düzene bakış arasında bir uyum oluşmaktadır (Oskay, 1993: 149).

### **1.5.5. Bir Strateji Oyunu Olarak Savaş**

Agon türü oyunlar sert çarpışmalarla geçtiği için kimi zaman kan dökülebilir veya ölümle sonuçlanabilirdi. Yunan kültüründe bunun çok sayıda örneğine rastlamak mümkündür. Rusların ruleti ise şansa dayalı ölümcül oyunlardır ve oyunsal açıdan verimsizdir. Herhangi bir kültür yaratma faaliyeti yoktur.

Savaşlar denilince akla hep ciddi şeyler gelir. Belki bir toplumun esir edilmesi, katliamlar, belki tümünden yok olması, stratejiler, anlaşmalar... Savaş gerçekten ciddi bir iştir

ve dıştan bakıldığında oyunsal bir unsur olarak görülmeyebilir. Huizinga İngiliz dilindeki *wage*, *war* kelimelerinin kökeninin bahse girmek olduğunu söyler. Savaşı oyun olarak nitelendirme de bu örneği de ekler. Savaşta gündelik hayat ve faaliyetler artık yoktur. Savaş bölgesi sınırları çizili bir alandır. Bu iş ciddiye alınması gereken ve çeşitli stratejik oyunlarla zafere ulaşabilecek bir olgudur. Savaşı kazanan komutan her ne kadar zayıf verse de kazanmanın gururunu, sevincini, üstün gelme becerisini göstermek ister. Savaş bireysel kazanımlara yönelik değildir. Bu açılarından oyunun özsel kurallarına uymaktadır. Savaş karşılıklı yiğitliğin sergilenmesi ve bazen kan dökülmemesi için birebire mücadele sonucu verilen söze uyulup yenilen tarafın gönüllü olarak savaşı kaybetmiş sayılması bir oyunken, modern dönemde savaşlar yiğitlikten ve kazanma arzusundan çıkmıştır. Belli sayıdaki kişiler teke tek karşılaşırlar ve yenen taraf galip sayılır. Ya da başka türlü olarak Hz. Muhammed'in Bedir savaşında ordular karşılaştıkça teke tek çarpışmalar sergilemişler ve öncesinde savaşçılar birbirini selamlayıp saygı göstermişler. Savaş kimi toplumlara göre soylu bir oyundur ve savaşlarda rehin, ölü, yaralı alışverişi bu oyunu daha anlamlı kılar.

Kimi yerlerde de adli düellolar görünür. Haklı olanı seçmek için taraflar at üstünde çarpışmaya girer ve iki kişinin davası için sekiz kişi ölebilirdi. Çünkü tanıkların düelloya katılması şeref zorunluluğuydu. Düello özü itibarıyla törensel bir oyun biçimidir, sınır tanımayan bir öfke anında aniden indirilen ölümcül darbenin kurala bağlanmasıdır. Düellonun yapıldığı yer oyunsal bir alandır; silahlar birbirlerinin tamamen aynı olmak zorundadırlar; düellonun başlangıcı ve bitişi bir işaretle belirtilir; kaç el ateş edileceği veya kaç kılıç darbesi indirileceği hükme bağlanmıştır. Kan akması, şerefın temizlenmesi için kendi içinde yeterli bir koşuldur (Huizinga, 2010: 127).

Yine Çin'de ve Roma'da iki ordudan biri diğerine çarpışma teklif etmekte ve savaş bir şövalyelik ruhu taşımakta, yücelmiş bir oyun olmaktadır. "kutsal biçim burada bir törene, şövalyeye bir şeref oyununa indirgenmekte, ama esas olarak oyunsal olan karakterinden fazla bir şey kaybetmemektedir (Huizinga, 2010: 132). Şövalyelerden bahsederken Huizinga dikkati şu noktaya çekmektedir; şövalyelik soylu bir oyun fakat onun dinsel kökenden geldiğini unutmamak lazım. Edilen yeminler, kabul törenleri yine dini inanışın oyunsal karakter içinde bu mertebeye yansımalarıdır. Japonlarda samuraylar bir insan için ciddi bir şey, cesaretli olan için ise oyundur der Huizinga. Onlar için ölüm tehlikesi olsa da önemli olan kendine karşı kazandığın zaferdir. Bu konu ile alakalı geleneksel Japon kültürünün bir yansıması olan anime (çizgi filmler) ve mangalara (çizgi romanlar) incelenirse, savaşın oyun havasında geçtiği görülmektedir. Karşılan iki rakip hem birbirine söz hakkı tanır konuşur hem de savaşır. Konuşurken hamleler durur söz bitince tekrar başlar. Ve bir taraf sözle ikna

edilebilirse aradaki düşmanlık biter minnet başlar. Bu konuya güncel örneklerden “Naruto” verilebilir.

### **1.6. Tarihsel Süreç İçerisinde Oyunun Değişimi**

Zamanla kutsallığını kaybeden oyunlar artık sadece halkı eğlendiren oyunlara dönüşmüş ve kültür yapıcı işlevi ortadan kalkmıştır. Mesela Bizans hipodromunda düzenlenen çarpışmaların yerini at yarışları almış ve olay “tapınılıktan” çıkmıştır. Halk hala at yarışlarına ilgi gösterse de o bir oyundur fakat kültür yapıcı şekilde ortaya çıkan bir oyun değil. Giderek farklı konuları işleyen edebiyata bakıldığında yine Roma’da içi boş bir hal almış ve dinsel coşkudan ya da bilgelikten bahsetmekten çıkmıştır. Bu tür değişimler, asıl oyunun rasyonelleşmesiyle daha farklı amaçlara yönelmiştir. Birde şundan bahsetmek gerekir; bazı toplumların kültürleri daha önce orada yaşayan toplumdan miras kaldığı için yeni bir kültür yaratma işlevi içine girmiyor. Var olan kültür içeresindeki oyunlar bu yüzden kimi zaman geçmişten ve ifade ettiği anlamlardan kopmuştur. Putataparlık bile oyunsal unsurlardan arınmıştır. Batı-dışı modernleşmelerde kültür politikaları, modernleştirici bir elit tarafından, tepeden inmece bir tavırla, siyasi, ekonomik, toplumsal ve kültürel alanlarda ani ve geniş çaplı dönüşümlere yol açacak bir biçimde hayata geçirilmiştir. Bu bağlamda da, geleneksel kültür her zaman reddedilmiş, Batı’nın üstünlüğü bizatihi kabul edilmiştir. Lakin gelenekselin reddi ve Batı’nın üstünlüğünün kabulü, ulusal ve Batılı olanı da ister istemez karşı karşıya getirmiştir (Seyben, 2009: s. V).

“Oyun; fiziksel, entelektüel, ahlaki veya ruhani değerler sayesinde de kültür düzeyine yükselir. Oyun, bireyin veya grubun hayat düzeyini yükseltmeye ne kadar yatkınsa, o ölçüde hakikaten kültür haline dönüşür” (Huizinga, 2010: 73).

Sanayi ile birlikte “oyuna karşıt olan şeyler başat konuma gelmiştir”. Yani çalışma alanı oyunun yerini almış ve kültürü daha ciddi bir hale sokarak oyunu itmeye, dışlamaya başlamıştır. Faydacılık ve burjuvanın zengilemesine hizmet eden anlayış bir ideal olmuştur. Burjuva da “çağın idollerini” kendi belirler olmuştur. Huizinga’ya göre etrafımızı kuşatan oyun, gerçek oyun değildir. Modern toplumda oyun anlayışı bir yanıltıcılıktır. Çünkü oyunun arkaik kültürlerde özüne bakarak bir tanımlama yapıldığında; dolaysız, çıkar dışı, kaynaştırıcı nitelikte olması gerekmektedir. Sanayileşme ile her şey ticarileşmiştir. Oyun alınıp satılan bir öge olmuş ve “yüce amacından” soyutlanmıştır. Spor karşılaşmaları bile bir oranda bilimselleşmiştir. XIX. Yüzyıldan itibaren insanlar doğadan ve oyundan uzaklaşmaya başladıkça, “beden eğitimi” ve sürekli bir örgüte veya örgütlü karşılaşmalara dayanan “futbol turnuvaları” ortaya çıkmaya başlamıştır. Yerel yönetimler (kent yönetimleri) futbol

turnuvalarını geleneksel hemşehrilik duygusunu yeni çağda da sürdürmek için desteklemişlerdir. Ne var ki, eskiden kitlelere sağlık, hayat ve yaşama yeniden dönüş sağlayan spor kutsal bir etkinlik sayılırken, bugün sporun kendiliğindenliği ve dolaysız yapılan bir etkinlik olma özelliği gerilemiş; profesyonellerin yaptığı bir iş olmuş; olimpiyatlarda bile “oyun” ögesi kalmamıştır (Oskay, 1993: 150).

“Ticarileşmenin etkisi altındaki sanat giderek ortadan kalkmaktadır” (Giddens, 2005: 402). Oyun bir fantazyadır fakat günümüzde gerçek hayattan kaçmak için kullanılan bir fantazyaya olmuştur. “Vahşi kapitalizm” döneminde metalaşan işçiler acımasız çalışma şartları altında ezilerek bir tür eğlence aramışlardır. Oyun sadece vücudu dinlendirmek, sıkıntıdan uzaklaşmak, çalışmaya tekrar motive olmak gibi türlü sebeplerle araçsallaşmıştır. Artık oyunda kapitalizme ve sanayiye hizmet eden bir yapıya bürünmeye başlamıştır. Fabrikada makinanın başında rutin işlemler yapan ve ifade ettiği değişim değerinden ötürü değer verdiği ücreti yüzünden sürdürdüğü çalışma hayatını çekilir kılmak için “oyuna” yönelen işçi sınıfı: ya da araçsallaştırılmış toplumsal ilişkilerin dışında, reel yaşama ilişkin pratik yanları yokmuş gibi görünen fantazyaya yönelen orta sınıf, gerçekte içinde ancak edilgin bir öge olarak yer alabildiği toplumsal yaşam karşısında, oynadığı bugünkü “oyunları” belleksizleştirmenin ve unutmamanın bir aracı olarak oynamaktadır (Oskay, 1993: 169).

Sanayi toplumuna geçişle birlikte, çalışma dünyası ile serbest zaman (leisure) arasındaki bütünleşme daha örgün ve rasyonel hale getirilmiş; serbest zaman, toplumsal sistem açısından uygun niteliklere sahip bir recreationa dönüştürülmüştür. Sanayi kapitalizmine kadar, geleneksel yaşam ortamlarında “doğuştan” kimlik kazanan insan, yeni toplumsal ortamında anonimleşmiş toplumsal ilişkiler içinde “kimlik edinme” sorunuyla karşılaşmaya başlamıştır. Modern toplum insanı yoksun kıldığı, fakat kişisel maddi olanaklarını aşacak derecede insanı özendirmediği çeşitli “kimlikleri” reel-yaşamın dışındaki yaşam alanlarında edinmek için bir araca dönüştürmek zorunda kalmıştır. Böylece oyun, tarihte ilk kez egemen konumdakilerin oyuna gereksindiğinden çok daha fazla, çeşitli toplumsal katılma düzenlenimleriyle üst statüdekilere özenen, özendirilen ve bunu “sokağa inmiş gündüz rüyalarında” tadabilme olanağı elde edebilmiş bağımlı kesimdeki insanların temel yaşamsal gereksinimine dönüştürülmüş bulunmaktadır. Sanayi kapitalizmiyle birlikte insanın, tüm dış dünyanın yanısıra, kendisinin de metaya (ücretli işgücüne) dönüşmesi, onun Huizinga’nın anladığı anlamıyla “özgür, bilinçli ve bireyleşmiş insan” olmasını zaten ortadan kaldırmıştır. Bunlar, Marx’ın belirttiği gibi tarihte daha önce olduğu üzere varolan toplumsal formasyonun kendi iç çelişkilerinden yola çıkarak ve ancak onu aşarak yeniden kazanılabilecek, gerçekleştirilebilecek olan insansal özelliklerdir (Oskay, 1993: 168).

Oyunlarda toplumsal deęişime ayak uyduracak şekilde topluma baęlı olarak deęişirler. Evrimci açıdan da bakıldığında eğlence imkanlarının kısıtlı olduęu zamanlardaki toplu oynanan oyunların endüstriyel bireysel oyunlara doęru geçtięi görülür. Çünkü toplum deęişmiş, sanayi devrimi olmuş ve Simmel'in de Metropol ve Zihinsel Yaşam makalesinde bahsettięi gibi metropol yaşamı, insanı bireycilięe ve ekonominin belirleyici olduęu bir yaşama atmıştır. İnsanlık gözünde ve evrimci anlayışa göre oyunlarda giderek mükemmelleşmiş olmaktadır. Fakat bu yaklaşım eğlenceyi, hazzı göreceli olarak “üst boyuta, tavana” taşımış olsa da, oyunu kendine yabancılaştırmıştır. Aynı zamanda topluma yabancılaşp “oyuncaęa dönüşen oyun” “evrimleştikçe” kendinden bir şeyler kaybederek metalaşmıştır.

Tüketim çağının yaklaşımlarıyla derin tarihsellięi olan oyun konusuna bakıldığında; tabiki her şey gibi onunda çıkara, bireye hizmet eden, tüketilebilen bir şeye dönüşmesi “mükemmellięi” simgelemektedir. Bütünsellik açısından bakılıp tarihsel arka planı göz önüne alırsak “oyun mükemmelleşmiş” gibi öznel ve popüler kültüre sadık bir zihniyetle cevap vermemek gerekmektedir. Her çağın ve toplumların kendine has amaçları olan, hazzı içeren, gerilimi dindiren, kutsallık içeren ve daha birçok yönden olumlu sayılabilecek oyunları kendilerine has olmuştur. Bugünün oyun anlayışı ile tüm oyunlar kıyaslanmamalı ve bugün gelinen noktanın nihai nokta, zirve olup “en çok haz veren” olması söylenemez. Oyunların başlangıcı itibariyle ele alınıp tarihsel deęişimi incelenerek yorum yapılmalı ve “çaę merkezci” bir bakış açısı içerisinde olunmamalıdır. Şimdiki gelinen noktada da oyun ölmedi, modern kültürle beraber deęişime uğradı. Burada dikkat çekici bir nokta Comte'un metafizik sonrası bilim toplumuna geçilmesi durumunda toplumun dinden ziyade bilimle yönetileceęi söz konusu idi. Bugünün batılı anlamda “gelişmiş” toplumlarında oyun alanında dinsel (daha doğrusu kültürel öğelerin ve geleneksel ruhun) unsurların zayıflayıp daha dünyevi, seküler bir biçimde oluştuęu görülmektedir. Dijital oyunların kültüre kattıęı bir deęer ya da eylemlere yükledięi bir anlamı yok çünkü kurgusaldan ibaret ve bir oda içerisinde yaşanıp bitmekte.

İnsan, rahatlama isteęini karşılayabilmek için becerisini, görgüsünü, zekasını kullanarak eğlenebileceęi, iradesini kanıtlayabileceęi, sersemlięe, yorgunluęa, bezginlięe, korkulara dayanıklılıęını ölçebileceęi binlerce durum, araç-gereç ve oyuncak geliştirmiştir. Emiroęlu'na göre endüstriyel toplumun oluşmasıyla isteęe baęlı ikincil etkinlik olarak tanımlanan ‘hobi’ kavramı ortaya çıkmıştır. Caillois bu konuyu teknoloji toplumunun yarattıęı gelişmelerle birlikte ortaya çıkan çirkin sonuçları örtmek için oyun içgüdüsünün önemli işlevlerinden birine karşılık gelen ‘hobi’leri ürettięini belirterek desteklemiştir. Emiroęlu, hayat standartlarının yükselip orta sınıf ve çekirdek aile kavramlarının ortaya çıkmasıyla herkesin

yaşamının aynı standartlara bağlandığını; insanların, yaşamlarının neresinin kendilerine ait olduğunu sorgulamalarıyla kişisel eğilim ve merakların önem kazandığını belirtmiştir. Yukarıda belirtilen yetişkinlerin oyunlarının iş-oyun ayrımı çerçevesinde ‘hobi’ olarak tanımlanmaya başlamasıyla çocuk oyunlarının, artan nüfusa bağlı olarak oluşan kent toplumlarında fiziksel tehlikelerden sakınmak adına organize edilen, zaman zaman aile içinde kurgulanan, okul sistemine dahil edilen biçimlere sokulması aynı dönemlerde gerçekleşmiştir. Endüstriyelleşme sonrası, oyun faaliyetleri, caddelerin tehlike arz etmesi ve oyun alanı olarak kullanılan boş arazilerin azalmasıyla iç mekanlara taşınmıştır. Bilgisayar teknolojileri oyunun dışarıdan içeriye taşınmasını hızlandırmış, bunun sonucu olarak; grupça oynanan sokak oyunları ve oyunların gereksinimleriyle ortaya çıkan yaratı nesnesi oyuncakların yerini satın alınan, seri üretim ürünü, bireysel oyun gereci oyuncaklar, video ve bilgisayar oyunları, sanal oyuncaklar almıştır (Ak, 2006: 25).

Playing with power [güç’le oynamak – 1991] adlı kitabın yazarı Marsha Kinder’in sekiz yaşındaki oğlu Victor’un betimlediğine göre: Victor, beğenilerinde yalnız değil. Video oyunları, özellikle de Nintendo, küresel çağımızda daha önce görülmemiş bir kapsamı ve çekiciliği olan, neredeyse dünyanın her yerinde çocuklar ve gençler tarafından oynanan bir kitle eğlence biçimidir. Bu tür oyunlar pahalı olsa da, dünyanın kimi yoksul ülkelerinde bile çok satılmaktadır, milyonlarcası da daha zengin ülkelerde satılmıştır (Giddens, 2005: 388). “Oyunlar ve oyunlardaki kişiliklere dayanan toplumsal kodlar ile gelenekler ortaya çıkmıştır. ABD’de 1990 yılında en çok satan otuz oyuncaktan yirmi beşi ya video oyunları ya da video göstericileri idi” (Giddens, 2005: 392). “Provenzo video oyunlarının, bugün çocuk kültürünün ve yaşantısının temel bir parçasına dönüştüğü sonucuna varmaktadır” (Giddens, 2005: 392).

Bugün boş zaman değerlendirme olarak görülen oyun, aslında kültür kadar önemli bir kavramdır. Hobi kavramı oyunun değerini düşürse de hala önemli işlevleri mevcuttur. Günümüzde oyunların önemi azalmış gibi görülse de incelendiğinde önemli yerlerde oyunları gözlemek hala mümkündür. Mesela ABD’de bir yılda tavla üzerine 50’yi aşkın kitap yayınlanması, oyun gereçleri, oyuncakların güzel sanatların bir uygulama alanı olması, oyun platformlarının artışı, genelkurmaylardaki savaş oyunları bunun örneklerindedir. “Askerlikte olduğu gibi iş ve endüstri alanında da çağcıl oyunlara rastlıyoruz. Pazarlama, rekabet, yatırım, üretim, yöneticinin karar vermesi, işveren-işçi ilişkisi, dış ticaret vb. konularda planlama, eğitim ve araştırma için oyunlar düzenlenmiştir. Bunlardan bilgisayarın da kullanıldığı *Sümer Oyunu* ilginçtir” (And, 1974: 50). Modern toplum hala oyun oynuyor çünkü kitle iletişim araçları ile insanlar kendilerini başkalarının yerine koyuyorlar ve onları taklit ediyorlar. Bu, modernleşmenin batı merkezli en önemli kozlarından biridir. Modern toplum olabilmek için

kültür ve adabı kitle iletişim araçlarından örnek alan, yabancı kültüre özenen bir toplumda aslında modernleşmeyi oyunsal olarak gerçekleştirmiş gibi görünmektedir. Fakat bunun altında bir ideoloji, bir çıkar, bir olumsuz etki yattığı için oyunun kuralları dahilinde yer almamaktadır. Taklit oyunsal bir unsurdur. Kitle iletişim bir kültür yaratma (aslında asimilasyon ya da geniş anlamıyla kültürleşme) işlevi yerine getiriyor fakat bunu çıkarları üzerinden yapmaktadır.

## **2. YENİ MEDYA TÜRÜ OLARAK DİJİTAL OYUNLAR**

Sanayi devrimi sonrası başlayan modernite ve devamında gelen postmodernizm toplumu açıklamaya yönelik yaklaşımlardan biridir. Bu yaklaşımın içeriğinde; üretim biçimlerinden günümüzde yaygın olarak kullanılan post fordizm, tüketim biçimlerinden popüler kültür ve kültür endüstrisi kavramlarının yanısıra enformasyon toplumuna yönelik saptamalar yer almaktadır. Yani bilginin toplum üzerindeki hakimiyetine değinen bir açıklama biçimi olarak karşımıza çıkmaktadır. Artık yeni toplumda ekonomik kaynak olarak görülen en önemli şey sermaye, emek veya doğal kaynaklar değil, bilgidir. Günümüzde süper güç olarak tabir edilen devletler bilgi işçiliği alanına yönelmekte ve toplumlar üzerinde tahakküm kurmaya çalışmaktadırlar. Bilgi işçiliği de toplumsal yapı içerisinde yeni bir sınıfa ortaya çıkarmıştır ve iletişim ağları, yeni altyapı biçimleriyle endüstri toplumunun bürokratik yapısı değişmiştir. Bilişim teknolojileri işgücü biçimini de değiştirmektedir. Enformasyon toplumu, ekonomik temeli bilgiye dayalı olan toplumdur. Bu toplumda işgücünün sektörel dağılımında bilgiyle ilgilenen kesim büyük pay sahibidir. Postmodern bir toplum türü olan bu enformasyon toplumunun yegane sürükleyici gücü bilgidir. Sanayi devrimi öncesi buharın yaptığı etkiyi, bu toplumda bilginin yaptığı varsayılır (Doğu, 2006: 9).

Enformasyon toplumunun oluşumu aslında üç evreden geçmiştir denilebilir. İlk olarak 19. Yy ortalarından itibaren iletişim biçiminin elektronik ortama aktarılması bu sürecin başlaması için ilk adımı oluşturmuştur. Daha sonraki yüzyılda elektronik iletişim araçları birbiriyle sinyaller aracılığıyla bağlar kurmaya başlamış ve aralarında etkileşime girmişlerdir. Bu gelişme de enformasyonun ikinci safhasını oluşturmuştur. Makinelerin dilleri birbirine çevrilmekte ve ortaya karmaşıklığa doğru giden bir sistem çıkmaya başlamıştır. Son olarak enformasyon sistemleri ulusları aşarak dünya genelinde tüm insanları birbirine bağlamış ve birçok elektronik araç dilleriyle anlaşılabilir hale gelip küresel bir iletişim biçimi, paylaşılan bir ağ yaratmıştır. Evreler arasında zamansal geçişler mümkün olduğu gibi, gelişim aşamalarının her yerde aynı yaşanmadığı da gözlenmektedir (Doğu, 2006: 10). Bu gelişmelerle birlikte

medya kavramı ortaya çıkarken, teknolojik ilerleyiş hızına paralel olarak ta multimedya ve yeni medya kavramları ortaya çıkmıştır. Tüm dünyanın güç, bilgi, toplumsal yapı ve kültürünü değiştirmesi ile tahakküm kurma aracı olarak, ülkelerin yatırım yaptığı en büyük alan olmaktadır.

Medyanın etkisi toplumları yönlendirmiş, ulus devletlerin kendilerini meşrulaştırma ve yeni devlet düzeni, toplum düzeni oluşturmaya imkan vermiştir. Multimedya ile iletişim daha da güçlenerek iletişim düzeyinden etkileşim düzeyine doğru geçmeye başlamıştır. Son noktada ise artık karşılıklı etki-tepkiyi sağlayabilen bir medya türü ortaya çıkıp ulus devletlerin üzerinde yükselen bir güç olma potansiyelini kendisinde bulmuştur. İletişim araçları da medyanın değişimi ve teknolojik buluşlara paralel olarak değişmiştir. Ayrıntılı olarak ileride işleyeceğimiz için bu noktada yeni medyanın eskide medyadan farklılaşma biçimine yüzeysel olarak değinebiliriz. Eski medyadaki enformasyon ulaşım hızı ve kapasitesi devrimsel nitelikte yeni medya ile genişlemiş ve olumlu yönde ilerlemiştir. Ayrıca iletişim etkileşime dönerek alıcı ve iletişim aracı arasındaki fiziksel durum, geri besleme de değişmiştir. Yeni medya interaktif bir yapıya kavuşmuştur. Ayrıca kompozisyon biçimi değişerek tek bir kaynaktan multimedya olarak birçok veri çeşidini taşıyabilmektedir. Artık ileti merkez-çevre temelinde değil direk olarak alıcıya iletilmektedir. Ayrıca alıcıya özel olarak da bilgi gönderilebilmekte ve gruplaşmış bilgi ağlarına imkan tanımaktadır. Bunun anlamı da sanal olarak topluluk kurmanın önünün açılması demektir.

Bilgisayar oyunları, web siteleri, multimedya, CD-ROM'lar, DVD'ler, sanal gerçeklik uygulamaları ve bunlar gibi birçok dijital veri içeren enformasyon aracı yeni medyanın ürünleridir. Yeni medya ürünleri daha çok dağıtım, ulaşım ve sergileme kavramları ile geleneksel medyadan ayrılır. Yani kağıt üzerindeki basılı bilgiler geleneksel medyaya aitken, dijital her türlü bilgi (kullanılması için bir elektronik araç gerektiren) yeni medyanın meyvesidir. Yeni medyanın nimetlerinden biri olan dijital oyunlar da enformasyon taşıma araçlarıdır. Oyun kültürün dönüşümü bağlamında topluma göre dönüşmüş ve teknolojinin ilerlemesi ile de adeta evrim geçirerek biçimselliğini fiziki ortamdan bilgisayarın sanal ortamına bırakmıştır. Sanayi devrimi ve sonrasında gelen icatların hızlı üretimi yani post fordizmle birlikte küresel çapta bir üretim, her eve bilgisayarın girişini kolay ve zorunlu kılacak şekilde gelişmiştir. Böylece bilgisayar da üzerine büyük yatırımlar yapılan, geliştirilen ve yepyeni bir boyuta ulaşan formel bir değişim yaşamıştır.

Verilerin dijitalleşmesi, yazılımın ilerlemesi dijital oyunların metinsel biçimden görsel multimedya formlarına dönüşmesini tetiklemiştir. Böylece diğer yeni medya araçlarının yaptığı etkiyi bilgisayar oyunları da yapmaktadır. Bilgisayar oyunları gibi yeni araçlar

geleneksel medyada görülmeyen farklı yeni yetenekler sunmaktadır: El-göz koordinasyonu, ani duyuşal geribesleme, normal zamanın aktif kullanımı, evrenin tanrı gözünden kontrolü, kompleks yapı algı ve seçimleri, temsili şiddetin manipülasyonu vb. Çoğu sanal gerçeklik ile ilişkili olan bu tecrübelerin insan-makine yüzleşmesinde yeni bir çıđır olduđu düşünülebilir (Dođu, 2006: 48).

Dijital oyunlar teknolojik bir devrimdir. Bu oyunlar henüz yeni bir araçlardır. Bu oyunların kavranabilmesi için veya nasıl çalıştığına dair kesin yargılarımızın oluşması için daha çok araştırma ve veri gerekmektedir. Çünkü yeni medya ile bilgi sunuşu önü alınamaz bir hale gelip her gücün üzerinde kontrolü güç ve merkezless bir yapıya doğru gitmektedir. Konuya yönelik yapılan araştırmalar ise, genellemeler ve yüzeysel bir deneysellik ile sınırlanmaktadır. Bilgisayar oyunları, oyuncusunun başlangıçta verilen bir hikayeye, anlatıya uygun olarak hareket etmesini bekler. Metinsel bir tiyatrunun karmaşıklaşmış dökümüdür. Bu haliyle bir önkoşul içererek belli kuralları dayatır, sınırlar çizerek ve bunların takibini bekler. Konstrasyon bu tür oyunlar için vazgeçilmez bir gerekliliktir. Etkileycilik düzeyi çok yüksek ve içinde birden fazla medyayı barındırarak multimedya olma özelliđi taşımaktadır.

### **2.1. Kültürün Dönüşümü Bağlamında Oyunun Dönüşümü**

Sanayi devrimiyle birlikte deđişmeye başlayan toplum yapısı neredeyse her alanda köklü bir deđişim getirmiş ve yeni bir “çađ” başlatmıştır. Çünkü birçok alanda insan eylemleri yeniden tanımlanmış, kurumların özünde deđişimler yaşanmış ve yaşam tarzları deđişmiştir. Geçmişle kopan bağlar; geleneksel ve modern diye ayrılıđa gitmiş, geleneksel olan dışlanmış. Tinsellikten sekülerliğe doğru geçiş oyununda özünün bozulmasına sebep olmuştur. Özellikle Simmel’in bahsettiđi gibi metropollerde yaşam bireysellik, pragmatizm, rasyonalizme dökülmüştür.

Oyunun unsurlarından olan “yararcılıktan uzak olma”, kente doğru gittikçe ihlal edilmiştir. “Kültür malzemesinin daha karmaşık, dađınık ve geniş hale gelmesi ve toplumsal, bireysel ve kolektif hayat ile üretim tekniđinin daha incelmış bir örgütlenmeyi bilir hale gelmesiyle birlikte, bir uygarlığın temeli, oyunla muhtemelen bütün temasını kaybetmiş olan kavram, sistem, kavrayış, doktrin, ölçü, yapaylık ve örflerin istilasına uğrar. Kültür giderek daha ciddi hale gelir ve oyuna artık yalnızca ikincil bir yer verir” (URL 1). Uygarlığın gelişmesine koşut olarak, insana Tanrının verdiđi en önemli özellik olan “oyun oynayarak yaşamak” özelliđinin, oyun için gerekli toplumsal koşulların ortadan kalkması yüzünden eski önemini yitirdiđini söyleyen Huizinga, “toplumun tinsel güçleri ile materyal güçleri arasında

uyumlu bir denge oluşturulabildiği sürece olumlu sayılabilecek Kültürün, günümüzde, bu işlevini yerine getiremediğini” ileri sürmektedir (Oskay, 1993: 145).

Oyun, çoğu yerde kutsallıkla, sembolizmle içiçe olmuştur. Bu tinsel öğelerden uzaklaşıp oyunun maddesel, kuru yarara dayanması onu kültür yaratıcı işlevden, kültürün oyuncağına çevirir. Çağdaş döneme yaklaşıldıkça uygarlık olguları içinde oyun ile oyun-olmayan arasında ayırım yapılması giderek daha güç bir hale gelmektedir. “Kültürün ciddiyetinin genel olarak vurgulanmasının XIX. Yüzyıla ait bir olgu olduğu bize pek inkar edilemez nitelikteymiş gibi gözükmektedir. Bu kültür daha önceki yüzyıllara nazaran son derece daha düşük bir ölçüde “oyunanmış”tır. Toplumsal hayat biçimleri artık, eskiden kılıç, dar pantolon ve perukayla olduğu gibi, üst bir hayat idealini “temsil etmemektedir” (Huizinga, 2010: 241). Aristo ve Platon’da da görüleceği üzere “soylu oyun” modern dönemde alanını daraltmıştır. Modern uygarlık, oyunu kültür ve yaşamdan ayırarak onun toplumlar üzerindeki işlevlerini de köreltmış hatta belki bir kısmını yok etmiş olmaktadır. Fakat bu oyunsallığın tamamen sonu demek değildir. Modern toplumda belli bir öz kaybolurken, ona bağlı eni biçimler de meydana gelerek oluşan boşlukları doldurmaya çalışmıştır.

Gerek armağan kültüründe gerekse kapitalist anlayışta ...harcama ya da saçma, dağıtma vardır. Geleneksel toplumlarda görülen gösterişli servet imhaları, evlerin güç gösterimi için yakılması vb. uygulamalar bir kutsal arayışının sonucu iken modern toplumlarda görülen gösteriş için harcama, lüks ve şatafat seküler bir statü inşasının en önemli parametrelerinden biri haline gelmiştir (Birekul, 2014: 23-24). Potlach oyunsal aktiviteleri de değişerek modern hayatta yeni bir biçim kazanmıştır.

Önceki bölümde bahsettiğimiz olgulardan biri olan Potlach’ta dahi bu değişim gözlemlenebilir. Modern dönemle birlikte eski oyunsal biçimler yeni hallerini almışlardır. Potlach, Birekul’un bahsettiği gibi armağan adı altında oyunsallığını devam ettirmektedir. Birekul, kültürel değişime paralel olarak Potlach ve armağanın değişimini şöyle açıklamaktadır:

*Dünden bugüne hediyeleşme alışkanlıklarının incelenmesinde dikkat çeken en önemli unsurlardan birisi de hediyeleşme davranışına yön veren kutsiyetin gündeme getirilmesidir. Belki de armağan toplumu ile rasyonel modern toplum arasındaki en belirgin çizgilerden birisi kutsal ile seküler arasına çizilen çizgidir. Armağan kültürünün doğasında bulunan kutsalın sunumu anlayışı modern toplumlarda giderek zayıflamıştır. Esasında insanlığın başlangıcından bu yana dinler ve armağan arasında sıkı bir ilişkinin olduğunu söylememiz mümkündür (Birekul, 2014: 53).*

Oyun artık günümüzde bir “eksik oyun” olarak oynanmaktadır. Büyüsü bozulan oyun hala bazı türleriyle ayakta durmaya çalışmakta ve bir yandan da yeni küresel kültüre adapte edilmektedir. Günümüzde ise 18. Yüzyıldan beri etkinliği ve yaygınlığı artan utilitarianism ve toplumsal sistemin verimliliğini önde tutan yeni ölçütler yüzünden çalışma ve üretimde bulunmak başat ideal olmuş; insan’ın yücelmesi için kullanılabileceği özgür zaman kalmamıştır. Tüm uygarlıklarda “kültürden de önce oluşmuş bulunan oyunun günümüzde de varlığını sürdürebilmesi, yaşamın determinizm tarafından istila edilmiş bulunan alanları genişledikçe, güçleşmektedir” (Oskay, 1993: 146).

Modern dönemle birlikte Huizinga’nın da dediği yanlış anlaşılmalıdır: Oyun değil, oyunsallık yok oldu. Yani oyunun kültür yaratıcı işlevi yok oldu. Fakat oyun şekil değiştirdi ve modern dönemde, modern oyun geldi sanayi devrimine bağlı olarak. Çünkü sanayi ile her şeye yüklenen anlam tekrar değişti ve baştan bir kültür oluştu. Popüler kültür içinde moda tapılması gibi metalara kutsallık atfedildi. Oyunu da kutsal sayan gruplar azımsanmayacak kadar var, özellikle Japonya, Çin ve Kore’de oyuncu olmak profesyonel bir iş ve ciddi bir alandır. Burada bahsettiğimiz global anlamda oyun tasarlayıp satmak değil, çıkar amacı gütmeyen oyun geliştirip oyun oynama yarışmaları düzenlenmesi. Kültürü yayma araçlarından biride; folklorik oyunlar. Okullarda bu tür yönlendirmeler mevcuttu ama bugün sönük durumda. Yine de uluslararası halk oyunları yarışmaları Türkiye’de yapılmaktadır. Yabancı çocuklar ülkemizde Türk dansları yaparak hem ülkeler toplumları arası hem de siyasi yakınlaşmayı oyun üzerinden yapmaktalar. Oyun, insanın doğasında bulunan bir fantazyaya olduğu için modern dönemde de ortaya çıkmaktadır. Sanayi devrimiyle gelen çalışma alanında “sözde kolaylık” adı altında, kapitalizm için çalışma şartlarından muzdarip insanlar, sıkıntılı hayatlarından kendi fantazyalarına kaçtılar. Ağır koşullar hastahanelerin yayılması ve psikolojik problemlerin artmasına sebep oldu. Kapitalizm bu alanı da iyi değerlendirerek dijital fantazyaya dünyasını “ücret karşılığında” duyurdu. Sanayide çalışanlar sanayi şartlarından kaçmak için sanayi üretimi oyunlarla bu “oyuna” alet oldular.

Aslında oyunsallık sanayi devrimi sonrasında yok olsa da, oyunun kültür yaratıcı işlevi bir süre ortada görünmedi. Derken teknolojik gelişmeler ışığında bakabileceğimiz yeni medya, multimedya ve dijital oyunlarla oyun kavramına farklı bir soluk geldi. Fakat oyun bu gelişme ile de toplumsal alanda söz sahibi, yaratıcı bir etken değil; boş zamanların değerlendirilmesini sağlayan, kişiyi az da olsa rahatlatan kısa süreli eğlence olarak tanımlandı. Nede olsa yeni oyun biçiminin arkasında kapitalizm, globalleşme, sekülerizm, rasyonalizm ve kültür endüstrisi vardı. Fakat beklenmeyen hızlı gelişmeler oyunu öyle bir noktaya taşıdı ki; oyun dünyada en büyük yatırım araçlarından biri haline geldi, toplumun bunalmışlığına su

serperek kendine geniş kitlelerde yer edindi ve bugün tekrar kültür yaratıcı bir etmen olarak karşımıza çıkmaktadır.

Evet oyunun büyüğü bozuldu, evet oyunsallık kalmadı (yok denecek kadar az) ve evet soylu oyun sekülerizme alet olup oyunun bizatihi özünde olan bir çok kuralı iptal etti. Huizinga'nın ve birçok kuramcının yaptığı oyun tanımı, kuralları, ilkeleri ihlal edildi fakat ortaya oyunun bambaşka bir biçimi çıktı. Dijital oyunları oyun saymamak elde değil. Oyun olmanın bir çok özelliğini taşımakta fakat formel olarak başka bir platforma bağlı olarak sergilenmektedir. Yani oyun ve oyuncunun arasına bir meta, bir araç girmiştir artık. Bu durum oyuncakla oynamak gibi bir durum değildir, çünkü bilgisayar, playstation, X-box, atari, konsol gibi oyun platformları oyuncak değildir. Oyunağın yapamayacağı kadar işlemi yapar ve toplumsal işlevleri yerine getirir. Kültürü yaratan ise tüm bu araçların ulus aşırı camiada birbiriyle etkileşim halinde olması, oyuncularında küresel ağlar üzerinden sanal cemaatler oluşturmasıdır. Oyuncunun habitusu oyunsal alanla birlikte hem dijital ortama aktarılır hem de dijital ortamdaki gelen veriler oyuncunun habitusuna. Bu durumda oyuncu ve oyun arasında kültürel alışveriş ve eylemsel değişimler başlamaktadır. Oyun artık tek bir mahallede değildir, tek bir ilde ya da ülkede değildir; her yerdedir. Bir oyun, milyonları peşine takıp onları yoğun enformasyon alışverişine tabi tutabilir. Bu küresel güç iyi ya da kötü diye kesin olarak yorumlanamaz. Oyun ideolojileri de yansıtır, fantezileri de, kültürleri de. Oyun artık bir iletişimdir, bir chattir, ortak bir alan ve bir birlikteliğin kültürel özüdür.

İnsan kültürü zamanla değiştikçe oyun da ona uygun olarak değişmiştir. İlk insanın ilkel oyun biçimlerinden giderek karmaşıklaşmış, kendisini yenilemiş, değiştirmiş ve dönüştürmüştür. İşte en büyük dönüşüm de; sanayi ve enformasyon toplumu ile birlikte analog oyunlardan dijital oyunlara geçiş sürecinde oluşmuştur. İnsan kültürü seküler ve mekanik hale gelip tüketim aracına doğru meylettığı anda, oyun da aynı rotada yol almıştır. Artık insan kırsal kesimde yaşayan ve küçük bir cemaatin üyesi olan varlık değildir. Artık insan şehir ve metropollerde cemiyetin içinde yalnızlaşmış, özünü kaybetmiş, modern ama birliktelik kurmaya muhtaç bir biçimde mekanik işlemlerin arasında yaşamaktadır. Bu kültürel değişim günümüz toplumlarını oluşturup geleneksel ve modern diye kültürü ikiye ayırdı ise; oyunu da analog ve dijital diye ikiye ayırarak toplumu oyunsuz bırakmamış fakat oyunu yeni üretim ve tüketim biçimlerine alet etmiştir.

Toplumun genel dokusundan farklı yönleri bulunan grupsal her hareketin bir çeşit alt kültür olarak tanımlanması mümkündür. Azınlıklar, göçmenler, çeşitli gençlik grupları ilk akla gelen örneklerdir. Alt kültürler, üst kültürü yansıtan toplumsal norm ve ilişkilerin dışında kendi toplumsal normlarıyla yaşamakta, toplumun genelinden farklı ve kendine özgü bir ahlak

ve iletişim biçimini benimsemekte, barınma, eğlenme tarzı ve sanatsal faaliyetleri ile bireysel tepki ve ifade biçimlerini grupsal söyleme dönüştürmektedir. Yani alt kültür, grup kültürünün egemen kültürden farklı olduğunu ifade eder. Tanımlanan şekli ile gençlik alt kültürlerine ülkemizde de rastlanabilmektedir. Bunlar, daha çok tepkisel olarak ortaya çıktıklarından genellikle süreklilikten yoksun, kalıcılık özelliği olmayan, dönemsel olarak ortaya çıkan bir görünüm arz etmektedirler. Yakın tarihe göz atıldığında, Türkiye'de farklı dönemlerde farklı özellikler sergileyen gençlik kuşaklarının ortaya çıktığı görülecektir; 50'lerde Rock'n Roll Gençliği, 60'larda Çiçek Çocukları, 70'lerde Devrimci Gençlik, 80'lerde Yuppie Gençlik, 90'larda Kayıp Kuşak gibi (Karaca, 2007: 421-422).

1990 sonrası kuşak ise internet kuşağı olarak adlandırılabilir. Artık gençler önceki travmaları atlattı, teknolojinin de gelişmesiyle kendilerini sanal dünyaya vermeye başlamışlardır. Sanal dünyada cemaatleşen gençler oyun konusunda kabilesel oluşumları meydana getirdiler. Bu oluşum yeni oyun biçimlerinin kültür yaratıcı işlevlerinden biridir. Fakat toplum arasında oyun kavramı artık anlam daralması yaşamış ve sadece dijitale indirgenmeye başlamıştır. Çünkü bundan sonraki toplumsal süreçlerde, oyun sokaktan silinip dijital dünyaya hapsolme eğilimindedir. Analog oyun elbette tamamen yok olmuş değildir, olmayacaktır da. Fakat dünya üzerinde hatırı sayılır çoğunlukta bir kitle, oyun alışkanlığını yeni biçime geçerek değiştirmektedir. Nasıl ki tarım toplumundan sanayi toplumuna geçilince eski ekim dikim usülleri terkedildi ise; sanayi toplumu sonrası gelen enformasyon toplumu aşamasında da, eski oynama usülleri terkedilmeye başlamıştır. İnsanların köyden kente göç edip kırsal alanların daraldığı gibi, oyuncular da fiziki mekanlardan kamudan dijital oyun evrenine göç etmekte ve sokak oyunları azalmaktadır.

Oyunsallığın yok oluşunu ilan ederken bunun tamamen silinip gittiğini söylemenin yanlış olacağını belirtmiştik. Oyunsallık artık dar alanda kullanılan bir kavramdır fakat günümüzde halen örneklerine rastlanmaktadır. Stratejik oyunlar, siyaset alanında da görülmüştür. Yakın zamana kadar İngiltere parlamentosu içerisindeki siyasiler ülke çıkarlarını bir kenara bırakıp karşılıklı inatlaşma içerisinde bir “maç” yapmaktalar. Sözlü atışmalar sonrasında iki hasım, çıkışta birbiriyle şakalaşarak çıkmaktalar. Bu durum yine bir oyunsal unsurdur. Fransa’da ki bakan devirme taktikleri ya da ABD’de ki halkın sevgisini kazanıp ta rakibi devirme taktikleri, siyasetteki oyunsal unsurlardır. Fakat savaşın oyunsallıktan çıkması strateji oyununun amacını değiştirdi. Eski savaşlarda çok kan dökülmesin diye ordunun yiğitleri çarpıştırılıp, kazananın savaşı kazanmış sayılması gibi durumlara rastlayabiliriz. Bu oyunsal unsurlar modern savaşlarda yoktur çünkü artık savaşlar “dost-düşman” ikilemi üzerinden güdülmekte ve çeşitli siyasi, ekonomik, coğrafik çıkarları bulunmaktadır. Savaşı

tören ve ibadete bağlayan unsurlarda modern savaşlarda yoktur. Savaş araçları gerektiğinde kanlı oyunlardan farklı bir şekilde insanlara kıyım yapmakta ve dehşet saçabilmektedir. Atom bombası gibi teknolojik gelişmeler savaşın oyunsal unsurunun olmadığı yerde ortaya çıkar. “Halk için” savaşların yanında “halka rağmen” savaşlarda çıkarıcılığın bir göstergesi olarak oyun-olmayan alan içerisine dahil edilebilir. Törenlerin de özü bozulmuştur. Ergin yaştaki insanlardan oluşan kitleleri, onları akılca çocuklaştırmayı amaçlayan bir önderin önünden resmi geçit yürüyüşüyle geçirerek kendini beğenmiş önderi selamlatmayı amaçlayan yürüyüşleri; kitlelerin pazubentler takması; doymak bilmez ve anlamsız şevklendirmelerle ve kaba heyecanlandırmalarla yapılan kitlesel gösteriler ve mitingler de, Huizinga’ya göre oyun olmayıp, ergin yaştaki insanların akılca çocuklaştırılmalarıdır (Oskay, 1993: 150).

Aristo ve Platon, sanata ayrı bir önem vermiş ve onun en saf haliyle oyun olduğunu dile getirmişlerdir. Huizinga da, insanın en estetik halinin hareket halinde olduğunu söylemiştir. Sanat kendi özü itibariyle bir yüceliktir ve insanın yücelmesidir. Bir çıkar için yapılmaz. Daha sonraları ise, XVIII. Yüzyıla doğru, sanatçılar bedensel emekle geçimlerini sürdüren kişilere dönüşmüşlerdir. Müzik bile bir taklit, bir zenaat sayılır olmuş. Müzik eğlence sayılmaya başladıkça müziği icara edenler (yeniden üretenler) için yücelmenin tek yolu besteciden uzaklaşmak ve virtüözlüğe yönelmek olmuştur. [XVIII. yüzyıldan itibaren] Ressam, “kapılandığı saray ve konaktan” çıkabilmiş; artık ürettiği resmi satan bir sanatçı olmuştur. Mimarlar, kilise ve sarayları yapmak yerine “yurttaş-bireylere” konut yapmaya başlamışlardır (Oskay, 1993: 154).

Sanat, modern çağda çöşkusallığını kaybetmiştir der Oskay. Tarihsel çizgide görüldüğü üzere; sanatın toplumdaki kopup bireye doğru gelen bir ilerleyişi söz konusudur. Bu “evrim” onu toplumsal işlevlerinden arındırıyor ve kişisel bir uğraş ve özerk faaliyet kılıyor. Mimari artık görkemli saraylar, ibadet yerleri inşa etmiyor, apartman daireleri dikeyliyor. Müzik bile bireysel tatmin halini alıyor. Sanat artık piyasa için çalışır olmuştur. Endüstriyel üretimin sportif bir karaktere büründüğü her yerde, rekor kırma hevesi kendine uygun bir alan bulmuştur: En yüksek tonajlı şilebe, en kısa deniz yolculuğunu yapan gemiye mavi kurdele. Burada katıksız oyunsal bir unsur, yarar nedenlerini tamamen arka plana itmiştir: Ciddiyet oyun haline gelmiştir. Büyük bir firma, üretimini arttırabilme amacıyla, sportif unsuru kendi alanına bilinçli bir şekilde dahil etmektedir. Böylece, süreç daha şimdiden tersine döndürülmüş olmaktadır: Oyun yeniden ciddi hale gelmektedir (Huizinga, 2010: 250).

Oyun, 18. yüzyıla kadar böylesi büyük bir değişime uğramamıştır. Burjuvazinin lükse giden ekonomik yükselişi, toplumun zihniyeti üzerinde etkili olmaya başlamıştır. Endüstri devrimi ile yeni yüzyılın ibadet biçimi çalışma olmuş ve “oyunsal olanın” yerine “çalışma”

gelif, yeni kltr yaratma iřlevini o stlenmiřtir. 19. yzyılda Őehir nfusunun artmasıyla birlikte, perakendecilik krl hale geldi. Pazarlar ve kk dkknlar yerine satıř maĖazaları ortaya ıktı. Seri endstriyel retim, malları dřk krl, fazla miktarda satma imknı veriyordu. Bununla birlikte de basit ve tek tip eřyalar sabit fiyatla satılmaya bařlandı. rnlerin sabit fiyatla satılmaya bařlanmasının nemli bir etkisi de insanların nceleri aktif katılım gsterdikleri pazarlık gibi kamusal etkileřim ve ifade unsurunun ortadan kalkması oldu. Alıcı pasifleřti. Elbette pasifleřmenin tek nedeni bu deĖildi. Kaliteli mallarda fiyatların ucuzlaması, insanların daha ok eřyaya sahip olabilmesi de buna katkı sunuyordu. Fakat tketim alışkanlıĖında bir deĖiřim vardı. İnsanlar hi dřnmedikleri malları almaya bařlamıřlardı. Tketimi uyaran bu yeni unsur ile alıcının pasif rol arasında sıkı bir iliřki vardır. Yeni uyarıcı unsur, birbirinden farklı rnlerin vitrinlerde yan yana koyulmaya bařlanmasıydı; seri retim malları arasında kıt olan bir malın bulunabileceĖi yanılısamasını yaratmaktı. Marx “meta fetiřizmi” kavramıyla, o nesneyi reten iři ile onu sahiplenen kiři arasındaki iliřkideki eřitsizliĖin gizlenebildiĖini kasteder. Mallar bir gizeme, bir anlama ve kullanımlarıyla hibir ilgisi olmayan bir dizi aĖrıřıma sahip olursa, insanların ilgi ve dikkati nesnelere retildiĖi toplumsal kořullar yerine nesnelere bizzat kendilerine yneltilebilirdi. Mallar, artık birer stat nesnelere ve alıcının kiřiliĖinin bir ifadesi olarak tařıdıkları deĖere gre tketiliyordu (URL 1).

Bu geliřmeler “tinsel olanın” yavař yavař kltrden ıkarılması Őeklinde devam etmiřtir. Tamamen maddesel gelerle tatmin olan modern insanın hayatına, bir de metayı gerekli kılması iin giren iletiřim araları ve hızlı tketim kltr kontroln eline almıřtır. “Kitle iletiřim aralarının konumu her geen gn hızla deĖiřirken, sınırları ařan kargo kltrn de egemen bir dnya kltrne yine bu aralar dnřtryor. Sanayilemiř toplumların rettiĖi kltr, evrensellik adına gncelleřtirerek aktaran byk iletiřim araları kltrel yoĖunluĖu azalan toplumların kltr haline geliyor” (Őirin, 1999: 23). “Kitle kltrnn geleneksel kltrlerin zerine rttĖ perde ile geleneksel kltrleri yozlařtırırken aynı zamanda evrensel kyn dnya vatandařına yeni kltr aynasına bakmayı Ėretmektedir” (Őirin, 1999: 25).

M. R. Őirin, bir incelemesinde; yetiřkin ile ocuĖun belirgin niteliklerinin yok olduĖuna dikkat eker. Endstri ocuklarında oyun, merak, Őařırma ve fantazyaya kaybolmaktadır. ocuĖun ne ruhsal ne de duygusal aıdan bir yetiřkin veya bir ocuk olmadıĖını syler. ocukluk ve yetiřkinlik birleřiemiř, oyunlar yozlařmıřtır. “Roln oynaması iin kendisine hibir kiři dıřı alan bırakılmayan bir toplumda, kiři rol yapma ve oyun oynama kapasitesini

yitirir. Oyun oynama yeteneğini yitirmek, dünyevi koşulların şekil verilebilir şeyler olduğu anlayışını yitirmektir” (URL 1).

Beden, giysiler için bir manken olarak işlev görüyordu; bu bilinçli bir kamusal giyim tarzıydı. Sokakta kişinin mesleğini, mevkisini gösteren kostümler giyilir ve aksesuarlar takılırdı. Sahnede giyilen kostümlerle benzerlikleri vardı. Amaç toplumda ait olunan yeri gösteren imgeler kullanarak sokakta bir toplumsal düzen oluşturmaktı. Bu giyim ilkesi sanki bir oyuncak bebekle oynarcasına elbiselerle oynama ve onları sergileme, sokağın çeşitliliğini örgütlenme ve ona bir düzen getirme aracıydı. Eskiden bütün ülkelerde köylülerin, balıkçıların, denizcilerin giydikleri pantolon aniden kibar beyefendilerin kıyafetinin parçası haline gelmiş ve bununla birlikte, serbest bırakılan yele biçimindeki uzun saçlar devrimci ateşin simgesi olmuştur. Tuhaflik modası, “İnanılmazlar”ın aşırılıklarında son bir çırpını göstermiş ve Napoléon döneminin (şamatacı, romantik, kullanışsız) askeri üniformaları içinde kendine serbest bir alan bulmuş olsa da, soylu dış görünüş kendini sergilemekten, oyun olarak oynanmaktan çıkmıştır. Elbise giderek renksiz ve biçimsiz hale gelmekle ve değişebilme özelliğini giderek kaybetmektedir. Prestijini ve saygınlığını debdebeli kıyafeti içinde sergileyen eskinin senyörü, şimdi ciddi bir adam haline gelmiştir. Kıyafetiyle artık kahraman rolünü oynamamaktadır. Silindir şapkayla, varoluşunun ciddiyetinin simgesini ve tacını taşımaktadır. Bacaklara yapışan pantolon, kendi üstüne dolanan kravat ve kolalı yaka gibi küçük fanteziler ve tuhafliklar, XIX. Yüzyılın ilk yarısında erkek kıyafetindeki oyunsal faktörü hala sürdüren yegane unsurlardır. Yüzyılın ikinci yarısında, süsleme karakterinin sonuncu unsurları da ortadan silinerek yerlerini tören kıyafetlerindeki silik izlere bırakmışlardır (Huizinga, 2010: 241).

Aydınlanmaya kadar olan süreçte toplumsal eylemlerin arkasında bariz bir şekilde görülen tinsellik, aydınlanma sonrasında yerini akılcılığa bırakmaya başlamıştır. Daha doğrusu yapılan bu devrim tinselliği dışlamış; gerilik, cahillik, saçmalık olarak görmüştür. Değişen zihniyet yapısıyla beraber insanlar sekülerleştikçe bireyselleşmeye doğru gitmişlerdir. Toplumsal eylemlerin özü başkalaşmış ve işin içine kişisel menfaatler dahil olmuştur. Akılcılık aynı zamanda kendini düşünmeyi de beraberinde getirdiği için toplum yararından önce bireyin yararını başat konuma getirmiştir. Sosyal aktör olan insan giderek kamusal yaşamdan uzaklaşmaya başlamıştır. Diderot’ya göre kendi gözyaşlarına inanan, rolünü duygularına bağlı kalarak yapan ve yansıttığı duygularla araya mesafe koymayan aktör tutarlı rol yapamaz. Güçlü kamusal yaşam süren bir toplumda ise, sahne ile sokak arasında insanların kendilerini ifade etme biçimlerinde benzerlikler, karşılaştırılabilecek bir şeyler vardır.

Kamusal ifade açısından bakacak olursak: Bir olayla ilgili duyguları, anlatan kişiye nasıl görünüyorsa öyle anlattığında, o kişi ifade etmiyor, sadece yaşıyor; bu duygunun temsilidir ve asosyaldir. Bir olay jestlerle ve düzenlemelerle anlatılırsa, daha az sahici olsa da, duyguları daha ifade edici kılar; bu takdimdir. Kamusal aktör duygularını takdim eden insandır. İfade edişte, duyguların takdiminden temsile doğru bir kayma varsa, kamusal insan aktör kimliğini yitiriyor demektir. İfadenin kendisi giderek daha az toplumsal nitelik barındırır. Bir tehdit karşısında kolektif eylem içerisine giren insanlar, birbirlerine sıkı sıkıya bağlanacak kolektif imgeler ararlar. Güçlü bir kamusal yaşamı olan bir toplumdaki “cemaat duygusu” ortak eylemin yarattığı birliktelikten ve paylaşılan bir kolektif benlik duygusundan doğar. Ancak kamusal yaşamın silinmesiyle birlikte aralarında etkileşim kalmayan ve pasifleşen insanların cemaat kimliğini yaratırken başvurdukları araç fantezi oldu. Bu fantezi kolektif kişiliktir. Böylece cemaat, kolektif eyleme değil de kolektif varlığa ilişkin bir fenomen haline geldi. Kamusal alan ile özel alan arasındaki dengenin yitilmesiyle, günümüzde her bireyin benliği, bireyin temel kaygısı haline gelmiştir; kendini tanımak, dünyayı tanımak için bir araç olmaktan çıkıp bir amaç olmuştur. İnsanlar kamusal yaşamda karşılıklarına çıkan yabancılara ve bilinmeyene karşı korudukları benlik mesafesini kaybetmişlerdir. Böylelikle birey toplumdaki etkin rolünden geri çekilip pasifleşmekle kalmamış, aynı zamanda bir aktör olarak sanatından da mahrum edilmiştir (URL 1).

Yani XIX. yüzyılın bütün kültürel faaliyetleri oyunsal unsurları artık terk eder görülmektedir. Toplum çıkarılara doğru yönelmekte, dünyevi rahatlık ağır basmakta, çalışma, eğitim ve demokrasi idealleri oyun ilkesine yer bırakmamaktadır. Huizinga’ya göre, buhar makinasından elektrik enerjisine kadar uygulanabilen güçlerin çeşitlenmesi ve gelişmesi sayesinde, doğal güçlerin istismarı yoluyla, ilerlemenin süreceğine duyulan inanç pekişmiştir. Toplumsal vicdan, eğitimsel alanda duyulan isteklilik, bilimsel yargılar yaşamda başat duruma geçmişlerdir. Ayrıca, “insan düşüncesindeki bu gibi yeni eklemelerin ürünü bir Marksizm’in yanığı sayılabilecek ekonomik güçlerin ve materyal çıkarların dünyanın gidişatını belirleyeceği düşüncesine inanılır olmuştur. Ekonomik çıkarların bu grotesque abartılması da, Huizinga’ya göre, teknolojik ilerlemeye tapınmamızın bir koşullandırması olmuştur. Teknolojik ilerlemeye tapınmacılığımız ise, bilinmezlikleri ve gizleri öldürdükten sonra, günahkar ve suçlu insanı bağışlayan rasyonalizmin ve faydacılığın ürünü olarak ortaya çıkmıştır. Fakat aynı rasyonalizm ve faydacılık, insanı toplumsal nitelikteki akılsızlık ve dar görüşlülüğünden kurtarmayı unutmuş; dünyayı bu insanın banalitesine göre biçimlendirmiştir (Oskay, 1993: 149-150).

Arkaik kùltùrlerde oyunun toplumsal ve dini bir yanı vardı. Oyun, bir meslek deęil kùltùr yaratıcı bir iřlevdi. Oyundaki rekabet daha özselde. “Ticari rekabet, ilkel ve yüzyıllık kutsal oyunlar alanına mensup deęildir” (Huizinga, 2010: 249). Eski spor oyunları kiřisel ve gruplardan oluřmaktaydı. Mesela bir top oyununda rekabet edenler; bir köyle bařka bir köy, bir okulla bařka bir okul olmaktadır. Birlikte idmanlar ve o gruba aidiyet bugün kulüplerin iři olmuřtur. Spor oyunlarının kuralları daha kesin, ciddi ve inceliklidir. Ayrıca bu müsabakalar arkaik kùltürde dini törenler özel günlerde oynanırken bugün bu baęlardan tamamen kopmuřtur. Hatta sporcularda “profesyonellik” adı altında bir mesleki statü bulunur hale gelmiřtir ki bu oyunun ıkarsız olma unsurunu ihlal eder. Oyunun ruhunun kaybolması sadece spor alanında deęil, akli oyun olarak satranta da meydana gelmiřtir.

Bilim ve teknięin saęladığı bilgilerin kısa sürede kendisini katlaması ve bu hızlı ilerleme, ekonomi, akılcılık ve pragmatizmin belirledięi bir dünyanın oluřumuna zemin hazırlamıřtır. Bu sonuç arkaik dönemlerde incelediğimiz esrar ve gizem dolu dünyayı yıkmakta ve yerine rasyonel bir dünya koymaktadır. Bu geliřmeler tabiri caizse “oyunun büyüünü” bozmuřtur. Eski uygarlıklarda hatta oyunun ortaya ıkıřından itibaren belirlediğimiz kural olan; oyun ıkar için oynanmaz, yarar gözetmez ilkesi ihlal edilmiř ve sanayi devrimiyle her řeyin yeniden anlamlandırıldığı bir zamanda oyunda yeniden tanımlanmıřtır. Bu deęiřimle ortaya ıkan oyunsal ürünler hala oyundur fakat arkaik kùltürlerden farklı olarak bu oyunları ele almak gerekmektedir. Huizinga’nın da belirledięi; oyunun özelliklerinin modern dönemde deęiřmesi sonucunu, oyunsal unsurların kaybolması ve utan verici bir biçime dönüşmesi olarak tanımlar. Huizinga bu yeni dönem oyunları hakkında; hayatı zenginleřtirici bir unsur olmaktan ıkıp bugünkü dar anlamına sıkıřtırılmıř, katlanılması güç, renksiz bir biçim olarak bahseder.

Aristoteles ve Platon’un oyun anlayıřı řekliyle modern döneme bakmak gerekten oyunu “oyun olmayan” bir biçim yapar. Fakat evrimci açıdan oyuna bakıldığı takdirde kronolojik olarak tarihsel süreçte hep bir üst biçimine gemiř ve modern dönemde Comte’un da bahsettięi pozitif bilim döneminde yararcılığı tabii olarak bulmuř mükemmelleřmiř bir biçim olarak karřımıza ıkar. Sanayiye malzeme de olsa oyun hala oyundur.

### **2.1.1. Popùler Kùltür Baęlamında Oyunun Dönüřümü**

XIX. yy sonrası kullanılmaya bařlanan “popùler kùltür” kavramı, direk tüketim toplumlarıyla iliřkilidir. Kitlelerin bilinsizce tüketime girmesi ve daha ok hazzın, sosyal statünün maddi varlıklarla saęlandığı seküler, rasyonel toplum anlayıřı insanları gizil bir güç

olarak yönlendirmektedir. Popüler kültürün kendisini tüketmeyenleri dışlaması üzerine, insanlar kendilerini baskı altında hissetmekte ve belli küresel ürünleri tüketmektedirler.

“Moda” kavramı ile her an değişebilen ve “ne olduğu” sorulduğunda sadece “herkesin yapması gereken” cevabı alınan bir olgu, nelerin nasıl tüketilmesi gerektiğini belirlemektedir. Üstelik doyum noktası olmayan kapitalizm bağlamında popüler kültürün sundukları asla bitmeyecektir. Küresel bir baskı mekanizması haline gelen ve tek tipçiliğe doğru giden bu eğilim, tüm dünya insanların aynı şeyler yapıp etmeleri ve satın almalarını isterken, almayanları karalamaktadır. Dışlanma korkusuyla büyüyen bireyler kendilerini alış-veriş merkezlerine atmakta ve tüketime ortak olmaktadır.

Frankfurt Okulu’nun eleştirdiği “kültür endüstrisi” olgusu, kitleleri uyuşturan, onları bilinçsizleştiren ve sadece kendilerine çalışan bir kültürün tanımıdır. Bireyler Hollywood sinemalarını çılgıncasına izlemekte ve faşizmin yaptığı katliamları bir film gibi seyredip olayları normalleştirmektedir. Böylece hiçbir olaya tepki vermeden akıl çağında akılsızca yönetilen bir kitle oluşmuş olmaktadır. “Popüler kültürün bütün kompartımanları ticari kültürün yararına yöneliktir” (Şirin, 1999: 33). Popüler kültürün “zayıf” bulunduğu hedef kitle kadınlar ve çocuklar olmuştur. Çocuklarında alış verişe özendirilmesi için düzenlenen reklamlar ve çocukların aile içindeki sözünü geçirebilme masumluğunu kullanan kitle kültürü, erkekleri de farklı yollarla sürüsüne katmak istemiştir. İşte bu noktada erkeklerin çoğunlukla tükettiği dijital oyunlar görevi üzerine almıştır. Çocuklara da yönelik olarak sunulan bu oyunlar, erken yaşta başlanıp bağımlılık yaratması bakımından kazancı yüksek olmaktadır. Artık sürekli tüketecek bir müşteri bulunmuştur. “Yeni çocukluğun dinamosu da popüler kültürdür” (Şirin, 1999: 33). Platon’daki yüksek kültür, yerini popüler olana bırakıp çıkar ile dolup taşmıştır.

“Popülerleşme” çabası dijital oyunların kendisi olduğu gibi, aynı zamanda içeriği de olmaktadır. Yani Dijital oyunlarda özellikle online oyunlar içerisinde MMO’larda sanal olarak popüler olma arzusu revaçtadır. Oyuna para yatırıp saygıyı amaçlayan oyuncuların diğer oyuncular karşısında bir sanal statüsü vardır. Bu oyun camiasında isim yapmak, tanınmak, ünlü olmak adeta bireyin gerçek hayatta meşhur olmasıyla özdeştir. Medyanın takip ettiği ünlüler içerisine girme şansı olmayan insanların, postmodernizm çağı ile birlikte çeşitli alanlarda fenomen olma fırsatları olmuştur. İnternetin yaygınlaşması, sanal ortamın uzmanlık alanlarına ayrılması sonucu, her bilgisayar kullanıcısının kendi özel, bilgili olduğu bir alan olmuş oldu. Böylece o alanı takip edenler arasında adeta sanal bir halk kitlesi kuruldu. Postmodernizm, tüm bu marjinal alanlara yaşama, kendini ifade etme hakkını tanıdı. Fakat bu da kapitalizmin işine geldi. Farklı farklı alanlardan yine bir kazanç çıktı. Popüler olma şansı

yakalayan her birey, bağı olduğu sanal halk arasında yükelebilmek için paralar ödeyip hır yaptı. Böylece fenomen olma adı altında dijital oyunlar tüketilmeye devam edildi. Bağımlılık ve tüketilme zorunluluğu olması sebebiyle de sinemadan daha fazla rağbet gören bir alan olmuştur.

Modern dönemin gereklerinden sayılan iletişim ve dahası internet aracılığıyla kurulan ilişkiler, zaman ve mekanı izole etmiştir. Sosyal ağlar bağımlılık yapmış ve oyunları bünyesine alarak kullanıcı kitlesine yenilikler sunmuş ve küresel olarak yayılmışlardır. Facebook üzerine yapılan bir oyun araştırmasında neredeyse kullanıcıların %50 si oyun oynamakta ve % 20 si bağımlı olmaktadır. Bugün bu sosyal ağlar cep telefonlarından tutun, buzdolabı, gözlük, fotoğraf makinası, arabaların içerisine bile taşınmıştır. Ortada gerçekten büyük bir ağ ve oyun endüstrisi vardır. Sanal cemaatler ülkelerde yayılmış ve belli kurallar koyarak oyunu daha ciddi pozisyona taşımışlardır. Oyun cemaatlerine üye olmak için belli şartlar aranmakta ve hayatlarının büyük kısmını oyunlarda cemaat ismini duyurmak için harcamaktadırlar. 2013 yılında yapılan bir araştırmaya göre de sosyal ağlara katılım giderek artan bir bağımlılığa dönüşmektedir. Sayılarla ifade etmek gerekirse kamusal alanlarda dahi mobil cihazı aracılığıyla her an çevrimiçi bağlantı kuran Y kuşağı gençlerinin yüzde 60'ının, akıllı telefonları aracılığıyla sosyal medya hesaplarını takıntılı bir biçimde kontrol ettiği, yüzde 40'ının da kontrol etmediği süre içinde eksiklik ve gerginlik hissettiği raporlanmıştır (Türkiye'nin Yaratıcı Geleceği Y Kuşağı Araştırması, 2013) (Güzel, 2016: 90).

Geçtiğimiz 2000'li yılların favori oyunu; bir sosyal ağ üzerinden toplu olarak oynanan Farm Ville idi. Oyun artık bir fenomen haline gelmiş ve oyunsal terimler gündelik hayatın içine girip normalleşmiş, sanki kültürel birer öge gibi gündelik dildeki yerini almıştır. Oyun o kadar bağımlılık yapmıştır ki, araştırmalara göre 82 bin aktif kullanıcı toplamıştır. Gece tarlasını ekmek için alarm kuranlar, iş yerindeki molalarını onunla harcayanlar, gündelik konuşmalarda “tarlamı ekeceğim yarın buluşalım”, “az işim var kardeşimin tarlasına bakıyorum” gibi cümleler yerleşmiştir. Oyuna para yatıranların sayısı da yüksektir ve sosyal ağ içerisindeki arkadaşlarla kişinin puanlarını sürekli karşılaştırıp agonal bir amaç yaratmıştır. Sosyal ağların bu tür yarışma oyunlarına izin vermesi ile oyunlara rağbet artmıştır. Birbirini geçmek için oyuna harcama yapmalar, sahte hesaplarla günde 50 tarlaya birden bakmalar, tanımadığı kişileri sırf oyunda kendisine hediye göndermesi için eklemeler ya da kişilere kur yapmalar görülmüştür. Sanal alemin “kimlikleri gizleyebilmesi” sayesinde kişiler oyun içerisinde yükelebilmek için farklı kişiliklere bürünüp başka kişilerden bir şeyler koparabilmek için türlü şeyi denemişlerdir.

Günlük çalışma ortamından kaçan insan kendisini bu tür oyunların başında buluyor. Fiziksel bir rahatlama hissederek oyunun devamının gelmesini diliyor. Bu da metropol insanını bağımlı yapmaktadır. Farm Ville gibi oyunlara kimilerinin yorumu: şehir hayatından kaçıp geçici olarak köy hayatına dalmak... Oyundaki estetik çizimler ve çekici köy öğeler şehre göç eden ya da çalışmaktan kaçan insanı cezbetmektedir. Adeta “insanların nüfus cüzdanları” ya da “T.C. kimlik kartı”nın yerini Facebook, Twitter gibi sanal ağlar almıştır. Bu ağlar kişilerin her şeyini bil(dir)mektedir. Arkadaş ve aile çevresi, nüfus bilgileri, eğitim bilgileri, nerede ne yapıldığı, telefon numarası, ev adresi... Sosyal ağlara kaydedilen her şey kişinin sanal kimliğini oluşturmuştur. Ve bu bilgiler dağıtım içerisindedir. Artık cep telefonundan yapılan işlemler, indirilen oyun ve programlar, banka işlemleri, dışarıdan yemek siparişi bile sosyal ağlarla entegre bir biçimde çalışmakta ve kişinin kimliği olarak sosyal ağ profilini kabul etmektedir.

Sosyal ağ oyunlarında kazanılan ödüller, çeşitli mağazaların internette yaptığı yarışmalar, kişilerin “avatarları” (sanal alemdeki sanal kişilik resmi) üzerinden reklam edilmektedir. Oyun vesilesi ile binlerce avatar kaynaşmış, birleşmiş ve tanışmıştır. Oyun ile tanışıp evlenenler, sanal sevgililer meydana gelmiştir. Kişiler bu durumlarda gerçek hayatta yüzünü bile görmedikleri insanlar için gözyaşı dökebilmiş ya da sadece avatar resmine bakarak o kişilere kontör, para, hediye gönderebilmişlerdir. Özellikle oyun içerisinde yaratılan karakterlerin evlenebildiği oyunlarda, birbirini sadece karakter isimlerinden tanımış sayılan kişiler, oyunda sanal olarak evli oldukları için, gerçek hayatta da birbirlerine hediyeler göndermiş ve evlilik yıl dönümlerini kutlamışlardır. Kimileri ülkeleri farklı bile olsa, oyunda evlendiği karakteri görebilmek için onun ülkesine gitmiş, kimileri de gerçekten evlenmek istemişlerdir.

Zamanın trendi ne olursa, o eğilim için yatırılan paralar, popüler olmak adına göze batmamaktadır. Sanal bir keyif ve haz duyan bireyler, gerçek hayatı aslında o sanal ortamda yaşamaktadırlar. Sadece grafik ve kodlardan meydana gelen nesnelere, onların dünyasında önemlidir ve anlamı bu şekilde değildir. Bunun bir yazılım olduğunu göremezler, sadece algıladıkları, yücedikleri biçimde görmektedirler.

### **2.1.2. Küreselleşme ve Kapitalizm Bağlamında Oyunun Dönüşümü**

Dijital oyunların internet aracılığıyla tüm dünyaya yayılması sonucunda, oyunlar giderek kendi cemaatlerini oluşturmaya başladılar. Bağlayıcılıklarını arttırmak için çeşitli yöntemler kullanmaktalar. Artık özellikle MMO oyunları küresel çapta insanları bir araya toplayarak kaynaştırmıştır. Oyuncuların istekleri dikkate alınarak; farklı sunucularla millet

millet ayrılmış şekilde ya da karışık bir topluluk şeklinde sunulmaktadırlar. Bu konuya en güzel örnek Silkroad Online'dır.

Silkroad oyunu Asya toplum hayatını anlatan bir oyundur. Oyunun içerisinde birçok milletten insan bulunuyor ve iletişime geçiyorlardı. Oyun o kadar tutuldu ki; sunucular doldu taşı ve insan çeşitliliği arttı. Arasına yaşanan milletler arası atışmalar oyuncuları rahatsız etmeye başladı. Herkesin görebileceği şekilde chat üzerinden hakaretler etmeler yüzünden oyuncular dağılmaya başlayınca, oyunda bir yenilik yapıldı: Artık oyun sadece Asya'da değil Avrupa'da da geçmeye başladı. Oyuna başlayan oyuncular Asya veya Avrupa gibi iki taraftan birini seçerek oyun içerisinde ayrıştılar. Oyunu bırakmak yerine, oyundaki mekânsal olarak ayrılma ile yine oyun içerisinde kaldılar. Ayrıca milletlere özel açılan sunucularla isteyenler sadece kendi milletlerini muhatap alan yerlerde oynama fırsatı elde ettiler. Ayrıca oyuna milletlere özel dil desteği geldi. Böylece oyuncular oyunda tutulmaya devam edildi.

Dünyanın neresinde olunursa "Silkroad" denildiğinde çok fazla yabancılık hissedilmeyecek boyuta doğru ilerlemiştir oyun sektörü. Silkroad aracılığıyla kurulan dostluklar, ülke ziyaretleri, hediyeleşmeler görülmektedir. Bu gelişmelerden sonra oyun yapımcıları, gerçek hayatta, ülkelere konsolosluklar ya da müşteri hizmetleri sunan şubeler açmaya başlamışlardır. Oyun gündelik hayatla etkileşime girmiş ve sanal olanı gerçek bir ciddiyet içerisinde göstermeye başlamıştır. Yabancı ülkeye giden bir insan, bir Silkroad şubesi görünce bir an için evinde gibi hissedebilmektedir. Onu anlayan, tanıdık, güven veren bir konuma geçmiştir oyun. Böylece oyuna bağlılık artmış, oyuncu memnuniyeti sağlanmış olmaktadır. Oyuncular şikayetlerini o şubelere yönlendirmekle, oyuncuların doğum günlerinde hediyeler gönderilmekle, ülke içerisinde etkinlikler düzenlenmek gibi fonksiyonlarla artık oyun gerçek yaşamın bir ögesi konuma geçmiştir.

League of Legends oyunu, tutulduktan sonra Türkiye'ye özel bir şube, sunucu ve dil desteği sağlamıştır. Bununla da yetinmeyip Türkiye'ye özel karakterler üretmişlerdir. Oyunun mantığı şu şekildedir; oyuna girdiğinizde bir karakter yaratmayıp hazır olan bir karakteri yönlendirmektесiniz. Karakterlerin hepsinin ayrı ayrı özellikleri var ve grupça oynanan bu oyunda stratejik düşünce esastır. Karakterleri diğerlerinden farklı kılacak olan, ücretle satılan kostümler vardır. Bu kostümler karakterin tipini, sesini değiştirip oyunda "elitliği" sağlamaktadır. League of Legends oyunu, Türkiye'ye geldiğinde Fatih Sultan Mehmet'i baz alarak "Tryndamare" isimli barbar karaktere "Fatih Tryndamare" kostümünü sunmuştur. Oyuna Türk bayrakları yerleştirilmiş, milli günlerde belli illerde etkinlikler düzenlenmiştir. Bir şampiyonluk sonrasında açılan Türk bayrağı afişe edilerek oyuncuların bu kitleye milli duygularını önplana getirerek katılması sağlanmaktadır (bkz. Resim 86).

Maskeli balo şeklinde yapılan (*Cosplay*) etkinliklerle, firmanın modelleri, oyundaki karakterlerin kostümlerini giyerek eğlence düzenlemişlerdir (bkz. Resim 79-80-81). O karakterlerin hayranları, sevenleri etkinlikten duyduğu keyif ve hazzı oyuna yansıtmışlardır. *Cosplay*'lerin düzenlenmesi; karakterleri canlandırıp gerçek hayatta bir karşılığının olduğu izlenimi vermesi, oyuna daha çok bağlılık yaratması, kendisini “bizden biri” olarak göstermesi açısından önemlidir. Böylece farklı yöntemlerle oyunlar gerçek hayatla ilişkilendirilmiştir. TV reklamlarında oyunların tanıtımı, ülke içerisinde çeşitli etkinliklerde sponsor olmaları ile oyun amacını aşarak kapitalizmin gereklerini farklı yollardan iletmektedir.

Oyunlar tüketim kültürüne de adapte olan kültür endüstrisi ürünleridir. Özellikle online oyunlar ücretsiz ama “item mall” ile kimsede olmayan item’ları (eşyalar) alınca “bak bu bizde var sende yok, çünkü sen eziksin (noob)” algısı oluşuyor. Popüler kültürün tüketmeyen insanı dışladığı gibi dışlıyor. Oyunlar da, elit bir hediye ile aynı pazarlama stratejisinde idi. Yani bir mala para verip alınca onun değerli görünmesi için hediye paketi gibi yapılması. Büyük boy cips, gümüş kolye, yüzük gibi hepsinin janjanlı bir kabı, kutusu var. Oyunlar da verilen paraya değmesi için özel resim baskılı büyük kutularda satıldı (bkz. Resim 92). Sonra internet yayılınca ücret ödemedi indirerek yöntemiyle kaçak bir yol çıktı. Bunu aşip para kazanmak Online oyunların item mall sistemi ile mümkün oldu. Bu defa oyun ücretsiz ama item mall paralı, hem de sürekli alışverişe açık; 24 saat. Kredi kartı, paypall, cep telefonu operatörleri ile sağlanan ödeme kolaylığı da cabası. Oyuncuları item’lardan azar azar, ucuz fiyatlarla, sürekli almaya mecbur etti bu item mall sistemi.

Bu defa kargoyla gelen oyunun çekici kutusu yerine başka bir strateji işlemeye başladı. Görsel olarak oyuncuyu memnun edecek olan şey gerçek ortamda bir kutu değil, sadece görebildiği, sayısal verilerin bir araya gelerek oluşturduğu eşya görsellikleri idi. Yani oyun içerisinde para verilerek alınan item’ların şekli, efekti ya da aylık güçlendirme paketlerinin görsel yansımaları. Örnek vermek gerekirse; 5 liraya alınan bir kılıç sıradan renk ve dokulara sahipken, 350 liraya alınan bir kılıç; görsel olarak altın kaplama, parlama efektine sahip, oyun içerisinde gücü daha yüksek ve etrafından görsel olarak ateş efekti çıkmakta. Ayrıca o kılıcı alıp bir yaratığa vurduğunuzda ateş sesi çıkarmakta. Burada akıllıca oynanan oyun; artık bir ürünü güzelce paketlemek için bir fabrikasyon sistemine ihtiyacınız yok, emek çok daha az, sadece görsel ve işitsel olarak çizimler ve seslerle kargo bile kullanmadan direk olarak bir ürünün satılması. İstanbul Kıyamet Vakti ya da LOL (League of Legends) da bu tarzda paketler mevcuttur.

Aslında bu sistem neredeyse tüm MMO, MMORPG, MOBA, FPS oyunlarında bir standart haline gelmiştir. Bu defa sanal paketlere para veriliyor. Servisler ve müşteri hizmetleri var ve şikayetleri ciddiye alan bir yapı size maddi bir dünya yaratmış ve gerçekliğini sunuyor. Çünkü karşınızda sizinle muhatap biri var. Elçiler de bunun kanıtıdır. Artık oyunlar gerçek dünyanın mahallelerinde kendi elçilerini yerleştirdikleri şubeler açmaktalar. Tüm bu gelişmeler hem toplum kültürünün değişip oyuna gelişme ihtiyacı yaşatması hem de oyunun topluma dönüşme ihtiyacı yaratması ile karşılıklı olarak bir yapı oluşturmuştur. Oyun dili, karakterleri, üretimi ve tüketimi ile birçok insanı birbirine bağlamakta, aralarında bir ağ yaratmakta ve kültürel anlamda değişikliklere yol açmaktadır. Üretim ve tüketim ilişkilerine bir başka örnek te: Dark Passage ekibinin (E-spor kulübü) Asus firmasıyla anlaşıp kendine özel bir bilgisayar kasası yaptırmasıdır (bkz. Resim 33). Böylece bilgisayar oyuncularının da bunu satın alabilmesine olanak tanıyorlar. Bu noktada e-spor kulüplerinin kendi tasarladıkları ürünleri internetten ve mağazalardan sattığını görmekteyiz. Tıpkı futbol takımları gibi tüm e-spor takımları kupa, atkı, bilgisayar ekipmanları, maskot oyuncaklar, kıyafet ve şapka çeşitleri, poster, forma, bayrak gibi birçok ürünü satarak kazanç elde etmektedirler. Kapitalizmin oyuna nüfuzuna bir örnek olarak bu durumu verebiliriz.

“Her oyunun bir öyküsü vardır ve hep aynı sözle başlar: Hadi oynayalım” (Ünal ve Batı, 2011: XI). Dijital oyunlarda kişiselleştirmeye dayanan RPG oyunları kişilerin kendilerini karakterle özdeşleştirmesini bekliyor. Hikayenin sonu getirecek olan kahraman her zaman oyuncunun kendisiymiş gibi gösteriliyor. Daha sonrasında atılan her adım kişinin gerçek eylemleri gibi algılanıyor. Mesela oyunda bir başka oyuncunun emeğini çalan kişiyi dışlamalar, ona oyun kurucusu tarafından verilen ceza, daha sonra o oyuncunun adının çıkması üzerine “onunla oynamam” gibi durumların yanı sıra, oyuncuya dava açanlar da görülmüştür. Oyucular, karakterlerinin tüm fiziksel özelliklerini seçip ismini koyarak oyuna başlıyor ve saatlerce oyun başında kalıp seviye atlıyorlar. Bu süre içerisinde diğer tüm oyuncular karşısında güçlü olabilmek için para harcamak gerekiyor. Neredeyse tüm RPG oyunlarına gelmiş olan “*item mall*” sistemi online eşya satışı yapıyor.

Bunun dışında firmaların ülkelere temsilciler yollaması, şubeler açması, kredi kartı veya mobil operatörler ile sanal alışveriş, ülkelere özgü dil desteği ve kültür paketleri ile oyuncuyu kendisine bağlamakta ve satışa devam etmektedir. Artık sanal marketlerin genişlediği dünyada kimi zaman forumlarda satılan oyun karakterleri artık eBay gibi sanal ortamlarda satılmakta. Kimileri oyundaki bir eşya için gerçek hayattaki arabalarını takas etmişlerdir. Eşyalar oyun sistemi içerisinde çok önemlidir ve bunun engellenmesi şiddeti doğurabilir. Almanya’da bir genç liseyi basarak üçü öğretmen altı kişiyi öldürüyor ve daha sonra kendisini

vruyor. Olay araştırıldığında ise arkadaşına, katliamı yapmadan önce sadece oyun oynadığını söylemiş. Sanal dünyaya geçip gerçek yaşamdan kopma noktasına gelmesi sonucunda sanki Counter Strike ya da Far Cry oynar gibi bir eylem sergilemiş (bkz. Ünal ve Batı, 2011: 25).

“Dijital oyunlar kapitalizmin ‘ideal tür metasıdır.’ (Kline, S.)” (Ünal ve Batı, 2011: 3) Hızlı üretim çağında, aslında “hız” çağı olarak telaffuz da edilebilir; her şey insanın kısacık ömrüne sığdırılması, yetiştirilmesi için büyük bir çaba sarfeder. Trafikte iki saniye ışığı bekleyememe, yemeği fast food olarak yeme ve kalkma, bilgileri hızlı şekilde sanal ortamlardan alma, ulaşımı hızlandırma, iletişimi hızlandırma derken yaşamın hızlandığı dünyada şiir yazmak için bile artık baharı bekleyip güzelliklerini görerek kaleme almak değil, hızlı üretim olsun diye ayda bir ya da kısa sürede bir şiir yazmak söz konusu olmuştur. Yahya Kemal mükemmelliyetçiliği yerine tercih edilen; hızlı kazanç sağlayabilecek yollar olmuştur. Her alanda bu böyledir. Oyun sektörünün Hollywood Endüstrisinin gelirini aştığı söylenmekte. Bu dünyanın yarattığı sanal kahramanlar; sinema, TV ve metalarla entegre olmuş durumda. Oyunlara filmler çekilmekte (Tomb Raider, Max Payne, Punisher, Prince of Persia...) Güney Kore’de E-Sport oyunu için 24 saat haber yapan kanallar bulunmaktadır. Dijital oyun kahramanları, geniş oyuncu kitlesi tarafından yeniçağın süper kahramanı olarak algılanmaktadır (bkz. Ünal ve Batı, 2011: 5). Bu ütopyik hayatta sanal amaçlar için oyuncuyu kendi hikayesine katar ve sanki başına gelenler, oyuncunun başına gelmiş izlenimini vermek ister.

Dijital oyun endüstrisi derken bir kültür endüstrisinden bahsediyoruz: Baudrillard gündelik yaşamın pek çok alanının mutfak, kültür, bilim, dini, önemsellik vb. bir arzu ya da zevkle olan bir eğilim değil, onlarla varolan evrensel bir merak olduğunu söyler. Zira bununla ilgili olarak gündelik hayat etkinliklerinde sevgililer günü yemeğine ödenen iki kat para, yılbaşında alınan hediyelere harcanılan abartılı fiyatlar, duygusal tepkilerin, fayda ve akılcı motiflere sağladığı baskınlığın işaretidir (Ünal ve Batı, 2011: 11). Bu öğeler kültür içerisine yerleşir ve kişiliksel tabular halini alırsa, bunlar için harcanılan zaman ya da para, göze batmaz, adeta ihtiyaç konumuna gelir. Tüketilebilir oyunlarda günlük oynanılmasını gerekli kılar şekilde baskı yapması (oynamazsan geri kalırsın ya da emeklerin sıfırlanır anlayışı), zaman zaman düzenlenen turnuvalarla verilen para, unvan, saygı ödülleri, bağımlılığa açılan “akılcı” yollardandır. Hem oyun firmasının kazancını sağlar hem de oyuncuların doyuma ulaşması, oyunun tekrar oynanması ve ödüllendirilmesi ile (kimi zaman sanal ödül) hazzı götürüp iki tarafı da memnun eder.

Modern dönemde medya da sadece “klasik ünlüleri” çekerken, postmodern dönemle birlikte; sanal fenomenler, oyunda başarılı olup sadece onu oynayanlara has bir cemaat

içerisinde tanınma imkanı vermekte ve yeni bir medya oluşumuyla ünlü olmaya kişiyi yaklaştırmaktadır. Reklamcılıkla paralel olarak dijital dünya bir meta gibi insanların reklamını yaparak, onlar üzerinden oyunu pazarlamakta ve sanal kahramanlar yaratıp kendisini küresel boyutlara yaymaktadır. Second Life oyununda gerçek markaların reklamlarını görüp oyun içerisinde onların ürünlerini kullanıyorsunuz. Hem reklamcılık hem popüler kültüre hizmet eden oyun tamamen bir çıkar üzerine kuruluyor. Japonya’da bir firma Loveplus+ adında bir oyun geliştirerek yalnız olan Japon erkeklerine sanal sevgili üretmiştir. Kişiler sanal sevgililere sürekli para ödeyerek tatile çıkmışlar ve Atami adası tamamen sanal sevgililerin geldiği bir yer haline almış. Sevgililerine yemek ısmarlayanlar, çift kişilik oda parası ödeyenlere çok rastlanılmış (bkz. Ünal ve Batı, 2011: 28-29).

Oyunların fazlaca tüketilmesi pek çok firmanın ilgisini çekmiş ve yapılan küresel anlaşmalarla oyunlar her alana girebilecek şekilde özelleştirilmektedir. Sadece bilgisayarda değil, konsollarda ve benzeri aletlerde olduğu gibi, TV ve cep telefonuna da girmiştir. Oyuna dökülen para ve yapılan yatırımlar dudak uçuklatır cinstendir. Bu yüzden cep telefonu firmaları bazı oyunları reklam ederek hem kendi cihazını hem de oyunu pazarlamaktadır. Üstelik halen yapımı süren Google Glass projesi ile oyunlar gözlüklere gelecek ve sonra buzdolabı, fırın gibi araçlara kadar inecek görünmektedir. Dünya pazarında büyük bir yeri olan oyunlar kendilerini sürekli yenileyerek müşterilerini devamlı kılmaya çalışmaktadırlar.

Oyunların pazarlanmasında milli, kültürel, dini öğelerin yanında kadın figürünün de çok kullanıldığını görülmektedir. TV reklamları gibi oyunların tanıtım afişlerine baktığınızda cinsellik uyandıracak şekilde kadını reklam ederler. Kart ve kumar oyunları Huizinga’nın değimiyle kültüre bir değer üretmez ve bu yüzden incelemeye değer bulunmaz. Fakat bugün modern dünyanın önemli bir kültür unsuru olarak kumarhaneler belirir. Dinler ve kültürler kumara sıcak bakmasa da azımsanmayacak kadar bu kültür içerisine dahil olan insanlar vardır. Bugün kumar kentleri olarak anılan şehirler var ve bu oyunun çekiciliği insanları bir ülkeden bir ülkeye götürüp o görkemli dünyaya bir gece için katılmaya davet eder olmuş. Çünkü kumar, kart oyunlarını da kapsayarak bir şans oyunu olarak anılmakta ve tamamen ekonomik bir biçimde karşımıza çıkmaktadır. Batı toplumlarında bu tür oyunlar rasyonel olarak karşılanır ve düşünüp strateji geliştirmeye dayanır. Doğu toplumlarında ise bir kutsallık atfetme vardır. Bazı ülkelerde insanlar şans getirmesi için bir takım ritüelleri yerine getirir, bir şeyleri uğurlu olduğu için yanında taşır ya da tapınma eylemini gerçekleştirir. Kumarhaneler içinde tapınaklar vardır. Şanslı eşya satan dükkanlarda bu oyunun inanç bazlı yönüdür. Batıda kapitalizmin oyuncağı olarak kumarhanelerde para kaybeden insanları mekanda tutmak ve daha çok oynatıp para kazanmak isteyen idareciler bu noktada işi cinselliğe dökmüşlerdir.

Kişinin cinsel oyunlarla rahatlayıp tekrar oyun masasına dönmesi için hileli hamlelerde bulunurlar.

Günümüzde ticarete alet olan oyunlar ve oyun araçları olan oyuncaklar, o kadar geniş ki; ticarete büyük bir alanı kapsamaktadır. Fakat ilginç olan kısım şu noktadadır: Maddi olmayan sanal *item*'ler (eşyalar) ya da sanal hayatta kalabilmek için ödenen para. Yani sanal hazların para ile satılması. New York Üniversitesi'nde Medya, Kültür ve İletişim bölümünde Profesör, Anna Akbari dijital mutluluk, sanal haz üzerine çalışmalar yapmaktadır. Dijital kimliği, gerçek kimliğin bir uzantısı olarak gördüğü için sanal hazın gerçek hazla özdeş olduğunu dile getirir. Dijital oyunlar hazcılığın doruk noktasına ulaşabilmektedir. Seküler hayatın tüketim ve haz alma anlayışına paralel bir yol izlerken insanları kendisine tutsak edip bağımlı kılmakta; sürekli çeşitlenip kendisini yenileyerek yeniden üretimini ve tüketimini sağlamaktadır. Yer yer bölgelere özgü yerleşse de küresel çizgilerini daima koruyup kültürel bir değişime sebep olabilmektedir. Bu, bir kültür üretim sistemi olarak tanımlanmalıdır. Amaçlı şekilde modernitenin getirisi olarak hem kültürel değişim amacı taşımakta hem de kapitalist bir yaklaşımla gelmekte.

Dijital oyunlar tüketimle alakalı olarak hedonik bir tüketim biçimi olma özelliği gösterir. Bu oyunlar aracılığıyla; gündelik hayatı zenginleştirmeye çalışan postmodern birey, nesnel olmaktan çok öznel semboller aracılığıyla tatmin duygusuna ulaşır. Tüketici-birey, burada herhangi bir hazzı atlamama korkusuyla 'her şeyi deneyin, sakın kaçırmayın' mantığıyla yönlendirilir. Bu yapıda tüketici-birey, kendi yaşamlarında gerçekliği olsun ya da olmasın yaşanan acı ve nahoş olayları bile, fantezi ve duygusal uyarım yoluyla kendilerini tatmin için tüketmektedir. Bu oyunların tüketimi sırasında birey ciddi bir çaba içindeki gayet duygusal tepkiler vermektedir (Ünal ve Batı, 2011: 11).

Oyun bir simülasyon, bir taklit iken; Platon'un "idealar dünyası" içinde yaşadığımız dünyaya tekabül eder. Oyun sadece buradaki nesnelere bir yansımasıdır; görsel ve işitsel olarak duygulara hitap etse de dokunamayıp hissedilemeyen, sadece sanal gerçekliği taşıyan bir platforma aittir. Çünkü oyunlar geliştikçe insanlar grafiğe, fiziki kuralların gerçek dünya kurallarına ne kadar yakın olduğuna bakarak sanal alemi idealar alemine yaklaştırmak ister. Ne kadar gerçekçi grafiklere ve tepkilere sahip olunursa ve ne kadar iyi taklit edilmiş olunursa; oyun o kadar ilgi çekmekte ve böylesi bir oyunu oynamak için oyuncular yüksek masrafların altına girmektedirler. Çünkü bu dünyada yapılamayan eylemler, dijital dünyada yapılabilir ve daha özgür bir biçimde yoğun hazzı da içerisinde barındırmaktadır. Bu noktada grafiksel açıdan düşük oyunların tercih edilmediği anlamı çıkmamalı fakat gerçeklik hazını en iyi veren oyunlar, yüksek teknolojiyi takiben meydana gelip alternatif bir yaşam biçimi

oluşturanlardır. Yine de sanal haz kavramı sadece grafikle sınırlı kalmayıp agonal dürtülere karşılık gelmektedir.

## **2.2. Dijital Oyunlarla Gelen Habitus Biçimi**

Daha önce oyun ve ciddiyet tartışmasında bahsettiğimiz gibi; geleneksel oyunlar hırsı, mücadeleyi içerebilir. Oyun giderek ciddi bir biçime dönüşmeye başlamakta –aslında ilk ortaya çıkışı bile ciddidir- ve Dijital oyun dünyasında bu ciddiyeti hem üretim, hem tüketim, hem de oynayış biçimleri açısından görmekteyiz. Dijital oyunların geleneksel oyunlardan farkı, yeni medyanın özelliklerini oyun oynama edimine dâhil etmesidir (Binark ve Bayraktutan-Sütcü, 2008a: 45). Agon, yani mücadele kavramıyla oyunların gayet ciddi formlarda sergilendiklerinden bahsetmiş, birçok yarış biçiminde de bu durumun gözlenebileceğini belirtmiştik. Aynı şekilde: Dijital oyunlar başka ve alternatif kültürel üretimlerin, temsil pratiklerin ve/ya yaşam tarzlarının da olanaklı olabileceği kültürel mücadele alanlarıdır (Binark ve Bayraktutan-Sütcü, 2008a: 207). Mücadelenin olduğu yerde çekişme ve gerilim de vardır. Bu da oyunu basit bir yapıda bile olsa daha üst düzey bir seviyeye çekmektedir.

“Her şey basit bir soruyla başladı: Bir dijital oyun, sadece bir oyun mudur? Bir dijital oyun sadece oyun mudur? Sadece eğlence? Sadece zaman geçirmek? Sadece rekabet? Yoksa... Biraz bağımlılık? Biraz kinlik? Biraz sanallık? Biraz aidiyet? Biraz anonimlik? Veya... Biraz anlatı?” (Ünal ve Batı, 2011: XII). Modern dönem oyunlarının bir türü olan dijital oyunlar, bilgisayar gibi bugün “akıllı cihaz” olarak nitelendirilen aletlerin icadıyla başlamıştır. Bütün oyunsal öğeler artık sadece bir ekrandan sanal olarak o “özel ortamda” olup bitmektedir. Her şey temsili grafikler, komutlar, yazılar ile ifade edilmekte ve bağlamı oldukça dar bir hal almaktadır.

Eski oyunlar beden kullanımını baz alan ve bağlamı geniş oyunlardı. Bağlamdan kasıt; ortada bir oyun varsa çevresindekileri de toplar ve davet ederdi. Toplulukça izlenir ya da oynanırdı. Hatta kimisinin toplu oynanması gerekirdi (mahkemenin oyunsal unsurları gibi). Kültürel bir işlev meydana getirir çoğunluğun bir araya gelmesini sağlardı. Dijital oyunların ilk çıkışı itibariyle bireysel tatmin ön planda olmuştur. Kişi tek başına odasında o dünyada olup biteni yaşamakta ve çevresinde, belki hemen yan odada olan kardeşinden bile haberi olmamaktadır. Ekran ve onu anlayan bir kitle olmadıkça, bağlamı sınırları aşamaz durumdadır.

Dijital oyunlar gerçek hayatta değil sanal bir ortamda, küçük bir ekranda oynanmaktadır. Gündelik hayattan kopuşu daha etkin bir biçimde yerine getiriyor ve sınırları

dar da olsa vardı. Fakat bilgisayar oyunları ticarete yönelik olarak üretilmiş ve içine ideolojiyi de alarak yoluna devam etmiştir. “1971 yılında piyasaya sürülen ve bugün artık bulmanın çok zor olduğu ilk ticari oyun Computer Space, oyun endüstrisinin gelişiminde bir mihenk taşı olarak kabul edilir” (Ünal ve Batı, 2011: XIII). Oyunlar ya da bilgisayarın kendisi “oyuncak” kavramından ayrıdır. Çünkü oyuncak eski kültürde genelde el yapımı olur, satın alınsa da çocuk oyunları kategorisine dahil olur ya da meddahların, gösterilerin bir malzemesi, bir aracı olurdu. Bilgisayar ise; sadece küçüklere değil büyüklere de hitap etmekte, bir araç değil bizatihi oyunun tamamen kendisi olmakta, sürekli yenilenme ihtiyacını aşmaktadır.

Dijital oyunların ardında yer alan toplumsal unsurlar, dijital oyunların incelenmesini önemli kılar. Bilgisayar ve benzeri aletler, teknoloji geliştikçe oyunu bambaşka boyutlara taşımış, internet üzerinden tüm dünyaya ulaşmış ve ortak bir sanal ortam ve bağlam yaratmıştır. Artık dijital oyunlar giderek kültürel ve fiziki oyunların yerini almış, global bir biçimde ilerler olmuştur. Bu gelişme ile birçok kavram dijital oyunlarla anılır olmuştur. Ekonomi-politik bir yandan odakta yer alırken, diğer taraftan kültür endüstrisi, dijital oyunların toplumlarda ve bireylerde ki tezahürleri konusunda düşünür. Dijital oyunlar, enformasyonel kapitalizm bağlamında tartışılabilir, tüketim kültürü, yeni medyalar, etkileşim ve postmodern kuramın özne, kimlik, aidiyet ve simülasyon gibi araçlarıyla ele alınabilecek bir olgu. Oyun kelimesinin zihinsel çağrışımı olan “geçici ve eğlenceli” den çok daha ileri bir boyutu ifade eden, ciddi ve sofistike bir türdür (Ünal ve Batı, 2011: XV).

“Bilgi ve iletişim teknolojilerinde hep sözü edilen sürekli gelişimler, insanların gündelik yaşam pratiklerini, kimlik oluşumlarını, cinsiyet tanımlarını, aslında genel anlamda insan yaşamını değiştiren, birazda dönüştüren bir etken olmuştur” (Ünal ve Batı, 2011: 3). Dijital oyunlarda özellikle “MMO çağı”nın (Massively Multiplayer Online) başlamasıyla birlikte bir sanal kimlik meydana gelmiş ve kimi zaman gerçek hayata yansımıştır. MMO oyunları toplu halde bir ağ üzerinden oynanan oyunlardır. Kapitalist sistemde; en büyük karı taşıyan, “sürekli tüketilmek zorunda olan”, bağımlılığı meydana getirip sürekli tüketici kitlesini korumaya çalışan, oyunun tanımında yer alan “oyunun bitmesi” kuralının ihlaline çalışan bir türdür. Oyun için büyük paralar dökülmekte, kimi zaman cinayetler işlenmekte, çiftlerin boşanma ya da evlenmesine sebep olmakta, firmaların küreselleşip oyunlarda dil, kültür gibi yerel özelliklere yer vermesine sebep olmakta olan ciddi bir “iş” halini almıştır. İçerisinde birçok dini ve ideolojik öğeleri ile adeta “kültür çarpışması” yani asimilasyonunu da içerebilmektedir.

Oyunun bir amacı olduğu gibi dijital oyunların da bir amacı vardır. Ama geleneksel oyunlardan farklı olarak, toplumsal bir yarar umulmaz, kişisel değişim, kar gibi oyunu yapan

firmanın belirlediği amaçları taşır. Geleneksel oyunlarda oyunun özü itibariyle genel bir amacı vardır, kişiye göre değişen durumu daha kısıtlıdır. Özellikle kutsallık içeren oyunlarda amaç yücedir ya da bir kıtlık gibi durumdan kurtulmak içindir. Dijital oyunlarda bu tinselliğin yerini akılcı gayeler alır ve pragmatizme dayanan bir oyun ekosistemi ortaya çıkar. Ayrıca oyunun temel kurallarından olan; “oyun başlar ve biter, biteceği önceden bilinir.” Kuralına aykırı davranır. Dijital oyunlar başlar ve biteceği bilinir fakat hiç bitmesin izlenimi yaratır. Bu geleneksel oyunlarda da olabilir. Ama asıl ayırım şurada ki; MMO oyunları sürekli oynanma zorunluluğunu taşır. Çünkü her an bir yarış içerisinde olan oyuncular online oyunu oynamadıkça diğerlerinden geri kalırlar.

Geleneksel oyunlarda toplumun gözü önünde başlayan oyunun bir bitişi vardır ya da bir bitirici etkeni. Oyunun kendisi bile, kendi sonunu getirebilir. Oyuna müdahale eden bir hakem olabilir. MMO oyunlarında ise oyun yapımcısı oyunu asla bitirmez. Sonsuz bir yarış var izlenimini aşılır. “Ne kadar çok oynarsanız o kadar ileriye gidirsiniz” gibi bir mantıkla kurulurlar. Çünkü oynanan her dakikada firma kazanç elde eder ve rekabeti profesyonel bir biçimde kızıştırır. Kendisi oyun ortamına girmeden dışarıdan ortamı kontrol edip “oyuncu kitlesi”ne yön verir. Kitle durumuna gelen bireyler zaten sağlıklı düşünemez ve oyun tarafından güdülenirler. MMO’ların ciddiye alınmasıyla, sanal statü, saygı, unvan, liderlik, başarı, ödül gibi kavramlarla oyun bambaşka bir yere gelip adeta “olmazsa olmaz” bir hal almaktadır. MMO oyunlarının tüketicileri; kaybedecek vakti olmayan, oyun içerisinde acilen seviye atlaması gereken ve bunu özel eşyaları satın alarak yapan tiplere dönüşürler. Oyun, yaşam amacı haline gelir ki bu da oyunun temel kuralını ihlal etmek demektir. Çalışmanın yerini bu noktada oyun alır fakat bahsedilen oyun artık gerçek oyun değil bir metadır.

“[Oyun] Boş zaman etkinliklerinin arasına girerek yeni bir sosyalleşme biçimi olduğu söylendi; onu tüketenleri tükettiği iddia edilerek postmodern eleştirel kuramın bir parçası oldu. Gerçek hayatın sınırlarını aştığımız bir alan olarak nitelendirildi. İnsanların kimliklerini üzerinden kurdukları iddia edilen karakterleriyle analiz edildi” (Ünal ve Batı, 2011: 4). Artık iletişim araçlarının sosyalleşmeyi sağladığı kabul edilir olmuştur. Bundan öncesinde internet henüz yayılmadığında bilgisayar başında harcanan vakte “asosyallik” deniliyordu. Yeni gelişmeler ve toplumun kitle iletişim araçlarına bakış açısının değişmesiyle, sosyal insan oyun da oynayan insan oldu. Dijital oyunlar cep telefonu, fotoğraf makinası (Galaxy camera), gözlük (Google glass) gibi araçlara bile geldiği için, oyuna karşı hep bir talep oluştu.

Özellikle sosyal ağlar üzerinden oynanan oyunlar incelenmeye değer bir alandır. Son zamanların modası olan Facebook’ta, kullanıcıların yarısının oyun oynadığı tespit edilmiştir. Milyonlarca kullanıcı düşünüldüğünde; bu ciddi bir rakamdır. Ortada hem ekonomik hem de

sosyal ve kültürel bir durum var. İş yerinde sıkılan insanlar artık sosyal ağlar üzerinden hızlı şekilde oyun oynayarak stres atmakta, rahatlamakta, işten kaçmakta ya da işe adapte olmaktadır. Aynı zamanda onu tüketmektedirler. Sosyal ağ oyunlarının belki de en önemli noktası kimlik noktasıdır. Sosyal ağa üye olduğu anda bir hesap açılır ve kişi kendi bilgilerini oraya işler. Özel bilgilerin bile sanal ortamlara, sosyal ağlara aktarılması bugün çok karşılaşılan bir durum haline almıştır. Eskiden mahrem olarak görülen aile, Facebook profillerine taşınmış durumdadır. Kişilerin her anının paylaşıldığı bir ortamda oyun oynamak, o bilgileri diğer kullanıcılara da göndermek demektir. Oyuna girdiğiniz anda ücretsiz bile olsa bir izin talep etmektedir. Talep kabul edilmezse oyun açılmaz. Bu yüzden genelde talep okunmadan onaylanır ve onay tuşu renkli canlı, hayır tuşu sönük itici olarak çizilerek kullanıcı onaya yönlendirilir. Onay verildiği anda oyun açılır ve özel bilgiler direk oyun firmasına açık hale gelir.

Kimi geliştiricilerin, kişilerin profilinde onların hiçbir şekilde müdahil olmadığı şekilde paylaşımlar yapması çok görülür olmuştur. Yani tüm özel bilgilerin, “mahrem paylaşımı” söz konusudur. Başka bir açıdan da; oyuna bağımlı olan kişiler oyunda daha çabuk seviye atlayabilmek, daha ileri konuma gelmek, daha çok kişiyi geçebilmek, rekabetin artması, popülerliğinin yayılması için daha fazla arkadaş edinmek zorundalar. Sosyal ağ oyunları kişileri “herkesle arkadaş olmaya” yönlendirmektedir. Adeta global bir aile yaratmak istercesine, oyunlar bile ne kadar çok arkadaşınız var ve o oyunu oynuyorsa, o kadar yüksek puan almanızı öngörüyorlar. Böylece sahte kimlik takınmalar, sahte oturumlar, daha önemlisi tanımadık kişileri sırf oyunda puan kazanmak için ekleme söz konusu olmaktadır. Böylece mahrem onlarla da paylaşılmış olunuyor. Gerçek hayatta yapılmayacak şeyler sanal ortamda görülebiliyor. Bu da oyunlarda yaşanan büyük bir dönüşümdür.

“Sosyal olan insanın daha büyük çevresi olur” söylemi ya da zorunluluğu ile kültürel değişim insanı mahremi paylaşmaya itmektedir. Ayrıca da oyunun tüketilmesini ve müşterinin diğer oyuncular tarafından bulunmasını, çevresinin de oyuna zorlanarak müşteri edilmesini sağlar. İlk ortaya çıkışı bu şekilde gelişen sosyal ağ oyunlarının oyuncu kesimi artık daha profesyonelleşmeye doğru giden bir atmakta ve gerçek kimliğini sosyal oyunlara yüklemeye başlamaktadır. Yani kişi nasıl davranırsa davranırsın, kendi habitusunun içerdiği eylemleri sanal aleme aktarmaktadır.

Oyun bir provadır. Oyun kendiliğinden gelişir ve yaratıcılığı, sorguyu, merakı beraberinde getirir. Oyun çocuğu hayata hazırlar çünkü hayatın bir simülasyonudur. Ayrıca cinsiyetin farkına varılması açısından da önemlidir. Erkekler daha sert oyunlar oynarken (silah, futbol), kızlar ip atlama top atmaca gibi kendi bünyelerine, cinsiyetlerine uygun

olanları oynarlar. Bu, insanın kendi doğasından kaynaklanır ve toplumsal evrim süreci açısından; avcı-toplayıcı toplumlardaki rol dağılımının çocuk üzerinde sosyalleşme başlangıcıdır. Dijital oyunlarda kurallar “PC” (personel computer -kişisel bilgisayar-) tarafından belirlenirken, geleneksel oyunlarda kuralları çocuklar kendileri koyar, bir aktif katılım söz konusudur. Dijital oyunların gerçek hayatla bir bağı yoktur oysa geleneksel oyunlar hayatın ta kendisidir. Buna bir etken gerçek bireylerle akılcı olarak iletişime girmek söz konusu iken “PC” de tek başına “NPC” lerle (Non Player Character -bilgisayar tarafından yönetilen karakter-) kurulan bir iletişim vardır. Kurgusal oyun reelden kopuktur.

Oyunun eğitici işlevleri vardır. Kendiliğinden gerçekleşen çocuk oyununda yetenek ve yaratıcılık açığa çıkar. Dijitalde ise yaratma yok, yaratılmışlık, hazır bulunma ve içindekileri kullanma durumu vardır. Oysa bir çocuk, kalemi bile bir uzay gemisi olarak düşünebilir. Frankfurt Okulu ve Habermas, kültür endüstrisine dikkat çekerken oyunların da bu pasifize edilmiş duruma geçip popüler talep alan metalara dönüşmesine değinmişlerdir. Oyun aidiyet üretir, biz-onlar algısını üretir. Kurallara uymayı öğretir. Rekabet ve güç ilişkilerinin içine girilmesi demektir oyun. Hayatı öğretir.

TV’lerde tüketici tamamen edilgendir, pasiftir. Dijital oyunlarda ise kişiliklere özel bir alan bırakılır. Tamamen kişiye bırakılmayan kültürel unsurlar ile kişilerin kültürleri bir mekanda birleştirilir. Oyunların grafikleri, mekan tasarımları için milyarlarca lira harcanmaktadır. Tüketiciler kendilerini ütöpik dünyaya entegre ettikleri vakit, oyunun tamamen tüketicisi olurlar. Kendilerini karakterin yerine koyar ve aralarında bir duygu bağı kurarlar. Kimileri için bu sanal da olsa bir sanat, hatta kimilerine göre dünyanın 8. harikasıdır. Bir World of Warcraft dünyasında yaşayan, Second life’ı gerçek hayat yerine koyan, Orta Dünyada “Elf”lerle yaşamayı gerçek hayata tercih eden oyuncu kitlesi, oyunun büyüsel alanına geçip gündelik yaşamdan soyutlanmaktadır. Bağımlı olarak bugün adlandırılan kişilerde, oyunun biteceği kuralı ihlal edilmekte ve gündelik hayatla bağı tamamen koparma aşamasına gelmektedir. Bu oyunun özüne ait değil bambaşka bir alandır.

Dijital oyunlar çikalı “bağımlılık” kavramı çok konuşulur oldu. Bir oyun öyle bir bağlayıcılık sağlayabiliyor ki mutfaktaki yemek yanıp yangın çıkabiliyor. Ütöpik, kurgu alemini insanı cezbetmektedir. Sanal alemle, gerçek alem arasında gidip gelmeler aslında bir gerilime sebep olabilmekte ve “oyunda şiddet” konusu burada söz konusu olmaktadır. Dijital oyunlar ve şiddet tamamen kanıtlanmış bir bağdaştırma değildir. Fakat törenselle ve kutsal durumların bozulması gibi oyunsal dünyanın bozulması anında, şiddeti doğurabilir. Fakat günümüz oyunlarının çoğu ve en çok tercih edilenleri hep şiddet içerikli oyunlardır. Bir oyuncak reklamında bile “haydi dövüştürelim, haydi çarpıştıralım” sloganları coşku yaratmaktadır.

Oyun denildiğinde hala yapıcı olmaktan çok yıkıcılık, mücadele, yarış ve hırs gerektiren agonal dürtüler ön plandadır. Şüphesiz bunun nedeni erkek tüketici kitlesinin doğasında olan hakimiyet içgüdüsünün kamçılanarak bir rekabete sokulmasıdır. Yani oyunların çekiciliğinin artma unsurlarından biri ikili çekişmeler ve zaferin tadına varmaktır.

Yeni tür oyunlarda gizem yaratma unsuru gelişerek bambaşka bir boyuta gelmiştir. Yakın zamanda geliştirilen J.K Rowling gizem oyunu *PS2* ve *PS3* platformlarıyla birlikte çalışmakta ve kişinin görüntüsünü kameraya alıp monitörde sergilerken etrafına gizemli dünyayı yerleştirir. Yani monitöre bakan kişi kendisini o gizemin içinde görüp yönetmektedir. *PC* oyunlarında gizem, kimlikle bütünleşmiş bir karakterin içinde bulunduğu dünya iken yeni nesil bu oyun örneğinde kişi kendisini oyun içinde bulmaktadır. *Wii* gibi sensörlerle yönetilen oyunlar da kişileri ütöpik aleme kendi beden hareketleri yardımıyla almaktadır ve kişiyi orada olduğuna inandırmak için çeşitli teknolojik aletlerle kurgulama, oyunu daha etkili boyutlara getirmektedir.

Modern dönemde oyun bir başka şekilde gerçek dünyayı kurgu dünyasına çevirir. Mesela *spy net* ajan saatleri bir kamera ile insanları uzaktan izleme ve sanki tüm insanlar şüpheliymiş gibi bir gözle bakmayı sağlıyor. Ses kayıt, video kayıt gibi özelliklerle çocuklar kurgu dünyasını hemen oluşturuyor. Oyuncak zaten oyundan ayrılamayan ve modern dönemde çocuğun en büyük ihtiyaçlarından biri sayılan bir unsurdur. İnsan modern dönemde de olsa oynamadan duramaz. Küçük yaşlardaki çocuğa sizi görmesine rağmen bir aslan ya da bir yaratık taklidi yapıp garip sesler çıkarmanız hemen onu gizemli bir aleme sokup sizden kaçmasına ve oyun oynamasına sebep olabilir. İlla oyuncak ya da oyun platformlarıyla değil, malzemelerle değil; saf hali ve bedeniyle bile insan hala oyun oynamaktadır.

Oyuncular oyun içerisinde taklit yapsalar da, kendi kişilikleri oyuna yansımaktadır. Kimi zaman karakterine tamamen zıt bir karakteri canlandırırsa bile kendine göre yorumlamaktadır o rolü. Oyunlarda bir de “mızıkçılar” vardır. Bu tipler oyunun doğasını çeşitli açılardan bilerek ya da istemeyerek bozarlar. Oyun, hayatın bir simülasyonu olduğu için, gerçek hayattan dışlanırcasına oyundan dışlanırlar. Gerçek bir kültür, belli bir oyunsal içerik olmaksızın var olamaz, çünkü kültür belli bir ılımlılığı ve kendine egemen olmayı gerektirir; mükemmele ulaşmayı kendi eğilimlerinde görmeyi değil de, kendini serbestçe rıza gösterilen sınırların içine kapatılmış olarak kabul etmeyi gerektirir. Kültür, belli kurallara uyulması yönündeki karşılıklı bir anlaşmanın varlığı nedeniyle, her zaman bir ölçüde oynanmış olacaktır. Gerçek uygarlık, her zaman ve bütün açılardan fair play’i (oyunu kurallarına göre oynamak) talep etmektedir ve fair play de, iyi niyetin oyunsal terimlere

çevrilmiş halinden başka bir şey değildir. Oyunbozan, bizzat kültürü bozmaktadır (Huizinga, 2010: 263).

Online dijital oyunlarda da oyun bozanlar için açılmış bir “*report*” sistemi (şikayet) bulunmaktadır. Oyunun ciddiye alınması dolayısıyla –çünkü para yatırılıyor- oyun yöneticileri (admin) şikayet edilen oyunculara çeşitli cezalar verir. Oyunda sorun çıkaran kişi oyunun amacını bozmakta, diğer oyuncuların çıkarını engellemekte, *fair play*'e uymamaktadır. Online dijital oyunlarda çıkar çok önemlidir. Kendisi zaten bizatihi kapitalizmin ürünüdür ve oyuncular oyuna para yatırıp emek harcamaktadırlar. Geleneksel oyunlarda çıkar amacı olmadığı için oyunbozan oyunun özünü bozmuş oluyor ve kutsallığı çiğniyor. Dijital oyunlarda ise oyunun özü bozulmaz çünkü sanal ortamdaki oyuna bu derece aktif müdahale yoktur. Sadece kısmi derecede oyun yapısına zarar verebilir ki buda sistem tarafından GM'lere (Game Manager) otomatik rapor olarak gider. Oyuncu ekonomik çıkarları ve hazzı ulaşmayı engellemiştir, kutsallığı bozamaz ve gerçek hayatta çok bir karşılığı yoktur. Çünkü sanal ortamdaki karakterler farklı mekanlardan toplanırlar. Yani mızıkçı ilan edilen karakterin oyun dünyasında ismi çıkar. Server (sunucu) değiştiren ya da isim değiştirme yöntemleri ile ya da belli ortamlara girmeyerek oyuna devam edebilir.

Geleneksel oyunlarda kişi kendi çevresindekilerle oynadığı için aynı sosyal ortamda yaşamaktadır. Bu yüzden oyunu bozduğu an ortamdaki dışlanır ve belki de kendisiyle hiç oynanmaz. Ortam değiştirme, isim değiştirme diye bir şey mümkün olmadığı için yaptığının karşılığını çeker. Suits'in tiplemesi: “Aylaklar kuralları izler; ama amaçları izlemezler, hilebazlar amaçları izler; ama kuralları izlemezler, oyuncular hem kuralları hem amaçları izler, oyunbozanlar ise ne kuralları ne de amaçları izler; oyuncular hem oyunun hem de geleneğin gereklerini kabul eder, aylaklar ile hilebazlar yalnızca geleneğin getirdiğini kabul ederler, oyunbozanlar ise hiçbirini kabul etmezler” (Suits, 2012: 64-65).

Oyunlarda kimlik konusuna gelince; sanal oyunlarda kimlik ikiye ayrılmaktadır. Birincisi oyunu farklı amaçlar için oynayanların kimliği (oyunbozanlar, hilebazlar, aylaklar), ikincisi ise oyunu kutsal amaç haline getirip prestij için, en zirveye ulaşmak için oynayanların kimliği. Birinci kimliği taşıyanlar oyunu istedikleri zaman bırakabilirler ve bağımlı değildirler. Zevk için, boş vaktini geçirmek için ya da *chat* yapmak için... vb. nedenlerle oynarlar. İkinci kimliği taşıyanlar ise oyunu tüketen ve para ödeyen kesimdir. Oyunbozanlara tahammülleri yoktur çünkü çıkarlarını tehlikeye sokmaktadırlar. Gerçek hayattan soyutlanmış bireylerdir. Kişiler oyundaki karakterlerle bütünleşip *fair play* kapsamında ün yapmak, saygıyı kazanmak için çabalarlar. Yoğun bir rekabet ortamında en önde olup yarışı sürdürmek isterler.

Bir MMO oyununa başlamak için ilk yapılması gereken şey karakter yaratma işlemidir. Oyuna girdiğinizde özelleştirilebilir yetenek ve görsellikleri kendi kimliğinize göre dizayn etmektesiniz. Öyle ki bazı oyunlar çok ince detaylara girmekte; karakterin yüz makyajı, göz rengi ve şekli, saçlarına çeşitli şekiller, aksesuarları, ses tonları ve vücut hatları, kilolarını bile ince ince ayarlayabilmektedirler. Karakter yaratırken genelde önce bir ırk seçersiniz. Savaşan kabileler arası rekabet ve gerilimi sürekli kılacak olan bu bitmez tükenmez savaşa katılmanın yolu buradan geçer. Kimi zaman milli kimliklerin ön planda tutulduğu oyunlarda tercihler ona göre yapılır. Örneğin *Silkroad* oyununda ırk olarak Ya *Asyalı* ya da *Avrupalı* olacak şekilde ayarlamamız gerekiyor. Ya da mitolojik oyunlarda örneğin *World of Warcraft*'ta *İnsan*, *Elf*, *Cüce*, *Ork*, *Ogre*, *Minataur* gibi ırklar yer alır. Kimileri daha sakin, görünüşü güzel tiplerken, kimi ırklar vahşi, barbar, iri, güçlü olarak ayrılır. Kişiliğe göre seçilen ırktan sonra sınıf seçmek gerekmektedir. Sınıflar, iş bölümü için tasarlanmıştır. Yine kişinin yeteneği ve arzusuna göre bir seçim yapması gerekmektedir. Örneğin *Warrior* (savaşçı) güçlüdür ama yavaştır, *Assassin* (katil) hızlı ve kamufle olabilen bir sınıftır, *Mage* (büyücü) sihirle saldırır fakat dayanıksızdır, *Healler* (şifacı) iyileştirmeye yarar ve destek grubundadır, kendisi saldırıya girmez. Sınıfların kendine has özellikleri iş birliğine yönlendiricidir. Böylece oyun içinde gruplaşma, örgütlenme yani *Clan* (kabile) sistemi kurulur.

Oyuncular birbiriyle etkileşime girerler ve *clan*'ların kurallarına uymak zorundadırlar. Kişiliği yansıtırma aşamasında oyunlar oldukça gelişmiştir. Cinsiyet seçme işleminden sonra oyuna başlanabilir. Oyunda tercih edilen kıyafetler, karakterin ismi çok önemlidir. Çünkü prestij peşinde koşan birisi için isminin duyulması, onu temsil etmek yüce amaçtır. Zirveyi hedefleyen oyuncular oyun dışında da karakter ismiyle (*nick*) adlandırıldığı görülmektedir. Çeşitli forum sitelerinde bu sanal *nick*'lerle yazıp oyun içine yönelik hayran, prestij sağlama çabasıdadırlar. Karakterle bütünleşildiği an, tüketici konumuna geçilmiş demektir.

Sosyo-kültürel açıdan oyunlarda oluşturulan karakterlerle, oyuncunun kendisini özdeşleştirmesi yeni bir kimliğe doğru ilerlemenin ilk adımıdır. Kişi bundan sonra sürekli oyun oynamak durumunda kalmakta ve gündelik hayattan uzaklaşmaktadır. Oyunla birlikte gelen sanal dünya ve literatürü, kişinin içine işleyerek, dış dünyada anlaşılmayan, sadece o dünyaya mensup olanların anlayabileceği dili ortaya çıkarmaktadır. Zaten başkalaşmanın ve yabancılaşmanın ya da tutsak olmanın yolu dilden geçmektedir. Bağlamlar değiştikçe sanal yaşamışlıklar, heyecanlar, duygular da farklılaşmaktadır. Kişinin içinde bulunduğu toplulukla olan iletişimi de yeni bir sosyal alandır. Gerçek hayatta anlamı olmayan öğeler, onlar için çok önemlidir. Örneğin beraber bir oyun oynayan çift boşandıklarında, malların bölüşülmesinin yanında sanal eşyalarında bölüşülmesini talep etmiştir. Bir başka oyunda

bayan oyuncu, kocasını oyun içerisinde başka biriyle ilişkisi olduğunu görünce mahkemeye dava açmıştır. Bir başka ilginç olay da; sanal kahraman Turok'un gerçek hayatta yerini alması için oyunu yapan firma bazı ailelere 10.000 dolar ödemiş ve yeni doğan çocuklarına Turok adını verdirmişlerdir. Oyun üzerinden sanal kimlik pazarlaması ile oyuncu kitlesi oyuna çekilmeye çalışmıştır (bkz. Ünal ve Batı, 2011: 21-22).

MMO'lar gerçek zamanlı etkileşim ağını sağlaması ile oyuncuların tepkileri anında olmaktadır. Kuşatılan birey sanal dünya verilerinin etkisi altındadır. Gerçek dünya ile ilgili duyusal veriler bloke edilir. Öyle ki; yan odada can çekişen annesinin sesini duymayacak kadar oyun dünyasına kendini kaptırmış ve gerçek dünyaya kapalı bireyler görülmektedir. Sanal ortam bireyi sürekli uyarıp etkilenmeyi sağlar. Sanal gerçeklikten bahsediyoruz: Kelime anlamı olarak iki zıt terim yanyana. Etkileşimde gerçek, olguda gerçek olmaması yüzünden bu ismi almıştır. Bu kavram siberuzay kavramı ile karıştırılmamalıdır. Siberuzay; farklı teknolojilerle bir araya gelen bireylerin anında etkileşime girmesi (gerçek zamanlı) ve bu dünyanın zihinde yaratılmasıdır. MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Game – yüksek etkileşimli çoklu rol yapma oyunu-) oyunları bu kavramın içerisinde yer alır. Gerçek dünyanın verilerini temsil eden grafiklerle kişiyi sanal karaktere dönüştüren bir yapı mevcuttur. “Sanal dünyalarda sanal karakterlerin canlandırıldığı ortamlarda aslında bir paralel evren olgusundan bahsetmek gerekir. Bir kere sanal evrende gerçek zamanın büyük bir çoğunluğu gidiyor. Sanal olandaki duyguları gerçekmiş gibi yaşıyor. Başarı ya da başarısızlık, sevinç, hüzn... Aslında burada açık bir kimlik olgusundan bahsediyoruz” (Ünal ve Batı, 2011: 20).

Oyunda görev dağılımı, cinsiyet, kimlik, kişilik, statü, pazar, ekonomi, sınıflar, topluluklar, ırklar hepsi yaşamın bir simülasyonu ama gerçek yaşamın yerini alıyor. Gerçek kimlik dışında yeniden yapılandırılabilir bir kimlik sunuyor. Tıpkı Japon erkeklerinin, bayan kıyafetleri giyip, maskeler takarak kendilerini tatmin etmesi gibi, sanal hayatta kendini başka bir kimlikle tatmin etmeye imkan veriyor. Bu noktada kişi kendi kişiliği ile rol yaptığı karakterin hikayedeki kişiliğini harmanlamakta ya da bir tarafın diğerine baskın gelmesiyle farklı bir kimlik oluşumu gözlemlenmektedir. Çevrimdışı habitus, çevrimiçi habitusla bir etkileşime girmekte ve alış veriş yapmaktadır. Aynı şekilde gençler, gerçek yaşamdaki alışkanlıklarını da sanal yaşama adapte etmekte ve sanal kimliklerini şekillendirmektedirler (Türk ve Tugen, 2014).

Facebook oyunları devrim niteliğinde bir şeydir. Önceden kişiler *ip*'lerle (Internet Protocol address), sahte *account*'larla (hesap) gizlenmiş kimliklerle oyun oynarken, birden direk kişiyi yansıtan ve irtibat kurulabilecek bir sayfadan oynanmakta ve kişinin bilgileri

direk diđer oyunculara gitmektedir. Bir iletiřim ortamı dođuyor ve oradaki kiři gerek olarak karřınızda durmuř oluyor. Önceden de Mynet firması bu etkileřim oyunlarını yapıyordu ama Facebook kadar ses getirmedi, bu kadar ayrıntıya inemedi. *Farmville*, her yere konu oldu, adeta hastalık yerini aldı. İletiřimi zorunlu hale getirdi oyun. Kiřiselliđi sanal dũnyada temellendirip ayrı gerek bir dũnya yarattı. Bazı arařtırmacılara gre alıř veriř, fizyolojik ihtiyaları gidermekten ıkmıř; tarz eřitliliđi, kiřilik gstergesi, sosyalleřme, psikolojik tedavi, aidiyet gibi kavramları ne atmaktadır (bkz. Ünal ve Batı, 2011: 10). İřte bu sebepten tr farklılık yaratma abası iinde olan modern insanın kimlik unsuruna ve sosyalleřme biimine dijital oyunlar da katılmıřtır. Sloganları ise; *“insanlar tarafından saygı duyulan, kabul edilen bir birey olmak istiyorsan her trl yeniliđi dene, tket, herkes gibi sende oyun oyna”* (Ünal ve Batı, 2011: 20).

20. yy’ın medya alıřmalarında biim ile ierik arasındaki bađ, nemli bir konsept olarak karřımıza ıkmaktadır. Bunun yanısıra; yapı/anlam, sentaks/semantik, ara/mesaj gibi farklı bađlamlar da yeni medya btnnn tek tek paralarını teřkil etmektedir. Srekli deđiřen dinamiđinde bu geniř yapıyı tanımlamak gleřmektedir. Bu yzden, yeni medyanın ne olduđundan ziyade, neler yapabileceđi n plana ıkarılmaktadır. Karakteristiđi, etkileri, kullandıđı teknikleri, kltrel oluřumlara verdiđi yn ile yeni medya, ancak bir btn olarak ele alındıđında anlaşılabilir ve bu sayede olandan ayrılabilir (Dođu, 2006: 48).

Eski medyanın endstri toplumuna karřılık geldiđini ve yeni medyanın da postendstriyel topluma tekabl ettiđini belirtmiřtik. Post-endstriyel toplumda her birey byk seenekler yelpazesinden ideolojisine uygun olanı alarak kendi yaşam tarzını inřa etmektedir. Yeni medya bu srete etkin rol oynayarak bireylerin toplumsal yapı ierisinde ait oldukları gruplara ve belirledikleri yaşam tarzlarına uyum sađlamalarını kolaylařtırır. İdeolojik bađlamda yeni alanlar oluřturarak bireyleri geniř lekte bu alana dahil eder (Dođu, 2006: 49). Yeni medya iletiřimin her ynne etki etmektedir. Yeni medyanın alt gruplarından biri olan dijital oyunlarda tarihsel aıdan az geriye gidildiđinde dijital habitus oluřumunun MUD (Multi User Domains/Dungeons/Dimensions) oyunlarında grldđn syleyebiliriz.

evrimii oyunlarla (bir ađ bađlantısı gerektiren) birlikte kendisini online olarak kullanıcılara gsteren MUD (zindandan kurtulma oyunları), bir metin bađlamında grsellik olmadan hayali bir řekilde savař ve kaıřı sađlayan seenekleri takip ederek ilerlemektedir. Bu tarz oyunlara girerken de bir avatar yaratılıp kısıtlı da olsa dijital bir kimlik oluřurmaktasınız. MUD’lar, kullanıcıların kendilerine farklı bir aynadan baktıđı, diđerlerinin de bu arpıtılmıř grnty grmelerine izin verdiđi sanal kamusal alanlardır. Avatarların yardımıyla daha fazla kiřilik kazandırılan karakterler, kendilerini spesifik zellikleriyle ayrı

kılmakta, ancak bir yandan da diğerleriyle aynı potada erimektedir. Sayısal kimlik ya da bilgisayar kullanıcısının imajı olarak avatar nosyonu, dışarıda olmanın varlıksal alanından oyunun/hikayenin içine girme noktasında bilgisayar oyunlarının gelişiminde önemli bir aşamayı ifade eder (Doğu, 2006: 92).

Masa oyunları kategorisinde sayılan FRP (Fantastik Rol Yapma) oyunlarının dijital ortama aktarılmış hali MUD'ların başlangını oluşturmaktadır. Birçok oyun gibi masa oyunları da artık dijital dünyaya taşınmış ve oradan oynanmaktadır. Baudrillard'ın simulacrum kavramına başvurarak, bu tarz oyunların gerçek yaşamın bir taklidi olması, sosyal hayatın oyunlar aracılığıyla sanal ortama aktarımını sağlaması, bizim için bu rol yapma oyunlarını değerli kılar. Bu eski oyun biçimlerinde şimdiki gelişmiş MMORPG oyunlarının kimliksel etkilerini görmek mümkündür. İlk biçimlerden başlayarak MUD'larda oynayan insanlar, yeni ve de hala öneri niteliğinde olan toplumsal dünyanın oluşumuna katkıda bulunmaktadır. Yaygınlaşan çevrimiçi oyunlar, her geçen gün bu ortama yeni kullanıcıların katılımını beraberinde getirmektedir. Genişleyen yapılarıyla bu sanal ortamlarda yeni bir kültürel oluşum süreci başlamıştır. Nitekim, Ooghe "Interactive Media, Gaming, and the Authorial Role" adlı makalesinde çevrimiçi oyunların en popüler olanlarından Ultima Online'ı, sosyal evrenin simulacrum'u olarak gösterilmiştir. Bu anlamda diyebiliriz ki, MUD'larda yaşam, ileriki toplumsal ortamların habercisi durumundadır. Ancak, bunu bilgisayar oyunlarının kapsamıyla daraltmak doğru olmaz. Bu oluşumun kökleri, sanal ortamın yaygınlaşan ağ ile ilişkisinde aranmalıdır (Doğu, 2006: 93).

İlk dijital görüntülü oyun olarak değerlendirebileceğimiz Alexander S. Douglas'ın OXO'sunun (tic-tac-toe adıyla da bilinir) geliştirildiği 1952'den beri çok uzun zaman geçti (Ünal ve Batı, 2011: XII). Dijital oyunlar geliştikçe pazarlama biçimleri de gelişti ve aynı zamanda oyunlar, kullanıcılarının aynası olmaya başladılar. Artık bir oyuna başlarken kişi hikayenin içerisinde kendisini bulabilsin diye uzmanlaşmış bir karakter yaratma sistemine tabi tutulmaktadır. Hatta bazı oyunlarda sahte profiller olmaması için kişilerin kimlik numaraları, telefon ve adresleri gerekmektedir. Böylece kişiler kendilerini sanal aleme kopyalamaktadırlar. Tek bir hesap üzerinden profesyonelleşme yoluna gitmektedirler. Second Life oyunu ile de markalar sanal alemde kendilerini temsil etmektedirler. Bu noktada dijital oyunlar gerçek yaşama alternatif bir evren yaratma girişimine girişmiş gibi görünebilirler fakat tüm oyunlar için bu durum geçerli değildir.

Dijital oyunlarda ciddiyet halen devam etmekte ve kapitalizmin getirdiği markalar ile devlet kurumları da oyun dünyasının içinde bulunmaktadırlar. Second Life isimli oyuna tekrar dönersek: Bir tür hayat simülasyonu olan oyunda gerçek yaşama alternatif bir dünya

sunulmakta ve büyük kitleleri kendisine bağlamış bulunmaktadır. Oyun ODTÜ, İslamic Online, İngiltere İşçi Partisi, IBM, Microsoft, Adidas, Garanti Bankası gibi kuruluşları içerisine almakta, bazı ülkelerin içerisinde konsolosluk hizmeti verdiği, sanal hac ziyaretinin yapıldığı bir yapıt halini almıştır (bkz. Ünal ve Batı, 2011: XIII-XIV).

Oyunlar dijital ortama aktarılırken elbette direk bilgisayar oyunları olarak gelmediler. 1971 yılından 2011'e kadar geçen sürede üretilen oyunların yanında, 50'den fazla konsoldan da ayrıca bahsetmek gerekiyor. Atari sistemleriyle başlayan bu macerada Donkey Kong, Commodore 64, Game Boy, Süper Nintendo, Playstation serileri ve X-box ayrıcalığı bir yerde bulunuyor (Ünal ve Batı, 2011: XIV). Oyun kavramının ilk yaşadığı dönüştürme dijital oyunlara geçiş süreci iken ikinci yaşadığı dönüm noktası; oyunların küresel ağlara aktarımıdır. Her ne kadar 2000'li yılların başındaki sıcaklığını ve önemini korumasa da, Ludoloji ve narratoloji (anlatıcılık) olarak adlandırılan iki alan arasındaki tartışma, dijital oyunları anlamamız açısından önemli kavramlar sunuyor bize. İlk bakışta ludoloji, dijital oyun çalışmaları için "oyunun doğasından kaynaklanan", "oyuna özgü" bir yöntem önerirken, narratoloji, tüm metinler gibi dijital oyunları da bir anlatı kabul ederek hareket eder (Ünal ve Batı, 2011: XV).

Oyunlar küresel ağlarda oyuncularının temsillerini çevrimiçi habitusları aracılığı ve nickleri ile sağlamaktadırlar. Güçlü bir kurgu var içinde. Sanal zekâsı yükseltilmiş olanlar var. Yerine koyma var. Duygu var. Bu kesinlikle bir sanat. Dijital ama sanat (Ünal ve Batı, 2011: 6). Postmodern kuramcılar bu dijital sanatı iletişim teknolojilerinin alt dalı olarak ele alıp insanoğlunun zamanını ve mekanını dönüştürdüğü için yeni medya başlığı altında incelemeye almaktadırlar. Artık zaman sanal alemde akmakta ve mekan olarak ta ekranda yansıtılan görüntüler insanın sınırlarını çizmektedir. Bundan başka "...postmodernizm ayrıca bir iletişim çağını ifade eder. Kroker ve Cook'un bu konudaki yorumu da, iletişim teknolojilerinin insanın gerçeklik hislerini dönüştürdüğü bir çağ olması durumudur" (Ünal ve Batı, 2011: 8). Artık sanal alem de kavramsal olarak kendisinin bir tezadı da olsa gerçek aleme tekabül etmektedir. Çünkü orada yaşanan duygular, iletişimler, etkileşimler, kimlikler hep karşılığı olan durumlardır. Kişi kendi habitusunu aktarıp karşıdan gelen verileri değerlendirerek yine habitusuna alır. Dijital oyunlar, postmodernizm bağlamında değerlendirildiğinde devrimci bir etki olarak kabul edilmelidir. Bu belki de düşünme biçimimizde çarpıcı değişikliklere neden olan teknolojik bir devrimdir.

Yüksek düzeyde etkileşim, "yerine koymak", daha ilerisi sanal gerçeklik, hep dijital oyunların içeriğini teşkil eder. Bir yandan da bilgiyi oldukça değerli bir meta haline getirmekte olan enformasyon biriktirme araçlarıdır. Bu teknolojiler aynı zamanda, Pazar sistemini kontrol edip düzenleyecek bir "düş" aygıtı olarak değerlendirilmelidir. Kişiler

üzerinde de farklı tip bir gerçeklik anlayışını geliştiren, önemli bir temadır. Bu teknolojik oyuncaklar aynı zamanda bağlayıcılığıyla “tutsak” eden, kendisini sürekli yenileyen, modernlik ötesi, robotlaşmış ve ruhunu yitirmiş ya da yeni bir ruh geliştirmiş bir olgudur (Ünal ve Batı, 2011: 8). Dijital oyunlar hem oynanma biçimi hem de üretim biçimi olarak ciddiyeti içinde barındırırlar. Sanal ortamdaki tüm mücadele aslında zihinlerde, gerçek ortamda olurcasına ciddi bir biçimde verilmektedir. Ayrıca bir dijital oyunun üretim süreci sancılı ve zordur. Özellikle Türkiye gibi ülkelerde oyunun ciddi şekilde ele alınmayıp rağbet görmemesi (yapım aşaması), gerekli sponsor ve yatırımların bulunamaması, yazılım konusunda profesyonel bir kurum olmayıp insanların kendilerini geliştirmesindeki sınırlılıklar, tüm bu yazılımcıların bir arada toplanamaması, devlet ve medya tarafından olumsuzlukla karşılanması, geliştirme, lisanslama, telif, dağıtım olanaklarının gelişmemesi gibi bir çok nedenden ötürü zorluklar, engeller fazladır. Üretilmiş olan bir dijital oyunun bu geçirdiği sıkıntılar dikkate alınacak olursa; gayet ciddi bir biçimde meydana geldiği aşikardır.

Dijital oyunların en çok üretildiği ülkelerin de ABD, Japonya, İngiltere, Almanya, Fransa ve Kanada olması ve Uzak Doğu ülkeler, (özellikle Güney Kore, ve Çin) ile Doğu Avrupa'nın bazı ülkelerinde oyun endüstrisinin gelişmesi ve küresel kapitalizmin dijital kapitalizm olarak yeniden yapılanması içinde oldukça anlamlıdır (Dyer- Whiteford ve Sharman'dan akt. Binark ve Bayraktutan-Sütcü, 2008a: 50). ABD'de kurulu olan *The Interactive Digital Software Association* (IDSA) yazılım mühendisliğinin bu alanda yaklaşık 90,000 kişinin çalıştığını ve endüstrideki istihdam olanağının da her yıl %26 büyüme kapasitesine sahip olduğunu belirtmektedir. Dijital oyun endüstrisine ilişkin bu rakamlar, bu kültürel üretim alanının ne kadar karmaşık bir üretim süreci olduğuna ve emek gücünün kendi içinde oldukça uzmanlaşmış bir işbölümünü içerdiğine de işaret etmektedir (Binark ve Bayraktutan-Sütcü, 2008a: 50).

Tarihsel sürece bakıldığında 1972 yılında Nolan Bushell'in Atari firmasını kurduğu ve *Pong*'un *arcade* makinası versiyonunu ürettiği görülür. 1970'ler ve 1980'ler *arcade* oyunların dönemidir (Binark ve Bayraktutan-Sütcü, 2008a: 52). Sanayileşme ve post fordizm ile üretimden arta kalan süreç, boş zaman etkinliklerine olanak tanımaktadır. Arcade oyunlarının üzerinden 30-35 yıl geçtiğinde ise bu kısacık süreçte oyun alanında görülen devasa değişimin getirisi olarak online oyunlar ve haz alma anlayışı öne çıkar. İnsanlar çalışma hayatının dışında atari salonlarına, playstation kafelerine, internet kafelere giderek sanal hazlarla bir süre dahi olsa gerçek yaşamdan uzaklaşarak yüklerini atarlar ve rahatlarlar. Fakat bir süre geçtikten sonra görülmüştür ki; oyun dünyasını kendisini kimi oyuncularda gerçek dünyanın

önüne koymaktadır. Tüketici insan sürekli olarak hazza ulaşamama korkusuyla başa çıkmak zorunda kalıyor (Ünal ve Batı, 2011: 10-11).

Oysa boş zaman etkinlikleri yaşamsal doyum aktivitelerinin karşılanmasına yöneliktir ve geçici bir durumdur. Kişinin seçimi olan, zorunluluklardan ve ilişkilerden kurtulduğu, bağımsız zaman kullanımlarını ifade eder. Tüketim kendisini boş zaman etkinliklerinin de kapitalizm bağlamında manüple edilmesinde gösterir. Tüm bunların etkisinde bile olsa ortada olan gerçeklik; ağ kapsamındaki oyunların halen ilkel oyun biçimleri gibi postmodern insanın kültürünü şekillendirdiğidir. Gerek dile yeni kelimeler katarak, gerek yeni alışkanlıklar edindirerek, gerek kimliksel bir başvuru ögesi olarak oyunlar yeni habitus biçimleriyle karşımıza çıktılar. Facebook'taki Farm Ville oyununa tekrar başvurursak: Yatmadan önce sebze sulayanlardan, sohbetin ortasında inek sağanlara, insanlar, ilginç manzaralara şahit oldu. “Yumurtalarımı toplamam lazım, yarın buluşalım”, “Bana biraz tavuk lazım?” ya da “Kardeşimin tarlasını suluyorum” gibi sözler, gündelik hayatın bir parçası haline geldi. Saat kurup gece yarısı marul sulayanlardan tutun, önemli bir toplantı öncesinde “Bana bir dakika verin, tarlayı ekmeliyim” diyeni görmek de alışıldık oldu (Ünal ve Batı, 2011: 13). Sanal bir haz olsun, geçmişe bir özlem ya da nostalji olsun farketmez; kültür yaratma işlevi devam etmekte oyunun.

Bazen dijital kimlik, gerçek gibi görülür çünkü kişiler hala oyun evreninin bağlamında yaşamaktadırlar. Sanal olandaki duyguları gerçekmiş gibi yaşıyor. Başarı ya da başarısızlık, sevinç, hüznün... Aslında burada açık bir kimlik olgusundan bahsediyoruz (Ünal ve Batı, 2011: 20). “Oyun sana hayata sıfırdan başlama şansı vermekte, kendini yeniden yarat ve olmak istediğin kişi ol” mantığıyla ortaya çıkan etkileşimli oyunlar belli aşamalardan geçerek günümüze gelirken yaratılan her kimlik kişilerden bir parça taşımakta ve onların bastırılmış olan duygularının anonim karşılığına denk gelmekteydi.

Sosyo-kültürel açıdan, kişinin oynadığı dijital oyunla kendini fazlaca özdeşleştirilmesi, kendi yaşam koşullarından “yapay” olarak uzaklaşması anlamına gelir. Bu yeni bir kimliğe doğru uzaklaşmadır. Yeni bir kimlik nitelmesi burada ilk bakışta “fazlaca” gelebilir ama unutulmaması gerekir ki burada yeni sorumluluklar, duygular, heyecanlar ve yaşanmışlıklardan bahsediyoruz. Üstelik yüksek etkileşimle tüm bu duygulara artık sadece kişinin kendisi değil, bağlı bulunduğu sosyal grubu da ilgilendiriyor. Üstelik yüksek etkileşimli olan dijital oyunların çoğunda oyun kişilerinin oyun içindeki konumunu ve varlığını güçlendiriyor. Gerçek dünyanın jargonunda hiçbir şey ifade etmeyen bu varlıklar oyuncular için o kadar önemli kikiimi boşanma davalarına bile konu olmaya başlamış durumda. Örneğin Radikal gazetesinin Sanal Alem sayfasında da yer verilen bir davada bu tip

bir online oyunu internette ortaklaşa oynayan çift, boşanmaya karar verdiğinde sanal varlıklarının da mahkeme tarafından bölüştürülmesini talep etmişti (Ünal ve Batı, 2011: 21).

### **2.3. Online Oyunlarla Oyunda Bir Devrim**

Oyunun yaşadığı bunca değişim asıl etkisini internetle bütünleşmesi aşamasında göstermiştir. Online oyunlar geldikten sonra bir kenara itilmeye başlanılan offline oyunlar, kendilerini güncelleyip çevrimiçi oldukları zaman müşteri bulabilir hale gelmişlerdir. Çünkü artık internet her yerde ve insanlar yapay zekalarla oynamak yerine, stratejiler üretebilen ve agonun, hırsın kıyasıya yaşandığı gerçek insanlarla oyun oynama platformlarına geçmekte. Santana, İnternet'in; sınırların, engellerin, bayrakların ve ülkelerin bulunmadığı ve kalbinizin taşıdığınız tek pasaport olduğu bir dünyaya giden yol olduğunu söyler (Akkaş, 2013: 48). Artık oyunun küresel alanda sınırları aşarak tüm dünya oyuncularını buluşturması, adeta dünya savaşlarının sanal ortama taşınması gibi yoğun bir mücadeleyi de beraberinde getirmiştir.

Coğrafi sınırlardan ve fiziki engellerden sıyrılarak bir kişinin, oturduğu yerden kalmaksızın, başta sosyal etkileşim olmak üzere pek çok ihtiyacını internet üzerinde karşılayabilmesi, çok sayıda bireyin siber uzayda uzun zamanlar geçirmesi ile sonuçlanmaktadır. Sosyal oyunlar (*Social Games*), bireyleri siber kültürün coğrafyasını oluşturan siber uzaya çeken en önemli ilgi alanlarından birini oluşturmaktadır. Bilgisayar oyunları, ticari bilgisayarların yaygınlaştığı ilk dönemlerden bu yana geniş kitlelerin ilgi alanını oluşturmuştur. Ancak bilgisayar ağlarının yaygınlaşması, oyuncuların bilgisayara karşı değil, birbirleriyle ve birlikte oyun oynadığı bir sosyal oyun (*Social Gaming*) deneyimini de beraberinde getirmiştir (Bostancı Ege, 2012: 145-146). Bir oyun NPC'lere karşı değil de kanlı, canlı bir insana karşı oynandığı takdirde; sosyal ilişkiler ve etkileşim için içine girmektedir. Oyunun izin verdiği ölçüde chat, görüntü, ses ve metin paylaşımı yapılarak çevrimdışı oyunlardan daha kapsamlı hale gelmesi mümkün olmaktadır. Sosyalliğin olduğu yerde ise birlikler oluşturmak söz konusu olmaktadır. Oyuncular belli alanlarda toplanır ve sosyal bir çevre yaratırlar.

Oyuncuların oyun başarısı iyi bir loncada yer almakla, öte yandan bir lonca ya da klanın başarısı da iyi oyuncuları toplayabilmiş olmasıyla yakından ilişkilidir. Topluluğa giriş her zaman kolay bir süreç değildir çok başarılı loncalara giriş oldukça zor prosedürleri içerebilmektedir. Adeta bir işe başvurur gibi doldurulan başvuru formu, yöneticilerce incelenmekte, başvuran oyuncu ile yapılan görüşmelerde oyuncunun oyun karakterinin iyi zırh ve silahlarla donatılmış olup olmadığı, oyuncunun geçmiş oyun deneyimi, oyun

karacterinin sınıfı ve ırkı ve takım alıřmasında yerine getirebileceđi rol gibi pek ok lut incelenmektedir. Btn bunların yanı sıra oyuncunun daha nceki loncasından neden ayrıldıđının sorgulanmasına kadar detaylı bir deđerlendirme yapılmakta, ancak bu ařama geildikten sonra oyuncu deneme srecine alınmaktadır. Oyun klanları sadece oyun bařarısı iin gereksinim duyulan bir birliđi ifade etmemektedir. Aynı zamanda, aidiyet duygusu, takım ruhu gibi bir sosyal toplulukta mevcut olan bazı nosyonları iermekte ve yeler arasında ok sıkı dostluk ve arkadařlık iliřkilerinin oluřmasına imkn veren sosyal bir evre yaratabilmektedirler (Bostancı Ege, 2012: 149).

Rol yapma oyunları, belli bir hikayenin parası olup o hikayeyi tamamlayabilmek iin, o dnyanın karakterlerini ynlendirmek, onların rolne brnmektir. Rol yapma oyunları, hikayesinde oyuncuya dřen rol icra etmekten gelmektedir. Haz, bu grevlerin yerine getirilmesi sırasında gerekleřen olaylardan ve iletiřimden kaynaklanmaktaydı (Binark ve Bayraktutan-Stc, 2008a: 8). Genellikle Yzklerin Efendisi romanında etkilenilmiř, sinemaya ve oyun sektrne yansımıř bir “orta dnya” hayali, oyuncularını bu evrene ekmektedir. Oyuncular, o evrende yařamak, oradaki karakterlerin rollerine brnmek, o dnyanın savařının iinde yer alıp hikayeyi tamamlamak istemektedir fakat rol yapma oyunlarının aslında bir sonu yoktur. Savař srer gider ve oyuncu bu srete srekli oyunda ve savařabilmek iin gerekli eylemleri yapmak zorundadır. Bu yzden aktif kullanım, uzun sreli olarak oyun dnyasına bađlı kalmak ve iř blmn gerektirir. Tek kahramanlık yapılabilecek Őekilde dzenlenmemiřtir.

Rol yapma oyunları MUD (Multi user dungeons) oyunlarından gelir ve grafik olmadan hayal gcyle kurulan evrende, metine dayalı bir zindandan ıkıř oyununu canlandırırlar. Kiřilerin o halde bile birbiri ile etkin iletiřimi varken, MMORPG’lerde bu iletiřim daha ileri bir seviyeyi tařınmıřtır. zellikle MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) oyunlarında ise; yan yana oynamak bir gereklilik halini almıřtır. Farklı bir ortam rn olan FRP (Fantastik Rol Yapma) oyunları aslında MUD ve MMORPG gibi oyun trlerine nclk etmiřtir. FRP oyunları bilgisayar ortamında deđil, fantastik dnyanın kađıt zerinde, bir masa etrafında toplanılarak oynanan halidir. Herkes bir karakter seip onun roln icra eder ve kural kitabına bađlı kalarak atılan zarlara, ekilen kartlara gre o evrende bir ilerleme kaydederler. MUD’lar ve MMORPG’ler bu oyun trnn bilgisayaraya yansıyan halidir. FRP’de grldđ zere insanlar aynı ortamda bulunmaktadır fakat bilgisayarda, zellikle internetle birlikte bu durum da ařılmıřtır. Kıtalar arası bile oynanabilir hale gelmiřtir fakat yine de meslekte profesyonelleřme olarak olaya bakılınca bir arada olmanın gerekliliđi artmaktadır. oklu oyunculu dijital oyunlar, eř zamanlı etkileřime olanak tanınması nedeniyle tek kiřilik oyunlara

göre yeni medyanın getirdiği iletişimsel olanaklardan daha fazla yararlanmayı kullanıcıya sunmaktadır (Ünal ve Batı, 2011: 55).

Ayrıca çoklu oyunculu çevrimiçi oyunlar, oyuncuların habituslarını dijital ortama aktarıp diğer oyuncularla paylaşmasına olanak tanır. Bu noktada Silk Road, Knight Online, Metin 2 gibi MMORPG oyunları incelendiğinde; oyuncuların kendilerini yarattıkları karakterlerle özdeşleştirdikleri, gerçek hayattaki davranış kalıplarını oyun içerisine aktardıkları gözlemlenmiştir. Özellikle oyundaki karakterlerin milliyetçi kimliğe uygun olarak tasarlanması, klan ve union (klanların birleşimi ile oluşan büyük topluluklar) oluşumlarının aldıkları isimler; Türklük, Osmanlılık kavramlarının uzantısı olmaktadır. Oyun içerisinde çizilmiş Çinli bir karakteri alıp Mete Han veya Oğuz Kağan gibi isimlerle eski Türklere atıfta bulunmaları çok sık rastlanan bir durumdur. Aynı zamanda klana karşı bir aidiyetle sanal cemaatleri de oluşturmuş olmaktadır.

Oyunların online oluşu, oyuncular için topluma alternatif dünyalarda yaşamalarına imkanlar sağlar gibi görünmektedir. Hatta oyunun içinde üstlenilen karakterler gerçek dünya simülasyonu ile birlikte gerçek karakterle daha fazla özdeşleşerek oyuncularına “sanal dünyada gerçek bir ikinci yaşam” vaat etmektedir. Örneğin ARCI isimli bir İngiliz sivil toplum örgütü cinsel tacize maruz kalan çocukları rehabilite etmek amacıyla Second Life oyununu kullanmaktadır (Ünal ve Batı, 2011: 209).

#### **2.4. Yeni Medya ve Ağ Toplumuna Geçiş**

Daha önceki başlıklarda yeni medya kavramına biraz değinmiştik. Yeni medya üstünkörü bir biçimde geçiştirilecek bir kavram değildir. Çünkü bu kavram bir toplumsal yaşam tarzının değişimini, küresel bir yönelişi, toplumsal alışkanlıkların değişiminin anahtarı sayılmaktadır. Sanayi sonrasında gelen modernite ve dahasındaki değişimler farklı isimlerle adlandırılmış; post-endüstriyel dönem, postmodernizm, enformasyon çağı ve ağ toplumu gibi kavramlarla günümüz toplumsal yapısını anlatmaya çalışmıştır. Bu bağlamda yeni medya ve ağ toplumunun oluşumu daha detaylı bir biçimde ele alınarak oyun kavramının yaşadığı büyük değişim ve oyunla birlikte gelen büyük değişimlerin açıklanmasını kolaylaştıracaktır.

Yeni medya denildiğinde “geleneksel medyadan (gazete, radyo, televizyon, sinema) farklı olarak, dijital kodlama sistemine temellenen, iletişim sürecinin aktörleri arasında eşanlı ve çok yoğun kapasitede, yüksek hızda karşılıklı ve çok katmanlı etkileşimin gerçekleştiği multimedya biçimselliğine sahip iletişim araçları” kastedilmektedir (van Dijk’tan akt. Binark ve Bayraktutan-Sütcü, 2008a: 45). Yani iletişimin yerini etkileşim almış, tek değil birçok çeşit (görüntü, ses, sayısal veriler gibi) verinin alıcıya gönderilmesi söz konusu olduğu için

multimedya olarak adlandırılmıştır. Ayrıca ağlar aracılığıyla ve yüksek oranda ve seçilebilir enformasyonel nitelik taşımasıyla her yere ulaşabilecek devasa bir ağ söz konusudur. Toplumun yorumlanması bu teknolojik değişimin iyi anlaşılmasından geçmektedir. Bilgisayar ağlarıyla oluşan yeni toplumda makine dili olan 1'ler ve 0'larla evrensel bir dil geliştirilmiş ve dünya insan zihnine sığmayacak kadarken aslında ne kadar küçük hale gelmiş. Bu yeni iletişim sistemi dilimizi, kültürümüzü, sesleri ve imgelerin üretim/dağıtım işlerini kökten değiştirmeye başlamıştır. İnteraktif bilgisayar ağları, yeni iletişim biçimleri ve kanalları yaratarak, hayatı şekillendirerek, aynı zamanda hayat tarafından şekillendirilip katlanarak büyüyor (Castells, 2008: 2-3).

Bu gelişmelerin temelinde internet ağı yatmaktadır. İnternet 60'lı yıllarda ABD Savunma Bakanlığı İleri Araştırma Projeleri Kurumu'ndaki (efsanevi DARPA: US Defence Department Advanced Research Projects Agency) iletişim ağlarının çökertilmesini önlemek için askeri bir plan olarak Sovyet Birliğine karşı ortaya çıkmıştır. İnternet, merkezi olmayan ve yok edilmesi mümkün görünmeyen ayrıca bağlı bulunduğu bilgisayarların arasında iletişimi sağlayıp hiçbir engel tanımadan her yere ulaşabilecek bir proje olarak tasarlanmıştı. Sonuçta karşımıza iletişim ağ mimarisi olarak çıktı. Sonuçta, ABD Savunma Bakanlığının kurduğu ARPANET, vadesini doldurmuş bir Soğuk Savaş'ın kaygılarına bir hayli uzak düşen her tür amaçla bireyler ve gruplar tarafından kullanılan binlerce bilgisayar ağının (kullanıcı sayısı 1996'da 20 milyonken, 2000'de 300 milyonu aşmıştır, hızla da artmaktadır) küresel, yatay iletişimin temelini oluşturdu (Castells, 2008: 7-8). Teknoloji kapitalist dönemde kendini gösterdiği andan itibaren, kapitalizmin en çok tüketilen metası oldu ve onu tüketen toplumlar da hem kapitalist hem de enformasyon toplumunun bir parçası haline geldiler. Bu tüketim, toplumların kültürlerini, tarihlerini, kurumlarını etkileyerek devam etmiştir.

Teknolojiden anladığım, Harvey Brooks ile Daniel Bell'in şu düz cümlede belirttiği gibi, "Bilimsel bilginin, şeyleri yeniden üretilebilir bir biçimde yapmanın yollarını belirlemek için kullanılması." (Castells, 2008: 38). Bilimsel bilgi ile büyük teknolojik atılımlar gerçekleştirilerek üretilen enformasyon, biriktirilip aktararak küresel çapta bir dijital dil aracılığıyla ağa aktarılmış hale gelmiştir. Dahası artık tüm bilgiler bu küresel ağa yüklenmekte ve tüm üyelerce paylaşılmaktadır. Enformasyon artık her yerdedir ve dijital ortam insanlık için vazgeçilmez niteliktedir. Nicholas Negroponte'nin deyişiyle dijitalleşen bir dünyada yaşıyoruz (Castells, 2008: 38-39). Bu devrimin temeli bilgi işçiliğidir ve iletişim teknolojilerine denk düşmektedir. Bugünün teknolojik devriminin ayırıcı özelliği, bilginin ve enformasyonun merkezi önemi değil, bu bilgi ve enformasyonun, bilgi üretimine, bilgi

işleme/iletme aygıtlarına uygulanması, yenilik ile yeniliğin kullanımı arasında, ikisinin birbirlerini beslediği bir zincir oluşturmasıdır (Castells, 2008: 40).

Castells'in deyimiyle "yeni enformasyon teknolojileri, 1970'lerin ortasıyla 1990'ların ortası arasında, yirmi yıldan kısa bir süre içinde yer küreye ışık hızıyla yayıldı". Sonrasında ise üretilmiş olan teknoloji kendi kendini geliştirmek için bir atılımda bulunarak bilginin teknolojiyi, teknolojinin de bilgiyi karşılıklı olarak üretmesiyle tüm dünyayı enformasyon toplumu adı altında toplamaya başlamıştır. Tabiki bu teknolojik yayılma her yerde aynı hızda ve biçimde olmadı fakat günümüz "gelişmiş devletleri" takip eden tüm devletler er ya da geç bu teknolojiyle tanışıp onun kullanımına başlamışlardır. Bir şehirde bile köy ve şehir merkezleri nazarında değişim aynı hızda olmadı. Bilgisayar kavramı, mikroçiplerin geliştirilmesi ve bir araya getirilmesi ile oluşmuştur. Maliyetinin düşüşü ise 90'lı yıllara denk gelmektedir. 70'lerde ağlar aracılığı ile bilgilerin bir araya gelmesi görülse de ülkemizde bu kullanım 90'larda yapılabildiği.

Radyo ve cep telefonu sinyallerine nazaran daha kaliteli biçimde üretilen fiber optik kablolar, yüksek frekanslı sinyalleri taşıyarak yeni iletişim aygıtları arasında iletişimi sağladı. Bütün bu elektronik teknolojilerin interaktif iletişim alanında birleşmeleri, belki de Enformasyon Çağı'nın son devrimci teknolojik aracı olan İnternet'in oluşumuna yol açtı (Castells, 2008: 57-58). Rusya'nın Sputnik uydusunu uzaya göndermesiyle birlikte telaşlanan ABD ordusu, nükleer saldırılardan etkilenmeyen iletişim sistemini ARPA projesiyle uygulamaya geçti ve paket-anahtar iletişim teknolojisine dayanan bu sistem; merkezden ve komutadan bağımsız olarak ayrılarak bir noktada tekrar birleşip anlamlı veriler ortaya çıkarması sağlanmış oldu. Böylece veriler kendi yollarını buldu ve veri çeşidi olarak metin, ses, görüntü gibi birçok türden mesaj gönderilmeye başlandı. İletişim dilinin evrenselliği ile de herhangi bir kayıp yaşanmadan iletiler alıcısına ulaşmaktaydı. Bu teknoloji devrimci güç olan interneti doğurdu. Güçlü sponsoruna atıfla ARPANET adını taşıyan ilk bilgisayar ağı, 1 Eylül 1969'da, ağın ilk dört bağlantısının Los Angeles'ta California Üniversitesinde, Stanford Araştırma Enstitüsü'nde, Santa Barbara'da California Üniversitesi'nde ve Utah Üniversitesi'nde kurulmasıyla devreye girdi. ABD Savunma Bakanlığı'yla işbirliği içindeki araştırma merkezlerine açıldı, ancak bilimadamları bu ağı, bilim-kurgu meraklılarının mesajlaşma ağı da dahil kendi iletişim amaçlarıyla da kullanmaya başladı. Bir noktada askeri odaklı araştırmaları bilimsel iletişimden, kişisel sohbetlerden ayırmak imkansız hale geldi. Böylece bütün disiplinlerden bilim adamlarına ağa girme izni verildi... (Castells, 2008: 59).

ARPANET daha sonra kapatılıp farklı kurumlarca yeni iletişim ağları olarak, internet adı altında yaratılmıştır. Ağın aktarım gücü yıldan yıla yükseldi ve daha sonra bir kütüphaneyi

bir dakikada ağa aktarabilecek kadar hızlı hale geldi. İnternetin dünya genelinde yaygın bir ağ olabilmesi daha sonra geliştirilen TCP/IP bilgisayar iletişim protokolü ve iki bilgisayarı birbirine bağlayan UNIX işletim sistemi ile mümkün oldu. Önceleri aynı alandaki bilgisayarları birbirine bağlarken daha sonra bölgesel ve telefon hattının ulaştığı her yerde küçük bir ayıraç olan splitterla küresel çapta bir yaygınlık kazandı.

Geniş ölçekte yayılan bu ağda enformasyonel devrim ilk e-postanın gönderimiyle gerçekleşmiştir. Ray Tomlinson bir mail uygulaması yaratarak kıvılcımı ateşlemiş oldu. Ve böylece sanayi öncesi toplumun yaşam biçimi olan cemaatler kendilerini bu teknolojiyle e-posta ve forum sitelerinde bir araya gelerek buldular. İlk online topluluk Usenet olarak kayda geçmiştir. San Francisco Körfezi bölgesindeki Well gibi konferans sistemleri ise, bilgisayar kullanıcılarını ilgilerini paylaştıkları ağlarda buluşturuyordu (Castells, 2008: 64). Kişisel bilgisayarların, ağların iletişim becerisinin gelişmesi, bülten tahtası sistemlerinin (BBS/bulletin board systems) önce ABD’de, sonra dünya çapında hızla yaygınlaşmasını sağladı. Bülten tahtası sistemleri, karmaşık bilgisayar ağları gerektirmiyordu, yalnızca PC, modem ve telefon hattı yeterliydi. Böylece bu sistemler, her tür ilgi alanı ve kişisel merak için bir ilan tahtası haline gelerek, Howard Rheingold’un deyişiyle “sanal cemaatler”i yarattı (Castells, 2008: 64).

80’li yıllarda birkaç milyon insan internetle iletişim kurmaya başladı. Fakat internette hala bağlantıların ilgiler noktasında buluşması kolay bir olay değildi. Daha sonra Cern’ün araştırmalarıyla www, url ve http dilini bulması, iletişimi ve sanal örgütlenmeyi kolaylaştırır hale getirdi. Çünkü ilk iletişim denemelerinde görsel sıkıntılar, bağlantıların karmaşıklığı, kişisel bilgisayar azlığı ile sanal cemaatler tam anlamıyla büyüyemiyorlardı. Daha sonra da internet tarayıcıları geliştirilerek ve arama motorları “kelimenin tam anlamıyla dünya çapında bir ağ yaratarak İnternet’i kucakladı.” (Castells, 2008: 66). Sonrasında ise internet birçok yeni elektronik cihazlara (cep telefonları, tabletler) da geldi. Böylece her yerde iletişimde ol mantığıyla sosyal medyalar ve haberleşme çılgınlığı arttı. Çılgınlık diyoruz çünkü kişiler attığı her adımı duyuruyor ve arkadaşları, takipçileri her adımın haberini almak istiyorlar.

İlk sanayi devrimi Britanya’nın elinden çıkmaysa, ilk enformasyon teknolojisi devrimi de Amerikan elinden çıkmadığı, ağırlık olarak da California etkisi taşır. Her iki vakada da başka ülkelerden bilimciler, sanayiciler hem yeni teknolojilerin keşfinde, hem de yayılmasında çok önemli bir rol oynamışlardır. Fransa ile Almanya, sanayi devriminde yeteneğin, uygulamaların kilit kaynaklarıydı. Elektronik ve biyoloji alanındaki yeni teknolojilerin köklerinde de İngiltere, Fransa, Almanya, İtalya’da doğan bilimsel keşifler yatar. Japon şirketlerin dehası, elektronik alanında imalat süreçlerinin gelişiminde,

enformasyon teknolojilerinin VCR’lardan fakslara, video oyunlarından pager’lara uzanan bir yeni ürün furyası sayesinde dünyanın dört bir köşesinde gündelik hayata girmesinde kritik bir rol oynadı (Castells, 2008: 78).

90’ların ortalarında multimedyanın doğuşu, Silikon Vadisi şirketlerinin de girişimleriyle yüksek düzeyde etkileycilik taşıyan verilerin elde edilmesine olanak tanımıştır. Enformasyon çağı ile herkes her şeyden haberdar olmaktadır. İletişim ağı küreselleşmiş, şirketler teknolojiler merkezsizleşmiş, ağ dokusu dışında kalmayı imkansız hale getiren cinsten, tüm devlet kurumlarınca da kullanılınca yatkınlık ve gereklilik yaratmaktadır. Tarihte ilk kez insan iletişiminin yazılı, sözlü, görsel-işitsel biçimlerini aynı sistem içinde bütünleştiren bir hipertext ve meta-dil oluşuyor. İnsan ruhu, boyutlarını beynin, makinelerin ve toplumsal bağlamların iki yanı arasında yeni bir etkileşimde birleştiriyor (Castells, 2008: 440). Bu multimedya iletişimin karakterini tamamen değiştirmiştir. Teknolojiye yapılan yatırım ve takip dil bağlamında kültürleri değiştirmektedir. Postman’ın da yazdığı gibi “Gerçekliği ‘olduğu gibi’ değil, dillerimizin olduğu gibi görüyoruz. Dillerimiz de medyalarımızdır. Medyamız metaforlarımızdır. Metaforlarımız kültürümüzün içeriğini oluşturur.” (Castells, 2008: 440-441).

Artık İkinci Dünya Savaşı ve sonrasında kullanılan radyo ve televizyon önemini yitirmekte ve iletişimden etkileşim ağına geçilmektedir. Çünkü TV ve radyo tek kanallı bir iletişim sağlayarak tüm kitleye aynı mesajları iletirken, internet ile birlikte kişiler kendi özel alanlarına göre seçtikleri iletileri almaktalar. Böylece iletişimde uzmanlaşma ve mesajlarda derinleşme çağı başlamış olmaktadır. Öyle görünüyor ki, kentli toplumlarda medya tüketimi işten sonra ikinci büyük faaliyet kategorisidir ve evde en yaygın faaliyet olduğuna da şüphe yoktur (Castells, 2008: 447). Kültür endüstrisi ile birlikte de medya bir gereklilik olmakta, hayatımızda her an kullandığımız bir hal almaktadır. Yani medya ile yaşamaktayız. Özellikle ABD’de başlayan trendler tüm dünyaya medya aracılığıyla yayılmaktadır. Bir dönem pop müziği ile aynı tarzda giyim sergileyen halk, internet ile marjinalleşen dünyaların içerisinde buldu kendini ve giyim kültürünü ona göre şekillendirdi.

İnternet ilk çıktığında sınırlı sayıda bilgisayar ağa bağlıydı, 26 gibi. Daha sonra yayıldığında bile zenginler girebiliyordu ve tüm dünyaya eşit şekilde yayılmamıştı. İnternetin, metropol şehirlerde erişimi sağlanıyorken, kırsalın buna erişim oranı çok düşüktü. Erkeklerin ve okumuş insanların bu ağa bağlanma olasılığı daha yüksekti. 90’ın sonunda ise dengeler değişmeye ve internet yayılma hızı kendini katlamaya başladı. Cinsiyetler arası fark çok aza indi ve bazı yerlerde kalmadı, ABD gibi. Okullara bile verilmeye başlandı. İnternet tarihin en hızlı yayılma gösteren iletişim aracı olmuştur: ABD’de radyonun 60 milyon insana ulaşması

30 yılı aldı; TV bu yayılma seviyesine 15 yılda ulaştı. İnternet ise dünya çapında bilgisayar ağının gelişmesini izleyen üç yıl içinde bunu başardı (Castells, 2008: 471).

Küreselleşmiş, kişiselleşmiş kitle iletişim ile bilgisayar aracılığıyla iletişimin birleşmesi, yeni bir elektronik iletişim sistemi doğurdu. Yukarıda da belirttiğim gibi, yeni sistemin temel özelliği, farklı türden iletişim araçları ile yeni sistemin etkileşim potansiyelinin birleşmesiydi. Multi-medya olarak adlandırılan bu sistem, elektronik iletişimin çapını genişletmişti. 1990'lara gelindiğinde dünya çapında hükümetler ve şirketler kendilerini bir iktidar aracı, potansiyel bir kar kaynağı ve hipermodernleşmenin sembolü olarak görülen bu yeni iletişim sistemini kurma konusunda çılgın bir yarış içinde buldular. Oyunlarda da kullanılmaya başlandı bu sistem çünkü etkileycilik ve oyuncuyu çevreleyip tüm duyularına hakim olarak kendi dünyasına alabildi.

Telefon şirketleri, kablolu TV operatörleri, uydu televizyonu yayıncıları, film stüdyoları, müzik yapım şirketleri, yayınevleri, gazeteler, bilgisayar şirketleri ve internet servis sağlayıcıları yeni piyasanın risklerini paylaşmak üzere hem rekabet ediyorlar hem de birleşiyorlar. Bilgisayar şirketleri, insanlara “kullanıcı dostu” bir dolaşım ve programlama kapasitesi sunarken, elektronik evi, yeni bir iletişim galaksisine taşıma potansiyeline sahip olduğu düşünülen sihirli aygıtı hazırlama telaşında. Microsoft'tan Nintendo ve Sega gibi Japon video oyunu üreticilerine dek yazılım şirketleri, elektronik ortamın sanal gerçekliğine dalma hayalini hayata geçirecek yeni interaktif uygulamalar yaratma çabasında. Televizyon şebekeleri, müzik şirketleri ve film stüdyoları, eğlenceye ve görsel-işitsel ürünlere aç olduğu farz edilen bütün bir dünyayı beslemek için üretimlerini yeniden düzenliyorlar (bkz. Castells, 2008).

Multimedyanın en büyük özelliği kültürel ifade biçimlerimizi tüm kaynaklardan alarak bir hiper-text biçimine getirmesidir. Böylece gerçek kültür sanal olarak bir iletiye dönüşüp gerçeği sanallaştırma ve sanal olanıda gerçeğe çevirme imkanını elinde barındırır. Tüm bu kültürel veriler de küresel bir ağda toplanır. Aslında insan sadece internet ağında yaşamamakta, yani ağ toplumu dediğimiz şey salt olarak internet ağından ibaret değildir. Günümüzde tüm insanlar, kurumlar, şirketler, gruplar, devletler birbiriyle kaçınılmaz olarak iletişim halindedirler ve aralarında bir bağ vardır. Bilgi ve iletişim bu bağı sağlamaktadır. Fiziki olarak sağlanan bu bağ yeni enformasyon teknolojisi ile fiziksel olmayan mekandan da daha büyük kitlelere insanları bağlamış ve her yerde olan bir olaydan insanları haber etmekte, onları etkilemekte ve onlardan etkilenmektedir. Ağlar her yerde her biçimde mevcuttur. İletişim aygıtları bu ağlara bağlanma biçimlerimiz halini gelmiştir. Tüm insanlar, kurumlar bu ağ üzerinde bir düğüm olarak ifade edilirler ve ağların yoğunluğu, çokluğu

sebebiyle onları bölükler halinde kategorize eden makaslar bulunmaktadır. Makas diye tabir ettiğimiz şey iktidar sahipleridir ve ağ üzerinden toplumun işleyişinden sorumludurlar. Cemaatleri bağlayan makas ise internetin ta kendisidir.

İletişim teknolojilerindeki hızlı gelişimden etkilenen kültür dünyasında, artık dijital sistemler ve onun kuralları hüküm sürmektedir. Sayılar, kullanıcı profilleri, imajlar, simgeler ve dijital terminoloji tarafından yapılan dijital kültür, sosyal ağlarda izlenebilmektedir. Her simgesel ortam gibi kendi kodlama ve kodaçımleme biçimleri ve kendi diline sahip olan böylesi bir sanal ortamda benzeşimi mükemmelleştiren şey, yeni toplumsal ve kültürel kodların üretilmesidir (Güzel, 2016: 83). Yeni medya araştırmalarında internet, dijital kültür tarihinin başlangıcı olarak kabul edilmiş, öncesi doğanlar “dijital göçmen”, sonrası doğanlar ise “dijital yerliler” (ağ nesli) olarak kavramsallaştırılmıştır. Geleneksel medya kuşağı üyeleri ya da dijital göçmenler de bu sosyal medya fenomenine daha fazla direnemeyerek, kullanıcı sayısını yükseltmektedirler (Güzel, 2016: 84).

Yani ağ toplumuyla birlikte kamusal alanlar sanal aleme taşınarak; sosyal medyalar insanlığın yeni kamusal alanları diye adlandırılır olmuşlardır. Kitle iletişim araçlarının yerini alan internet yeni bir medya çağının başlangıcı olarak mekânsal dönüşümü başlatmıştır. Ağlar artık çoğunlukla internet üzerindedir. Etkileşim sayesinde, mesajın göndericisinin alıcının görüşleri doğrultusunda bir yeniden üretime geçmesi, biçim ve içerik olarak kendisini yenilemesi mümkün olur hale gelmiştir. Sosyal bir medya olarak İnternet’in sunduğu etkileşimin farkı, alıcı ve kaynak arasında geribildirim olanağı sağlayan bir kanal olmasıdır. Geleneksel medyadan alışkın olduğumuz sınırlamaları ortadan kaldıran yeni iletişim teknolojileri, kullanıcıların enformasyon kanalları ve içeriği üzerindeki kontrolünü ve üretkenliğini artırır (Ünal ve Batı, 2011: 40).

İnsanların birbirine birçok bağlarla kenetlendiği bir çağ olan yeni medya çağı, insan ilişkilerini profesyonelleşmeye götürürken aslında herkesle gizil bir bağlantı kurmasını sağlıyor. Herhangi bir ürünü alırken o kadar çok kişi o ürünün üzerinde, onun bir parçasını üretiyor ki, ürünle ilgili bir sıkıntımız olsa üreticilerden biri ya da birkaçı ile gizil olarak muhatap olmuş oluyoruz. Görünüşte kimseye muhtaç olmayacak olan bireyler varken, yalnızlık ve tek başına geçinme söz konusu olacakken aslında süreç böyle işlememiş ve ağ toplumunda herkes birbiriyle bir şekilde iletişime girmek zorunda kalmıştır. Kişiler komşularını tanımasa bile bir şekilde onunla gizil olarak muhataptır. Sorunlar insanları bir araya getiriyor, sonra da sosyalleşme ve birbirimize duyduğumuz iletişim özlemi nedeniyle cemaatleşmeye yönlendiriyor. Netten bir şey alırken bile sistem üzerinden birileri ile gizil

bağlarımız oluyor. Ekonomik, sosyal olarak ağlarla birbirimize bağlıyız. Yazdığımız yorumlar bile, yazılan kişi dışında onun arkadaşlarını da bağlar hale gelmiştir.

Bir ürün alıp Çin’le muhatap oluruz ya da poerk çayı içmek isteriz ve Tibetli çiftçilerle bir ağ kurmuş oluruz ama bu ağları yöneten artık sanal bir ağ var. Yüzleri görmediğimiz için sanal ya da gizil ama karşımızdaki sonuç olarak gerçek bir insan. Afrika kabilelerinde bile cep telefonu var, dünya birbiri ile bağlı. ABD’deki krizin ya da bir suikast olayının dünya gündemine oturması, ürün fiyatlarını yükseltmesi, ülkelere yaptırım uygulanması derken bu mesele herkesi ilgilendirir hale gelmektedir. Küresel köy birbirine bağlı halde yaşamaktadır. Nasıl ki örümcek ağının bir kısmını sarssak tüm ağ sallanır, aynı şekilde etkisi her yere yayılmaktadır.

Sanal gerçeklik ve siber-alan genellikle gerçek bir dünyaya bir tepki, bir karşıtlık olarak düşünülür. Yeni, yenilikçi toplum ve toplumsallık biçimleri hakkında oluşturulan düşüncelerle bağlantılı olarak ele alınır. Bazı durumlarda ütopyacı bir proje olarak sunulur. Sanal gerçeklik, günümüz toplumsal gerçekliğinin zor ve tehlikeli koşullarına alternatif bir "hiçbir yer herhangi bir yer" olarak düşünülür. Bu durumu ütopyanın son zamanlarda zamandan alana doğru taşınmasıyla ilgili Krishan Kumar'ın yaptığı değerlendirmeler çevresinde ele alabiliriz. Kumar'a göre postmodern ütopyada "More'un öne sürdüğü tarzda, 18.yüzyıl öncesi eski, alansal ütopya biçimlerine geri dönüşmektedir". Diğer hiper-gerçek ütopya alanlarının bir devamı niteliğinde olan sanal-alan, yer değiştirmiş bir alandır. Genel olarak ütopyacı anlayışta olduğu gibi, öteki dünyada yer alacak araçlı etkileşimin, insanların bağlantı kurması ve kolektifliği için ideal ve evrensel bir biçim olduğuna inanılır, böyle olması umut edilir. Aydın U. bir konuşmasında yeni medya üzerine "...artık ne “sanal” alemden, ne de ayrı bir gerçeklikten söz edebiliriz. Düpedüz, toplumun ta kendisiyle karşı karşıyayız. Burası gerçek toplumun gerçek mekanlarından bir diğeri.” (Uğur, 2013: x) demiştir.

Dijital yerliler önceki konularda da bahsettiğimiz gibi kendilerini, kültürlerini, mekanlarını, eylemlerini sanal aleme kopyalayıp oraya taşınmaktadırlar. Böylece ilk başta sahte, anonimlik olarak öne çıkan sosyal medyada birey kimlik oluşumları artık çok daha gerçektir, hatta fiziki dünyada olduğundan daha gerçektir. Söylenemeyen ne varsa, yaşanamayan ne varsa, bastırılıp gizlenen ne varsa ortaya çıkabilmektedir. Goffman’ın sahne önu performansında gördüğümüz gibi insanlar rollerine çalışıp bir sunuş yapsalar da, kendileri her zaman gerçek kimliklerini yansıtırılar. Sunulan benlik bile olunamayan bir kişilik bile olsa, olma ihtimali olan ya da olması gereken bir benliğin ifadesidir. Böylece Sanal dünyanın yerlileri gerçek dünya ile bağlarını koparmış değil, farklı bir kamusal alanda yaşayan yansımalarıdır. Günümüzde çeşitli yeni medya ortamlarıyla örülü yeni bir toplumsal eko-

sistem içinde yaşadığımızı, gerek kamusal gerekse özel alana özgü ilişkilenmelerimizi bu ekosistem içinde tecrübe ettiğimizi kabul etmiş durumdayız. Bu yeni eko-sistemde çevrimiçi ve çevrimdışı yaşantılarımız arasında keskin ayrımların ortadan kalktığı, çeşitli yeni medya uygulamalarının çevrim dışı ilişkilerimiz ve deneyimlerimiz üzerinde farklı etkiler yarattığını, toplumsallaşma biçimlerimizin değiştiğini ve tanıdıklarımızla olan ilişkilerimizin ister akıllı cep telefonu ister tablet ekranı dolayısıyla olsun ağ üzerinde bir akış ve süreklilik kazandığını söyleyebiliriz. Sosyal medya araştırmacısı Danah Boyd'un deyişiyle yeni medya ortamları tarafından oluşturulan "ağlaşmış kamu" içinde yaşamaktayız (URL 8).

Hiç kuşku yok ki, bireylerin konuşmak, duygusal destek almak, paylaşmak, dedikodu yapmak, oyun oynamak, flört etmek, kendi kimliklerini yeniden inşa etmek ya da yalnızca vakit geçirmek gibi oldukça geniş bir amaçlar yelpazesi içinde, bilgisayar aracılı iletişimi kullanmaları sanal, dijital, elektronik ya da çevrim içi olarak adlandırılan topluluklarla dolu sosyal bir dünyanın inşa edilmesinin temelini oluşturmuştur (Yanıklar, 2014: 161). İnternet kullanımı her yaşta insanın yapabileceği bir eylemken, sosyal medya oluşumları, cemaatleşme ve bilgisayar oyunlarının oluşturduğu kabileleşme içerisinde en çok gençler yer almaktadır. Tüm bu toplumsal ve teknolojik değişimler öncelikle onların ilgisini çekmekte ve hızlı bir biçimde değişime adapte olabilmektedirler.

Gençlik, toplumsal değişmeden etkilenen kesimlerin başında gelmektedir. Teknolojinin günlük hayata getirdiği yeni standartlar karşısında toplumun aynı hızla yeni değerler üretememesinin ortaya çıkardığı boşluğun toplumsal etkileri en çok gençler üzerinde hissedilmektedir. Kitle iletişim araçlarının dünyanın dört bir yanından aktardığı yeni mesajlar kendi sosyo-kültürel ve sosyoekonomik kulvarında sıkışıp kalan genci zengin kültür ortamlarıyla mukayeseye yöneltmektedir. Geçiş halindeki toplumlarda çeşitli nedenlerle kuşaklar arasında meydana gelen kopuklukların gençleri yeni arayışlara yönelttiği de bir gerçektir. Bu sebeple gençlik alt kültürlerinin, kişisel ve toplumsal kimlik arayışının zorladığı bir tür sığınak işlevi görmekte olduğu düşünülmektedir. Çok hızlı bir şekilde gelişerek yaygınlaşmaya devam eden internet, toplumları ve kültürleri dönüştürmeye devam etmekte, yeni kavram ve olgular üretmekte ve internet gençliği alt kültürünün oluşmasına da zemin hazırlamaktadır (Karaca, 2007: 422).

Karaca'nın bahsettiği bu "internet gençliği" aslında internette yoğun mesai harcayan, oyun oynayan, sanal topluluklara üye olan, elektronik haberleşme biçimlerini sıklıkla kullanan ve sanal alemde sosyalleşen gençlere verilen bir isimdir. İnternet gençliği olarak adlandırılan gençler, günlük hayatını sürdürürken sanal mekanlara sıkça girip çıkan, internet ve onunla ilgili olguların gündelik faaliyetleri arasında önemli bir yere sahip olduğu, sanal

dünya gezginleri olarak da ifade edilebilirler (Karaca, 2007: 423). Geleneksel medya ile iletişim aracı karşısında pasifize edilmiş olan tek yönlü iletişime tabi tutulan genç, yeni medya ile bağlı bulunduğu topluluğu şekillendirme ve kendi de karşılıklı olarak şekillenmektedir. Artık bir etkileşim söz konusudur ve aktif bir katılımı genç, siber oyuncu pozisyonuna geçmiştir.

Günümüzde sıkça dile getirilir olan kuşak çatışması, gençlerin seslerini duyurma ihtiyaçları ve postmodern toplumun getirisi olan marjinaliteye yönelip diğer insanlardan bir farkının oluşması gençleri internet kullanımına yönlendirmektedir. Çünkü burası bir kamusal alandır, girişi ve çıkışı kolaydır, demokratik bir biçimde işlemektedir ve herkes herkesle statüleri farketmeksizin iletişime geçebilmektedir.

En önemli problemlerinden birinin yetişkinler tarafından yeterince anlaşılacak ve seslerini yeterince duyuramamak olduğunu sıkça dile getiren gençler, internet sayesinde bu problemlerin üstesinden de büyük ölçüde gelebilirler. Zira internet, demokratik amaçlara hizmet etmeye uygun yapısıyla her kesimden insan için olduğu gibi, gençlik için de oldukça iyi bir kendini ifade etme, sesini duyurma ve kendini gerçekleştirme platformu hüviyetindedir. Bu ortamda, patolojik kişilik özelliklerinin ve aykırı fikirlerin sergilenmesi mümkün olduğu gibi, anlamlı ve amaçlı tepkilerin ortaya konması, her türlü haklı talebin dile getirilmesi ya da kimlik inşasına dönük girişimlerin desteklenmesi de söz konusu olabilmektedir. Kısaca internet gençliği, her türlü düşünce, amaç ve taleplerini sanal platforma taşıma ve oradan sesini yetişkinlere, siyasilere ve hatta dünyaya duyurabilme şansına sahip bulunmaktadır. Her ne kadar günümüzde internet, gençlik tarafından daha çok bir oyun ve eğlence aracı olarak kullanılmakta ise de gelecekte onu daha amaçlı ve işlevsel biçimde kullanabilecek gençlerin elinde bir bilim, kültür ve demokrasi alanı olabilir. Bugün internet gençliği, sanal ortamda çok değişik imkanlardan yararlandığı gibi, bu hayali dünyada hiç tanımadığı insanlarla mahrem duygular ve kişisel bilgiler dahil olmak üzere pek çok şeyi de paylaşmaktadır. Psikolog Artır'a göre, kişinin en yakınları, ailesi ve arkadaşları dururken duygu ve düşüncelerini hiç tanımadığı kişilerle paylaşmaya ihtiyaç duymasının başlıca nedenleri şunlardır: Yalnızlık duygusu ve kendisiyle ilgilenen, ona zaman ayıran yakınlarının olmaması. Boş vakti olduğu halde bir gayesinin olmaması, kitap okumaması ve bir sanatla meşgul olmaması. Arkadaşlarının olmaması. Yakın kişilerin eleştirilerinden ve yanlış anlamalarından endişe edip düşüncelerini onlarla paylaşmak istemeyip tanımadığı kişilerle, kendisiyle aynı fikir, duygu ve düşüncede olduğunu, ortak noktalara sahip olduğunu düşündüğü kişilerle bu ihtiyacını gidermeye çalışması. Sayılan özellikler, günümüz gençliğinin genel durumunu yansıttıkları gibi, aynı zamanda internet gençliğinin sanal aleme taşınmasının temel

nedenlerini ortaya koyacak ve söz konusu kitleyi karakterize etmemize imkan sağlayabilecek nitelikte görünmektedir. Bu açıklamalardan hareketle, internet gençliğinin temel özelliklerine dair şu yorumlar yapılabilir: Ergenlik çağına has problemler ve kuşak çatışması gibi nedenlerle aileyle paylaşacak fazla bir şeyin kalmaması, arkadaşlık kurmada güçlük çekme ve içe kapanıklık gibi sebeplerle kendilerini yalnız hisseden ve bu yalnızlıklarını sosyal hayat içerisinde gidermekte güçlük çeken gençler rahat bir şekilde internete bağımlı hale gelebilirler. Çünkü sanal dünyada, yalnızlıklarını giderecek ya da yalnız olmadıkları hissini uyandıracak oldukça fazla unsur bulunmaktadır. Dolayısıyla, kendisiyle ilgilenilmediği, ona zaman ayıracak kimsenin bulunmadığı inancına sahip olan ve kendini yalnız hisseden pek çok birey gibi, yalnızlığını dindirmek isteyen internet gençliği de bulduğu her fırsatta soluğu sanal dünyada almaktadır. Ancak yalnızlık hissetsin ya da etmesin internete bağımlı hale gelen bireyler bir müddet sonra gerçek hayattan iyice kopabilir ve büsbütün yalnız hale gelebilirler. Bu durumda, yalnızlaşmanın getireceği yabancılaşma ve toplum dışında kalma ise kaçınılmaz olmaktadır (Karaca, 2007: 423-424).

Yukarıda bahsettiğimiz tüm bu unsurlar neden ağ toplumunda gençlerin sanal cemaatlere aktif bir biçimde katıldıklarını ve postmodern kabilelerin oluşumunda neden gençlerin aktif rol aldıklarını bir açıdan açıklamaktadır. Ergenlik çağıının getirdiği değişim ve buhran, ailelerle paylaşımın zayıflığı, iletişim güçlüğü, içe kapanıklık gibi sebepler internet ortamını çok daha cazip hale getirmektedir. Ayrıca sosyal olan insanların da aynı şekilde bir başka sosyallik kazanmalarını sağlamaktadır. İnternet gençliğinin algı dünyalarında kendini belirgin olarak hissettiren önemli olgulardan biri de evrensel vatandaş olma hissidir. Zira internet gençliği, ülke sınırlarını hatta il sınırlarını bile aşmamış olsa da internet aracılığıyla dünyaya açılabilceğinin, sınır ötesi iletişim ve ilişkiler kurabileceğinin ve başka ülkelerden, başka kültür ve medeniyetlerden insanlarla arkadaşlık ve dostluklar kurabileceğinin, en azından onlarla sanal ortamda ortak birtakım şeyler paylaşabileceğinin bilincindedir. Zaten internetin getirdiği ve her geçen gün pekiştirdiği en önemli olgulardan biri küreselleşmedir. Küreselleşme tam olarak internetle başlamasa da onunla hız ve yayılma gücü kazandıği muhakkaktır. Dolayısıyla, internet gençliği kendini bir nettaş, bir sanal dünya oyuncusu ve küresel bir aktör olarak algılamaktadır (Karaca, 2007: 426).

Boyd'un bahsettiği ağlaşmış kamu, genellikle internet ağı ile birbirine bağıli iletişim teknolojilerinin bir araya gelerek bir uzam oluşturmalarıyla ortaya çıkar. İşte bu uzam insanlar için yeni kamusal mekanın zeminini oluşturur ve insanları buraya davet eder. İnsanların bu noktada; attıkları her mesajla, yazdıkları her yorumla, paylaştıkları her fotoğraf, video veya metinle, oynadıkları her oyunla toplumsallaşma pratiğini ağ üzerinden yürüttüklerinin pratik

örneğini verir. Her yaştan ve cinsiyetten bireyin gündelik yaşamına dâhil ettiği dijital oyunlarda da, ister devasa çevrim içi çoklu oyun ortamları olsun isterse sosyal medya oyunları olsun, oyuncular ağ üzerinde oluşturdukları sanal cemaatler aracılığıyla bir toplumsallaşma pratiği gerçekleştirmektedir. İletişim uzmanı Maria Bakardjieva ağ üzerinde deneyimlenen bu toplumsallaşma biçimini “hareketsiz toplumsallaşma” olarak adlandırmaktadır. Ağlaşmış kamunun ikinci özelliği ise, insanların, teknolojilerin ve pratiklerin kesişim alanı olarak hayali bir topluluğun inşa edilmesidir. Bu hayali topluluk, bireyleri yalnızca çevrim içinde değil çevrim dışında birbirine gevşek veya sıkı bağlarla bağlar. Özellikle dijital oyun cemaatlerinin çevrim içinden çevrim dışına taşınan ilişkilenecekleri bu türdür (URL 8).

### **2.5. Cemaate Özlem ve Yeni Birliktelikler Kurma Biçimleri: Sanal Cemaatler**

İnsanoğlu eski çağlardan beri her zaman bir topluluk içinde yaşamaya meyilli olarak günümüze kadar gelmiştir. Sanayi toplumuyla birlikte başlayan göç hareketleri, kurulan büyük şehirler ve metropoller insanların sosyal bağlarını değiştirmiş ve kalabalıklar içerisinde yalnız bırakmıştır. Sözde modern insan artık bireyselleşmiş ve tek başına kendini idame edebilecek “kusursuz” hale gelmiştir. Bir coğrafyada herkesi kapsayan ilişki ağı artık öylesine daralmıştır ki; insanlar karşısında oturan komşularını tanımaz hale gelebilmişlerdir. Fakat bu düzen insanda tekrardan bir cemaat, birliktelik özlemi yaratmaya başlamıştır. Sözlük tanımına göre cemaat, “belirli bir coğrafyada toplanmış, aynı dil ve aidiyet hissi gibi ortak değerler etrafında bir araya gelen insan topluluğu” olarak tanımlanmaktadır (Türk ve Tugen, 2014).

Modern dönemde cemaatleşme biçimi eski çağlara göre farklı bir biçimde oluşmaktadır. Bu yüzden günümüz cemaatleşme biçimlerini analiz etmeden öncede, cemaat kavramının kökeni ve değişimini bilmemiz gerekmektedir. Çünkü iletişim teknolojilerinin sağladığı olanaklarla birlikte geleneksel olarak yaşanan cemaat kavramını metafor olarak kullanan yeni gruplar/birleşmeler (cemaatler) oluşmaktadır (Dağsalgüler ve Saka: 144). Cemaat kavramı Tönnies’in ortaya attığı mekan, toprak (territory) bazlı kırsal yaşam biçimini ifade etmektedir. Modern dönemde bu kavram toprak bazında olmaktan çıkmıştır. Eskiden cemaat içinde doğulan bir topluluktan ve herkes birbirinden haberdar, iş bölümünün imece olarak yapıldığı toplumsal yapıyı ifade etmekteydi. Türkiye Cumhuriyeti’nden önce Osmanlı’nın yaşayış tarzına baktığımızda; kırsal nüfusun egemenliğini görebiliriz. Şehirler yeni birliktelik biçimlerini getirmeden önce insanların çoğu köylüydü. Bu cemaat biçiminde ilişkiler samimi ve yüz yüze gerçekleşmekteydi.

Ne zaman şehirler insanları ağırlamaya başladı, işte o zaman cemaat yapısı toprağa ait olmaktan çıktı. Cemaat artık *kentsel* mekanın *kamusal* alanlarında varlık gösteren bağlanış

biçimleri halini almaktadır. Yeni cemaatlerin en önemli özelliklerinden birisi de; bireye kimlik kazandıran bir boyut olarak öne çıkmasıdır (Yelken, 1999: 14). Yani cemaat artık Tönnies'in kavramlarından olan "*Gemeinschaft*" olarak içinde doğulan bir olgu değil, kurulup inşa edilen bir yapı halini almıştır. Tönnies yeni toplumsal biçimi "*Gesellschaft*" kavramıyla tabir etmektedir. Artık insanların birbirine bağlılıkları bir aile, bir akraba ilişkileri gibi değil, yapay ve soğuk bir hal almıştır. Bir başka ifadeyle cemaat (*Gemeinschaft*) klasik sosyoloji paradigmasında modernin, kentin, bilimin, rasyonalitenin karşısında, geleneği kırık/köyü/kasabayı temsil ediyordu. Oysa bugün cemaat olarak ifade edilen sosyolojik olgular modern metropollerin ortasında var olmakta ve Tönnies'in tanımladığı anlamda; kan karışması (mix of blood) ya da kan yakınlığı, mekan veya fiziksel yakınlık (physical proximity) ve inanç birliğini ifade eden zihinsel yakınlıktan (intellectual proximity) kaynaklanan, yüz yüze ilişkilerle etkileşimde bulunan, ağırlıklı olarak sözlü bir kültür içinde yaşayan, kır ya da kasabayı ifade eden, klasik cemaatin çok uzağına düşmektedir (Yelken, 1999: 17).

Cemaat olgusu aslında toplumsal bir örgüdür, ilişkiler ağıdır. Duygusal bağlarla karşılıklı olarak kenetlenen insan topluluklarıdır. Bu yüzden tarihsel süreç içerisinde kültüre paralel olarak farklı biçimler alarak değişmektedir. Cemaat kavramı statik bir kavram olmayıp döneme göre yeniden yorumlanması gereken bir kavramdır. Modern toplumlarda birliktelikleri yine cemaat kavramıyla açıklarken, kırsal toplumdaki ilişki biçimleri olarak düşünmemek gerekmektedir. Cemaatin kavramını biraz daha incelersek "...insan çevresi (human surround) cemaatin özüdür. Bu öz, toprak (territory), kan, inanç/iman gibi cemaatin klasik tanımlarında şart olarak ortaya konulan unsurlarla buluşabilir de buluşmayabilir de. Bu unsurların yanında, etniklik, din, dil, kültür, amaç, hedef gibi bir çok bağlayıcı unsur, cemaatin şartı olmaktan çok, cemaatin özgül biçimlerinin temelindeki unsurlardır" (Yelken, 1999: 20).

Tönnies, cemaatin oluşabilmesi için bazı unsurların olması gerektiğini ifade eder. Bunlar: bir anne ve çocuğu arasındaki ilişki, ebeveynlerin arasındaki doğal ilişki ve öz annenin çocukları olarak kız ve erkek kardeşler arasındaki ilişki biçimidir. Önceden de bahsettiğimiz gibi cemaat bir aile samimiyeti ve doğallığı demektir. Bu unsurlar cemaatin oluşumuna zemin hazırlamaktadırlar. Bu ilişki biçimini Tönnies "aile ruhu" diye adlandırmaktadır. Cemaatin karşısına koyduğu toplum yani cemiyet kavramını bu ilişki biçiminden ayırt etmektedir. Çünkü cemaat içerisinde lisana gelmeyen gizli bir anlaşma vardır, onları samimi bir biçimde bir arada tutmaktadır. İnsanlar arasında bir uyum, ahenk yaratmaktadır ve anlaşmanın bitişi yoktur, ebedidir. Fakat toplum diye bahsettiği cemiyet

ilişki biçiminde; bir sözleşme söz konusudur, karar verip planlanan ve lisana dökülen ve hatta yazılı olarak beyan edilen kuralları içermektedir. Yapay ve samimiyetten uzaktır.

Maclver'den aktaran Yelken, cemaatin sürekliliğini şu şekilde ifade eder; 'her birey cemaat içinde doğar ve yaşamını cemaate borçludur, cemaat daima oradadır.' (Yelken, 1999: 22). Tönnies'e göre aile cemaatin ilk birimi, çekirdeğidir ve bu ilişki organik bir biçimde büyüyüp genişleyerek klan, kabile gibi şekillere dönüşür. Yani cemaati oluşturan irade doğal bir iradedir, organiktir. Cemiyeti oluşturan irade modern toplumun düşünce sistemini yaratan rasyonalitedir. Cemiyetin oluşumunu akılcıl irade sağlar. Cemaatin üyeleri her zaman aynı yerleşkededir ve birbirlerinin yanlarında otururlar. Fakat bu oturma biçimi dile ve akla gelirden değil içgüdüsel ve doğal olarak önceden kabul edilmişlik taşımaktadır. Cemaatte insanlar her türlü ayrılığa rağmen birbirlerine bağılyken toplumda her türlü bağılılığa rağmen insanlar ayrı kalmaktadırlar. Toplumda her birey yalnız kendisi için vardır ve diğer bütün bireylere karşı izole edilmiş bir gerginlik içindedir. Bireylerin faaliyet ve iktidar alanları, birbirlerine karşı temas ve yaklaşımdan kendilerini uzaklaştıracak ve adeta düşmanlığa yakın olabilecek kadar sınırlanmıştır. İlişki hep karşılıklı çıkar, rekabet ve alışverişe dayanmaktadır (Yelken, 1999: 50).

Cemiyet aslında bir toplum değil toplumsallaşma biçimidir. Yani kendisi de bir cemaattir ama başkalaşmış bir formda meydana gelmektedir. Her şey metaya dönüştüğü için ilişkiler de, Marx'ın söylemine uygun olarak *meta fetişizmine* dönüşmüştür. Kısaca 'toprağın üstünlüğü'nün yerini 'endüstrinin üstünlüğü' almıştır. Cemaatteki ortaklaşa yaşam dağılmış, komüniter ilişkiler önemini yitirmiş, yerini iş bölümü almıştır. Cemaatteki uyuşma ise yerini sözleşmeye bırakmıştır (Yelken, 1999: 51). Sanayiden önce insanlar içiçe cemaatler halinde yaşamaktalardı. Bu içiçe örgütlenme biçimi aile, köy, klan, kabile, kasabayı kapsarken şehirlerde ise yerini loncalar ve dini cemaatlere bırakmaktadır. Dernekler ve dini cemaatler bir asabiye için, kopuşun önlenmesi için kullanılırdı. Fakat toplumsal çözülme önlemedi ve ilişkiler değişmeye başladı. İbni Haldun'un en kuvvetli asabiye biçimi olan aileden sonra gelen din, modern çağın seküler ve rasyonel hayatında yerini sağlamlaştıramamış ve çözülmüştür. İnsanlar hem cemaatlere üye hem de yeni toplumsal oluşuma doğru gitmekteydi. Böylece cemaat kavramı bir senteze tabi olarak farklı biçimlerde kendini modern çağda yeni görünümde altında var etmiştir.

Ortaklaşa kimi özelliklere, aynı duruma ya da aynı davranış biçimine sahip olma, zorunlu olarak bir cemaat yaratmaz.' Weber bu cümleyle de cemaatin temel kanunlarının birisine daha vurgu yapmaktadır. Örneğin bir ırkın özelliklerine ortaklaşa sahip olmak, aynı dili kullanmak, aynı coğrafyada yaşamak cemaat oluşumuna yetmez. Gerçekten de ancak

bireyler bu ortaklaşa duygu nedeniyle, davranışlarını karşılıklı olarak birbirlerine şu ya da bu biçimde yönlendirdikleri zamandır ki aralarında bir toplumsal ilişki doğar “...işte bu ilişki, bir ortaklaşa üyelik duygusu doğurduğu zamandır ki cemaat doğar” (Yelken, 1999: 62-63). Yeni oluşan cemaat tiplerinde ortaklaşa duygunun önemi büyüktür ve kişi gerçekten de kendisini o grubun içerisine ait hissettiği zaman onun bir parçası olur. İlk cemaat biçiminde ise aidiyet doğuştan gelen ve otomatik kabullenimle oluşan gizil bir olguydu. Dil ve ortak kültür, aralarına aidiyetin de katılmasıyla cemaat oluşumuna izin vermektedir.

Modern dönem için bu durum böyleyken post-endüstriyel dönemde dil ve kültür de bir cemaat oluşumunun unsuru olmaktan çıkmaktadır. Çünkü yeni dönem bir “*cemaatler patlaması*” yaratmaktadır. Ortaya sayısız şekilde örgütlenme biçimleri çıkmakta ve kendilerince bir cemaat oluşturmaktadırlar. Fakat Bauman’ın belirttiği gibi klasik kabilelerin (cemaatlerin) tersine yeni kabileler birimlerinden (üyeler) daha uzun süre yaşayamazlar. Fakat yine de cemaat, temelindeki ilişki biçimi, üyeleri ve dışarıdaki izleyicilerin anlamlandırma ve algılamalarına bağlı olarak, normatif şekilde kurulan diğer toplumsal örgütlerden farklıdır (Yelken, 1999: 14). Bauman bu yeni birlikteliklere “en küçük paydaya indirgenmiş, tek konu, tek sorun oluşumları” demektedir. Çünkü bu oluşumlar ortak bir hedef ve ilgi kapsamında geçici olarak yönelim sergilemekte, karşılıklı sınırlandırılmışlıklar dairesinde hareket etmekte ve belli noktaların üzerine yoğunlaşmaktadırlar. Arkadaşlık bir fikir cemaati oluşturmakta, komşuluk ise sadece lokasyon bazında bir birlikteliği ifade etmekten çok daha öteye gitmeyebilmektedir. Yani cemaatin dönüşümü ile yeni cemaatler ortaya çıkmıştır ve bu ortaya çıkış bir ihtiyaca binaen olmaktadır. İhtiyaçlar insanları bir arada tutar. İleride daha ayrıntılı olarak bahsedeceğimiz oyun cemaatleri de haz ve oyun konuları etrafında birleşen ve ne toprak ne de dil gibi unsurlara ihtiyaç duymayan oluşumlar olarak görülebilmektedir.

Sennett’in ele aldığı kamu (public) kavramı, sözlük anlamı olarak; halka açık, aleni olan, umimi gibi anlamlara gelmektedir. Yani bu alan herkesin denetimini açık bir haldedir. Aile bir özel alanken, kamu bunun zıttı ve karşısında yer alan bir oluşumdur. *Kamuya çıkmak*, Türkçe bir ifade ile ‘halkın arasına karışmak’ anlamına daha yakındır (Yelken, 1999: 180). İnsan bu kamusal alanda her yere girip çıkabilen, rahat hareket eden ve yabancıları da içeren karışıklığıyla içerisinde akıp giden bir varlıktır. Kamu bir kültürlenme alanıdır ve kentlerin yaygın mekanlarını anlatmaktadır. Cemaatin toprağa bağlılık ilişkileri üzerinden içinde barındırdığı insanlara halk denilmekte idi. Modern toplumun insanlarına ise kitle denilmektedir. Yani kamusal alanlarda kitleler yaşamakta ve bir çok cemaat karşılaşırsa da ilkel anlamda bir birliktelik oluşmamaktadır. Halk; *Gemeinschaft* olarak algılanmış, Ortaçağ sonrası toplumun büyümesi ile *Gesellschaft* olarak anlamından uzaklaşmıştır. Bugün ‘halk’

kavramı şekilsiz bir yığını (kitle), çok dağınık, parçalanmış ve sonuçta normları gevşemiş anomik bir toplumu temsil etmektedir (Yelken, 1999: 185). Ağ toplumuna geçişle birlikte zaten kamusal alan kavramı da dönüşerek yeni tip cemaatlerin toplanma noktası olmuştur.

Sanayi toplumu insanların birlikteliğini derinden etkilemekte, toplumsallığı farklı biçimlerde sunmaktadır. Ortaya çıkan anomik durumda oluşan cemaatler sürekli çözülerek geçici topluluklar halini almaktadırlar. Baudrillard'ın toplumsallım sonunu ilan ettiği zamanlar, ilginç bir şekilde adı konulmamış bir cemaat vurgusunun da öne çıktığı zamanlardır. Aslında modernliğin getirdiği olgular olarak, toplum, ulus, sınıf gibi toplumsallıkların sonunun geldiği doğrudur. Özellikle ulus-devletin örgütlü yapısı halen dimdik ayakta olsa da, meşrutiyet temelli olan ulus-cemaat çözülmüştür. Fakat Bauman'ın da ifade ettiği gibi 'toplumsallık alanı uzun süre boş kalmaz ve kalması muhtemel değildir.' Nitekim kalmamıştır ve yeni toplumsallık biçimleri bulabildikleri en ufak boşluklarda kendini göstermekte ve yeni ilişki ağları örmektedirler (Yelken, 1999: 200). Bauman bu boşluğun doluşunu "ulus-devletten çıkış, kabilelere giriş" ifadesiyle dile getirmiştir. Kabile kavramını ayrıca Maffesoli dile getirerek bu boşluğun doldurulmasına kavramsal olarak yardımcı olmuştur. Yeni kabileler artık toplumsallığın başat konumuna gelerek tek ortak noktadan bile oluşturulan suni ve kısa süreli ilişkiler ağını açıklamaktadır. Bauman ise bu duruma "zayıflamış kalabalıklar" ya da "güdük kabileler" demektedir.

Postmodern kalabalıklar ve kabileler ona göre 'tortusal'dır. Çünkü bağılıkları kamusal alanda *tek konu* etrafında dönüp durmaktadır. Bunlar görece, basit en küçük ortak paydaya indirgenmiş, bir konu etrafında bir araya gelen, *tek sorun* oluşumlarıdır. Oysa klasik kabileler çok anlamlı, çok işlevli ve çok sonluysa, güdük kabileler tek bir konuda, tek bir eylem tipinde ve bir grup sembolde 'uzmanlaşmışlardır' (Yelken, 1999: 200). Uzmanlaşma kelimesi burada anahtar kavramdır. Sanayi toplumu ile iş bölümünde uzmanlaşma, postmodern dönemle ortak bir alanda cemaatsel uzmanlaşma ve oyun kavramının geldiği son nokta olan elektronik sporlarda uzmanlaşma bize oyun evlerinin oluşum unsurlarından birini vermektedir.

Bu yeni birliktelik biçimleri küreselleşen dünyaya paralel bir gidişat sergileryerek halen kendisini cemaat kavramıyla ifade etmekte ve bulunduğu, toplandıkları alanı da toprak olarak görme eğilimindedirler. Fakat bu durum cemaat kavramının ilk ortaya atılış haliyle eski kültüre bir benzetme olsa da, onu tam anlamıyla sağlamamakta ve yeni tür bir ilişki ağı oluşturmanın verdiği kavramsal eksikliği yaşatmaktadır. Her ne kadar bir derneğin lokasyonu, bir oyun evinin bulunduğu yerleşke ve sınırlar, bir sanal cemaatin olduğu internet sitesi onun mekan, toprak kavramı gibi görülse de *gemeinschaft*'in özünü vermemektedir. Bu durum aslında cemaatin yeni görüngüsüdür.

Cemaatin en genel tanımı olarak kabul ettiğimiz ‘karşılıklı ve duygusal bağlarla temelli toplumsal ilişkiler ağı/şebekesi (network)’ ifadesindeki temel özellikleri bu oluşumlar bünyesinde taşımaktadır. Tikel örnekliklerin gözlenerek, *postmodern kabileler* (Maffesoli), *aşiretler* (Drucker), *güdük kabileler* (Bauman), *duygu cemaatleri* (Hebdige), *tele cemaatler* (Mulgan), *sanal cemaat* ya da *elektronik topluluk* (Morley ve Robins), vb. adlar verilen bu oluşumların hepsinde ortak bir takım özellikler mevcuttur. Bu özellikler bütünü geç modern dönemin başat cemaat ideal tipini oluşturacaktır (Yelken, 1999: 200-201). Yani bu postmodern dönemde “...artık kitleler çözülmektedir ve yerini sürekli değişebilen farklı boyutlardaki bağıllık biçimleri almaktadır” (Yelken, 1999: 203). Bu parçalanma ve değişim artık birlikteliği etnisite, dil, kan bağı, kültürel dünya veya toprakla sağlamamaktadır. Bu birliktelikler insan eliyle kurulan olgulardır. Bazen ulusları aşarak küresel boyutta bir birliktelik oluştururlar; marka topluluğu gibi. Bazen bir müzik ritmiyle insanların kıyafet, saç ve yaşam biçimlerini dönüştürüp aynılaştırarak küresel olarak popüler kültürün malzemesi yapar. Bazen de bir spor kulübü gibi üyelerini dünya üzerinden seçer ve transfer edip aforoz eder.

Yeni medya ile birliktelikler de “yeni” olmuş ve geleneksel medyanın yaptığı ulus kimliğini oluşturma işlevi gibi, elektronik medya da sanal cemaatleri oluşturmuştur. Gitgide küresel kültür öğelerinin hakimiyeti altına giren dünyada sürekli olarak yeni topluluklar ve kimlikler oluşturulmaktadır. Bunlar çoğu durumda, yapmacık, sahte bir topluluk duygusudur. Yazarların yapmacık ve sahte topluluk duygusu olarak nitelendirdikleri nokta aslında geç modern cemaati klasik Gemeinschafttan ayıran en önemli özelliklerden birisidir. Çünkü geleneksel insan cemaatine hayatının bütünüyle, bütün varlığıyla katılmaktadır. Oysa günümüz insanı için cemaat sınırlı bir sorumluluk içermekte, bazen kimlik, bazen dayanışma, bazen duygusal tatminler öne geçebilmektedir. Buna bağlı olarak cemaat onun bütün benliğini eşitlediği bir ortam olmamaktadır (Yelken, 1999: 205-206).

Cemaat aile ve akrabalık ilişkileri olarak doğum ve ölümle kendini yeniden üretirken, yeni birliktelikler kendilerini çoğu zaman yeniden üretemeyip üyelerinden daha kısa sürede ölmektedirler. Bu topluluklar geçici bir şekilde birleşilip anlaşılarak oluşturulan biçimler olarak yerlerini almaktadırlar. Yelken bu oluşumlara “sınırlı sorumluluk cemaatleri” demektedir ve “...bu oluşumların sınırlılıkları üzerine kurulmuş bir sorumluluğu öne çıkaran taraflarıdır. Bireyin hayatının tümünü kapsamadığı ve ona gerçek bir bütünlük vermediği halde, böyle hissetmesini sağlamaktadır” (Yelken, 1999: 208). Bu oluşumlar endüstri kültürünün yarattığı parçalanmış birliktelikleri bir şekilde tamir etme girişimleridir. İnsanların birey haline gelmesi onları mutlu etmemekte ve Farm Ville oyununun incelenmesinde

görüldüğü üzere eskiye dönük bir ilişki biçimi, nolstalji veya samimiyetin ihtiyaç olarak hissedilmesi gibi sebeplerle yeni arayışlardır. Bunlar bireyciliğin ötesine geçme çabalarıdır. Featherstone'un aktardığı gibi, *postmodern kentte komünal bir duygulanım* içinde halk yığınlarının geçici duygusal cemaatlerde bir araya gelme biçimleridir. Bu nedenle bu cemaatlerin yoğun vecit, eş duyum ve duygusal dolaysızlıkların yaşantılandığı akışkan 'postmodern kabileler' olarak görülmesi gerekmektedir (Yelken, 1999: 208).

Cemaatlere katılımın genişleyebilmesi yeni medya ve küreselleşme hareketleriyle oluşmuş olup, elektronik iletişim sayesinde bütün barikatları aşarak dört bir yandan insanları toplamayı başarmıştır. Yani yeni kabilelerin, cemaatlerin oluşumunda teknoloji temel taş niteliğindedir. Kamusal mekanlar internetle dönüşmüş ve toprak olarak anılan alan, üzerinde toplanılan internet siteleri haline gelmiştir. Cemaat artık soyutlaşmış bir kavram olmaya doğru da gitmektedir. Bununla birlikte bağlılık oranı azalmış ve kamusal alanlar gibi girip çıkmanın kolay olduğu bir oluşum halini almıştır. Buna bağlı olarak cemaatin belirleyici ögesi olan sınır (boundary) belirsiz bir duruma düşerek bireyin kendisi ve izleyicilerin takdirine bağlı, bilinçte oluşan değişken bir ölçüte dönüşmüştür. Cemaat burada bireyin diğer katılımlarından farklı bir anlam verdiği aidiyet hisleriyle bağlı olduğu bir varlık (entity) olarak ortaya çıkmaktadır. Cemaat artık küresel ve yerel çapta makro ve daha çok mikro dağılımları içermektedir (Yelken, 1999: 229).

Artık yeni cemaatler hayatın bütününe kapsayamamakta çünkü bireyler heran bu yapıdan ayrılacak bilince sahiptirler. Oyun evlerinin profesyonel biçimlerinde görünen cemaatin tüm hayatı kaplayan biçimi bir sözleşmeye ve karşılıklı imzaya dayanmaktadır. Bu haliyle bile klasik cemaat biçiminden ayrılmaktadır. Artık ortaya konulan ve paylaşılan şeyler sınırlıdır. Farklı kimliklerden insanların bir ortak noktada buluşması onların başka alanlarda birbiriyle sıkıntıya düşebilecekleri durumlardan alıkoyamaz. Bu sebepler paylaşılan duygu ve ifadeler eksik, yapmacık, sahte veya geçici olabilmektedir. Yeni cemaatler kimi zaman iletişikle, kimi zaman etkileşimle kurulabilmektedir. Kimi zaman bir araç sayesinde görüntülü olarak, kimi zaman da yüz yüze gerçekleştirilebilmektedir.

Konuyu toparlamak gerekirse; cemaat kavramının dönüşümü sanayi toplumuna geçişle birlikte başlayan göçler, kentleşme olgusu üzerinden başlamış bulunmaktadır. Daha önce birbirini tanıyan insanlar, bilindik simalar kent ortamında kaybolup gitmekte idi. Bu yüzden hemşehrilik grupları, dernekler kurulmaya başlandı. İnsanlar tanıdık simaları arayıp ortak konular ve benzer yaşam tarzlarını görmek, birlikte yaşamak ya da ortak hareket etmek istediler. Enformasyon toplumu ile birlikte de bu beraberlik sanal cemaatlere dönüştü. Yani insanlar cemaat olma isteğini hiç kaybetmediler ve bir şekilde başkalaşmış formlarda bile olsa

onunla teselli olmak istediler. Cemaat artık insanın bütün yaşamını içermeyen yönüyle ‘sınırlı’ fonksiyonlarındaki değişme açısından da ‘sorumluluk’ yüklenen bir oluşumdur (Yelken, 1999: 235). Aslında yüz yüze temasın geçerli olduğu ilkel köyler dışındaki bütün cemaatler (ve hatta belki onlar da) hayal edilmiştir (Anderson, 2015: 21).

Cemaatleşmeyi sağlayan etkenlerden birisi dildir. Çünkü aynı dili konuşmak bir bağlam yaratır ve insanın zihinsel dünyasını da şekillendirir. Cemaatleşme ortak bir noktaya ihtiyaç duyduğu için bunu öncelikle iletişim kurarak yapmaktadırlar. Dil kavramı kendi içinde kültürel bir dili de içerebilir. Ayrıca bu dil gündelik yaşamlarımızda kullandığımızdan farklı bir dil olabilir. Ağ toplumu ile birlikte Castells’in de ifade ettiği gibi insanlar evrensel bir dilde buluştular. 1’ler ve 0’larla teknolojik bir evren içerisinde bir araya geldiler. Ayrıca dijital oyunlar ve sosyal medya da kendi içinde bir dil yaratmaktadır. Dijital oyunlar terimsel olarak dışarıdan bakınca anlaşılamayacak fakat o oyunun evrenine dahil olduğu anda çözülebilecek bir dile sahiptirler. Gündelik dilin kelimeleri ile bile kurulsu bağlam farklılığından ötürü sadece cemaate üye kişilerin anlayabileceği bir yapıda bulunmaktadır. Örneğin “ks atma” terimi oyun içerisindeki bir karakterin avını yakalamaya çalışırken, başka bir karakterin gelip avı elinden çalmasına (kill steal) denilmektedir. Ya da chat kanallarınca kullanılan “:)” sembolü mutlu olduğu anlamına gelmektedir. Dillerin en önemli özelliği hayali cemaatler türeterek, *tikel* dayanışma grupları inşa edebilme yetenekleridir (Anderson, 2015: 150-151). Kişi aynı dil sembollerini kullanarak kendini o evrene dahil etmektedir. Çünkü “...o dille geçmişler onarılır, dostluklar hayal edilir, geleceğin rüyaları kurulur” (Anderson, 2015: 173).

Şehir yaşamı ve ekonomik gelişmeler, bireyciliği ve izolasyonu güçlendirmiştir. Modern insan Burger'a göre "yurtsuzluk acısı" çekmektedir (Bozkurt, 2003: 1). Cemaatler bu noktada insanların sarıldıkları yapılar olsa da bireysellik hala cemaatsel yapıların içerisinde devam etmektedir. Zaten bu sebeple de kişiyi cemaate bağlayan çok kuvvetli bir sebep yoktur, işine gelmeyince ayrılmakta serbesttir. Oyun evlerinin profesyonel oyuncularını imzaladıkları sözleşmelerle kendi kulüplerini, cemaatlerini yükseltmek üzere anlaşmaktadırlar. Fakat onlarda bile yeri geldiği zaman ayrılma, nakil gitme gibi durumlar gözlemlenmiştir. Yani cemaatin dört elle sarılarak yükseltilmesi bir amaç olarak görünse de, pratikte bu durum tam olarak gerçekleşmemekte ve çıkarlar öncelikli olup bireysel eylemler söz konusu olmaktadır. Yine de modern insan bir cemaatten ayrılırsa başka bir cemaate dahil olmaktadır, çünkü toplu yaşam ve samimi ilişki arayışı insanı yine topluluklara yönlendirmektedir. Geçtiğimiz yüzyılda, Tocqueville'in uzak görüşlülükle Amerika'da Demokrasi kitabında belirttiği şekilde, yabancılaşmış bu insan, "yurttaşlarıyla birlikte yaşar ama onları göremez, onlara dokunur ama

onları hissetmez, kendi içinde ve yalnız kendisi için varlığını sürdürür" hale gelmiştir (Bozkurt, 2003: 1).

İnsanlar her alanda cemaate ihtiyaç duyarlar ve ihtiyaçları, yetersizlikleri onları birbirine yaklaştırmaktadır. Nasıl ki MMORPG oyunlarının temel mantığında olan; bir yarattığı keşebilmek için savaşçı, büyücü, şifacı iş bölümü yaparak salırması gerekiyorsa; aynı şekilde insanlar da günlük hayatlarında çeşitli zorluklarla karşılaşır ve bunu aşabilmek için birliktelikler oluşturup iş bölümü yaparlar. Colley her normal insanın, cemaate doğal bir yakınlık eğilimi içerisinde olduğunu belirtir. Ona göre, cemaatlerin oluşmasını engelleyen en önemli faktör, ölçek sorunundan ziyade, örgütlenmedir. Bunun için ise, en önemli sorun iletişimidir. Zira iletişim olmaksızın toplumsal ilişkileri örgütleyecek eylemin de olması mümkün değildir. Bu ilişkinin yakın doğası en iyi cemaat (community) ve iletişim (communication), sözcüklerinde kendini gösterir. Her iki sözcük de ortaklık (common) ifade eden, communis sözcüğünden gelir (Fernback ve Thamson'dan akt. Bozkurt, 2003: 2). İş bölümü iletişimi ve etkileşimi gerekli kılmaktadır. Bu yüzden iletişim derneklerde haftalık veya günlük olarak yüz yüze, telefonlarla günlük olarak, görüntülü görüşme aygıtlarıyla yine günlük olarak sağlanabilirken; oyun evlerinin profesyonel yapısıyla heran sağlanabilir hale gelmiştir. Hatta profesyonel oyuncu olmak daima iletişimde olmayı gerektirir ve profesyonel oyuncular kariyerlerini ilerletebilmek için oyun evlerinde cemaatsel bir yapı oluştururlar.

Postmodern toplumda meydana gelen kültürel değişimler sonucunda parçalanmış toplumsal yapıda özne merkezi önemini yitirmiştir. Öznenin merkezi önemini yitirmesinin sonucu olarak, hayali cemaatlere bağlılık duygusu artmıştır (Bozkurt, 2003: 7). Hayali cemaatler içerisinde yer alan sanal cemaatlerde ortaya kimliksel bir problem çıkmaktaydı. Avatarın arkasına saklanan kişiliklere güven duygusu cemaatin oluşabilmesi için yeterli olup olmadığını düşündürmekte idi. İnternet kullanıcılarına ilişkin ilk psikanalitik çalışmalardan birinde de (bir MUD grubunun üyelerini kapsıyordu bu çalışma), Sherry Turkle kullanıcıların rol yaptıklarını; online, kimlikler inşa ettiğini gösterdi. Ancak bu bir cemaat duygusu yaratıyor ve iletişim kurma, kendini ifade etme ihtiyacı içinde olan insanlara geçici de olsa bir teselli sağlıyordu. Fakat Turkle şu sonuca varır: "Gerçeklik mefhumu karşı saldırıya geçer. Ekranda paralel hayatlar yaşayan insanlar, fiziksel benliklerinin arzuları, acıları ve faniliğiyle bağlanmıştır. Sanal cemaatler, İnternet çağında insan kimliği üzerine düşünebileceğimiz yeni, anlamlı bir bağlam sunuyor." (Castells, 2008: 476-477).

Turkle'a göre, kullanıcıların avatarları aracılığıyla oyuna katıldıkları MUD'lar (Multi User Dungeons) kimlik atölyeleridir. Gerçek yaşamların alıntılandığı bu fantezi dünyada oyuncular tamamen sahte performanslar sergilemezler. Tersine, bu ortamlarda sıklıkla

gündelik yaşamın yansımalarına rastlamak mümkündür. Bu oyunlarda kişilik merkezdisi (decentric) bir özelliğe sahip olmaktan çok, çoğaltılmış durumdadır. Kişinin kimliğiyle oynaması veya yenilerini denemesi için fırsatlar sunulmuştur (URL 9). Wellman ve Gulia'nın dikkat çektiği nokta; insanlar sanal cemaatler içerisinde kendi kişisel profillerini oluştururlarken uzmanlaşmaya yönelmeleridir. İnternette sağlanan iletişim kişilerin ortak ilgi alanlarını belirtmesiyle birçok cemaatin içiçe geçerek oluşturduğu bir sisteme dönüşmüştür. Yani kişilerin tek bir ilgi alanı yoktur fakat cemaatler tek bir ilgi alanı ile kurulabilmektedir. Kişi böylece internete hobilerini kaydederken aynı zamanda müzik zevkini de kaydetmektedir. Böylece hem bir müzik grubunun cemaatine girebilmekte hem de bir tenis grubunun içerisinde rol alabilmektedir.

Bu basit sistemin karmaşıklaştığı daha geniş ilişkiler düşünüldüğünde ortada bir uzmanlaşma yer almaktadır. Artık girilen bilgiler daha detaylı ve seçici olabilmektedir. Zaten yeni medyanın geleneksel olandan farkı seçiciliktir. İnternet zayıf bağları güçlendirebilir, internet her yerde heran ulaşılabilinecek bir hal almıştır. Böylece toplumsal sosyalleşmeyi de sağlamakta, kişilerarası iletişimi daha büyük boyutlara taşımaktadır. Ayrıca engelli, yaşlı, asosyal ve içekapanık kişilerin interneti kullanması, onlara demokratik ortamda bir iletişim ve cemaatleşme imkanı vermektedir. İnternetin günümüzde ucuzlaması ile fiziki olarak gidilemeyecek bir yere saniyeler içinde ulaşip, oradaki insanlarla konuşabilme imkanı vermesi sanal cemaatlerin kısmi yapısını bile genişletebilecek güçtedir.

Sanal cemaat kavramının e-posta ile başlamasını hatırlatacak olursak, ilk sanal cemaatlerle şimdiki cemaatler arasında nitelik ve kapsam açısından büyük farklar vardır. Bu cemaatleri 1970'li yıllarda BBS12 ve USENET13 üzerinde ortaya çıkan forum ve haber gruplarına kadar götürmek mümkündür (Haberli, 2013: 705). BBS (Bulletin Board System) Duyuru Panosu Sistemleri'ni, USENET (Unix Users Networks) ise; Haber Grupları'nı ifade etmektedir. Kamunun dijitalleşmesi ilk olarak kendisini kahvehanelerde tartışılan konuların bu mekanlarda yapılmasına bırakmış, sonrasında ortak ilgilerin bir araya getirdiği insan kitleleri çeşitlenmiş ve daha karmaşık bir biçime doğru gelişme göstermiştir. İnsanlar birbirleri ile sohbet ettiklerinde kamuyu yaratmış olduklarını hissetmekte ve fikirsel cemaatlerini kurmaktalardı.

1990'larda Seattle'da ve ABD'nin başka kentlerindeki eylemciler, bilgi sağlamak, yurttaşlar arasında tartışmalar başlatmak, çevre meseleleri ve yerel siyaset üzerinde demokratik bir denetim yaratabilmek için cemaate dayalı, on-line ağlar yaratıyorlardı (Castells, 2008: 483). Bazı sanal cemaatler de fiziki mekanlarda bir araya gelerek sanallığı fiziki ortama aktarmaktaydılar. Özellikle kişisel bilgisayarların gelişip yaygınlaşması ve

bunun dayandığı enformasyon ağlarının hızla çoğalması, kullanıcıların elektronik veritabanları, renk, ışık, grafik, ses ve müzik eşliğinde enformasyon ağlarına takılmalarını kolaylaştırmaktadır. İnternetin gündelik hayatın her alanındaki değişik türden ilgilerin birer parçası olarak yaygın bir şekilde kullanılması ile girişimci eğilimlerin, devlet ya da sermayenin kontrolü altında olmaksızın kendilerini somutlaştırmalarına ortam hazırlamaktadır. Çünkü yayım olanakları, İnternet ile son derece basitleşmiş ve ucuzlamış, bunun yanı sıra iletişimin de sansürsüz, ambargosuz ve denetimden uzak bir biçimde gerçekleştirilmesinin önü açılmıştır. Artık ortak düşünce ve eylemler üreten kişilerin, katılımcı kültürler oluşturmaları söz konusudur. İnternet artık küresel düzeyde bir multimedya kütüphanesi olarak işlev görmektedir. Donanım (hardware), yazılım (software) ve insan (manware) üçgeni içerisinde çoğalan ağlar, anonimlik, görünmezlik ve çoğalabilirlik gibi ortak özellikleriyle yeni bir kamusal alan oluşturma talebine yataklık etmektedir (Subaşı, 2001: 105).

Daha önce de sanal cemaatlerin gemeinchaft'tan bulunduğu mekan yönüyle ayrıldığını belirtmiştik. İnternet kullanıcıları siber toplum mensubudurlar ve siber uzayda yaşamaktadırlar. Siber toplum (cybersociety), İnternet kullanıcılarından oluşan dünya çapındaki ağın yarattığı, elektroniğe dayalı iletişimler ağıdır (sanal gerçeklik). Siber uzay (cyberspace) ise, İnterneti oluşturan küresel bilgisayar ağının biçimlendirdiği etkileşim uzayı anlamına gelmektedir. Burada farklı bilgisayar terminallerindeki kişiler arasında oluşan elektronik iletişim ağları söz konusudur (Subaşı, 2001: 106). Cemaat kavramında olan yerleşik sakinler internet dünyasında yoktur fakat sanal cemaatler vardır. Kendisinin direk olarak fiziki topluma alternatif olarak çıktığını söylemek doğru olmayabilir fakat sanal da olsa böyle bir gerçeklik vardır, ilişki ve iletişimler kısa süreli bile olsa gerçekçesine yaşanmakta, duygular harekete geçmekte, iletişim sürdürülmektedir. Bu seçimle yapılan bir sosyalleşme biçimidir.

Tekno-toplumsallık yeni ve telafi edici cemaat ve şenlik biçimlerinin gelişmesi için bir zemin olarak görülmektedir. Ağlar "gündelik kent yaşamının aslında desteklediği bu akıcı ve çoğu seçici yakınlıkları besleyen toplumsal boğumlar" olarak görülmektedir". Sanal cemaatler: Cemaat arayan insanların karşılaştıkları gerçek koşullara yapılan esnek canlı ve pratik uyarlamaları temsil eder... Sanal cemaatler, toplumsallık dürtüsüne -kentlerin coğrafi ve kültürel gerçeklikleri nedeniyle sık sık kesintiye uğrayan bu dürtüye- karşılık gelen yenilikçi çözümler yelpazesinin bir parçasıdır... Bu bağlamda elektronik sanal cemaatler hayatta kalmak için geliştirilen karmaşık ve becerikli stratejilerdir. Ancak bu durum, bu cemaatlerin gerçek dünyadaki gerçek gündelik yaşam içinde yer aldığını, bu dünyayla ilişkide olduğunu

gösterir. Siber alanın sanal cemaatleri, fiziksel kültürle sanal kültürün sınırında yaşar. Sanal etkileşim, günümüz dünyasının giderek zorlaşan koşullarına ayak uydurmaya, uyarlanmaya ilişkin bir faaliyettir (URL 10). Virtual Community kitabıyla sanal cemaatler kavramının isim babası Rheingold; tıpkı Baudrillard gibi toplumsallığın parçalanmaya doğru gittiğini ve bunun sonucunda da kamusal alanın çöküş yaşadığını belirterek, “insanların göğsünde büyüyen cemaate açlık duyma” dürtüsüyle sanal cemaatleri oluşturduklarını söylemektedir.

Otomobil merkezli, kenar mahalleli, fast food'lu, alışveriş merkezli yaşam biçimi, dünyadaki geleneksel kent ve kasabalardaki bu "üçüncü alanları" ortadan kaldırıncaya, varolan cemaatlerin toplumsal dokusu paçavraya dönmeye başladı. Rheingold sanal teknolojilerin bu tür gelişmelerin hızını keseceğini ummaktadır. Siber-alanın "insanların, arpacı dükkanının alışveriş merkezine dönüşmesiyle yitirilen cemaat özelliklerini yeniden kurabilecekleri gayri resmi kamusal alanlardan biri" olabileceğine duyulan inancın ifadesidir bu umut... Buna göre, siber-alanda "toplumsal ortaklık" duygusunu yeniden yakalayabiliriz (URL 10).

Kavramın isim babası sayılan Howard Rheingold, “The Virtual Community” (1994) adlı çalışmasında sanal cemaatleri, yeterli sayıda insanın, insani duygularla, siber alanda kişiler arası ilişkiler kurmak üzere elektronik ortamda kamusal tartışmalara yeterince uzun bir süre katılması suretiyle ağda oluşan toplumsal kümelenmeler şeklinde tanımlamaktadır (Dağsalgüler ve Saka: 145). Sanal cemaat kavramını Rheingold'dan farklı şekilde tanımlayanlar da olmuştur. “ağ toplumu” (the network society) konusunda önemli çalışmaları bulunan Jan Van Dijk'e göre sanal cemaatler; herhangi bir zaman ve fiziksel ortamdaki bağımsız, yaşam tarzları veya benzer birçok nedenden ötürü bir araya gelmeleri mümkün olmayan kullanıcıların internet ortamında etkileşim içine girdikleri sosyal örgütlenmelerdir. Bradford W. Hesse ise, bu cemaatleri; enformasyon için dizayn edilmiş teknolojiler tarafından mümkün kılınan ve coğrafi sınırlılıklardan soyutlanmış topluluklar olarak tanımlamıştır (Haberli, 2013: 706).

İlk sanal cemaat biçimlerinin kamusal tartışmaları yansıttığını belirttikten sonra, yaygınlaşan internet ağıyla sanal cemaatler kendilerini kimliklendirirken “biz” ve “öteki” zıtlığını baz almışlardır. Modern dönem insanının hız çağında yaşadığı tahammülsüzlük, ırkçılık, ayrımcılık veya milliyetçilik; kişileri birleştirerek ortak bir düşman yaratmıştır. Böylece oluşan cemaatler bir tür tarafgirlik içermeye başlamıştır. Fakat elektronik topluluklarda istenmeyen kişiler ile birlikte yaşama, ortak bir paydada buluşmak ve varlığına katlanmak gibi zorunluluklar yoktur, çünkü topluluk sadece özgür seçim üzerine kurulmuştur. İnternet birbirinden kopuk yaşayan insanları elektronik yollarla birbirine bağlamayı vaat etmektedir ve bu şekilde toplumsal yalnızlığı ve izolasyonu pekiştirmektedir” (Dağsalgüler ve

Saka: 145). Bu durum her sanal cemaatte aynı değildir fakat öteki mantığıyla kurulan bir oluşumda azımsanmayacak kadar fazladır. Oyun evlerine bakıldığında ise kimliksel “biz” ve “öteki” mantalitesine dayanmamakta, ortak ilgi, sosyalleşme, uzmanlaşma ve hedonik doyum sebepleriyle oluşmaktadır. Oyunlar içerisinde oluşturulan rekabette, oyuncular en az iki tarafa ayrıldığı anda biz ve öteki oluşmakta fakat bu oluşum karşılıklı geçişkenliği, değişkenliği barındırıp, ebediyeti şüpheli ve kimliksel olarak kalıcı olmamaktadır.

Sanal cemaatlerde insanlar vücutlarını geride bırakarak, çeşidi bol alternatifin sunulduğu sanal dünya içine dâhil olurlar (Dağsalgüler ve Saka: 145). Fakat oyun evlerinde sanal birliktelik fiziki mekan içerisinde gerçekleşmektedir. Yani kişiler bedenlen aynı mekanda ama zihnen sanal dünyada buluşmaktadırlar. Oyuncular yönlendirdikleri karakterleri aynı oyunsal yerleşkeye çekerek bir arada olup iş bölümü yaparlar. Bu esnada bedenler hareketsiz bir biçimde beklemeye alınmıştır. Sözlü ve beden dili ile bir iletişim vardır ama zihinleri oyun içerisinde sanal iletişimi kullanmaktadır. Karşılıklı olarak yapılan hamleler bir tür iletişimi sağlamaktadır. Oyun evreni kişilerin ruhlarını kendi içerisine almıştır ve oyunda daima karşılarında tanımadıkları başka mekandan olan insanlar vardır. Oyun aralarında hem fiziki mekanlar da hem de oyun içerisinde siber uzayda sosyalleşmektedirler. Sonuçta oyun çerçevesinde hayal edilen bir cemaat vardır ve karşıdaki rakipleri görmeseler bile aynı oyun dili aracılığıyla cemaatlerinin birer üyesi olduklarını da bilincindedirler.

Oyun evlerinde ortak ilgiler gerçek hayatta kişisel farklılıkları göz ardı edebilmektedir. Örneğin Çanakkale oyun evinde yaptığımız araştırmada üyelerin bir kısmı ırkçı kimliği benimsemişken, oluşturdukları oyun evinin bir üyesi karşı ırktandır. Fakat bu durum oyun oynama eyleminin gerçekleşmesi aşamasında hiç önemli değildir. Sadece dışarıdaki sosyal hayatta oluşacak olan birliktelikler sırasında ortaya çıkmaktadır. Aynı durum Konya'daki oyun evinde ırkçılık üzerinden değil cinsel yönelimler üzerinden gözlemlenmiştir. Böylece oyun evlerinin biz-öteki ayırımından ziyade ortak ilgilerle oluştuğunu söylemek daha doğru olacaktır. Sanal cemaatlerde sağlanan demokratik ortam kendisini oyun evreninde, oyun evlerinde göstermektedir. Kişiler ortak nokta olarak oyunu aldıkları için her türlü sohbeti, fikir alış verişini yapıp ayrılıklar yaşayabilmektedirler. Fakat bu ayrılıklar kamusalığın oluşumu niteliğinde olup yapıcı etkidedir. Aksi halde oyun konusunun dışına çıkıldığı anda kişisel farklılıkların getirdiği uyumsuzluk yıkıcı bir tartışmaya dönüşebilir. Bu sebeple demokratik ortam birliğin ana amacı üzerinden yürür.

Rheingold, sanal cemaatlerdeki insanların ilişkilerini, çıkar ortaklığı, ortak bilinç ve grup düşüncesi deneyimi olarak sıralamaktadır. Sanal cemaatlerde “cemaat çatısı altında bir araya gelenler”, birbirleri arasındaki daha çok benzeyen yanları (ortaklıkları ve simetriyi)

ortaya çıkararak farklılaşmayı ve farklı olmayı sürekli olarak reddederler. Çünkü ancak benzerlik ya da türdeşlik sanal cemaati oluşturur. Aksi halde kavramın varlığından söz etmek mümkün değildir (Dağsalgüler ve Saka: 147). Fakat oyun evlerinde durum böyle değildir, marjinallik, tarz farkı, birbirine benzememe gibi özellikler gözlemlenmiştir. Ortak konu oyun olduğu için herkes onu bir ödev olarak bilir ve işini yapıp kenara çekilir; tekrar marjinal kişiliğini yaşar. Bu grubun bir araya gelişinde kimlik olarak esneklik önemlidir. Fakat sanal cemaatlerde bir ortak kimlik söz konusu olarak görülmektedir. Bunu tüm sanal cemaatler için genellemek yine yanlış olacaktır. Çünkü şuan bir “cemaat patlaması” söz konusu iken artık forumlarda bile farklı kimlikler ortak olanlara yönelip farklılıkları görmezden gelme eğilimindedir.

Mesela bir sanal cemaat olarak Bobiler fotomontaj ekibine baktığımızda; Site içerisinde siyasi gruplaşmalar görülmektedir. Bu gruplaşma ilişkileri parti isimleri A, B, C, D ile değiştirilerek verilecektir. Topluluğun çoğunluğu “A partisi”ni sevmemektedir ve “A partisi”ni eleştiren monteler hazırlamaktadırlar. “A partisi”ni sevmeyen diğer particiler ortak bir grup oluştururlarken “D partisi” de sevilmemektedir fakat “D partisi”nin üyesi “A partisi”ni eleştirdiği için diğerleriyle aynı ortak ilgi grubu içerisinde yer almaktadır. Bu grup kendi içinde, kendine yakın olarak gördüğü diğer üyelerin tüm montelerini beğenmekte, onlara rep (reputation -itibar-) vermekte ve onların montelerinin anasayfada yayınlanması için oy kullanmaktalar. Bu grubun içinde aynı şekilde bahsettiğimiz eylemleri gerçekleştiren bir üye “A partisi” karşıtlığı için hazırlanan bir monteye oy kullanmakta. Fakat bu grubun diğer üyeleri “B partisi” ve “C partisi” ni desteklerken bir kısmı da “D partisi” ni desteklemektedir. “D partisi”ni destekleyen üye, kendi siyasi partisine bir sempati içeren monte hazırladığında; kendi grubundan oy alamadığı gözlemlenmiştir. Onun dışındaki montelerinde “A partisi”ni yermeye devam ettiğinde; grubu ona tekrar rep vermiştir, fakat ilişkilerinin ve iletişimlerinin bozulmadan sürmekte olduğu gözlemlenmiştir.

Bu durum; ortak alanda bir aynılışma var gibi gözükürken, aslında farklılıkların arka planda kaldığı ve zamanı gelince ortaya çıkıp o duruma göre bir eylem gerçekleştirdiği anlamına gelmektedir. Üyelerin birbirlerine karşı sosyal olarak daha yüksek bir düzeyde tolerans gösterdikleri ve geniş bir dizi düşünce farklılıklarını ya da kimlikleri benimsedikleri sanal topluluklardan farklı olarak, geleneksel topluluklarda farklı bakış açılarına, düşüncelere ve kimliklere çok az tolerans gösterilir. Sanal toplulukların üyeleri aynı zamanda kendi kurallarını koyabilmekte ve yatay bir eşitlik deneyimini yaşayabilmektedirler (Yanıklar, 2014: 172). Sanal toplulukların üyeleri sosyal bir denetime tabi değildir ve özgürce düşüncelerini ortaya koyabilirler. Ortada bir etki tepki meselesi olabilir fakat bu yüz yüze yaşanan klasik

cemaatin içindeki gibi değildir. Buna etki eden faktörlerden birisi farklı sosyal ve ekonomik ve kültürel çevreden bir araya gelen insanların oluşturduğu bir yapı olmasıdır. Geleneksel topluluklarda yaş, cinsiyet ve sosyal statünün ilişkileri belirlemesi, sanal topluluklarda söz konusu olmamaktadır. Ayrıca geleneksel topluluklarda ilgiler daha homojen bir yapıdadır, fakat sanal topluluklarda heterojenlik görülmektedir. Her postmodern birey, her birinde farklı bir role sahip olduğu ve belirli bir maske taktığı birden fazla kabilenin üyesidir (Özbölük, 5).

Oyun evlerinde ise ortada homojen olarak belirlenen bir ilgi vardır ve diğer heterojen oluşumlar bu noktada cemaatin genel işleyişine dahil edilmeyebilirler. İnsanlar heterojen bir biçimde farklı ilgilere sahiptirler ama ne zaman ki cemaatin iletişimi bu noktada sekteye uğrarsa; söz konusu olan alanlar bastırılıp arka plana itilmek zorunda kalınır. Çünkü oyun evlerinin temel alanı oyun oynama ediminin gerçekleşmesidir. Bunun dışındaki alanlarda sohbetlerin genellikle oyun çerçevesinde döndüğü belirlenmiştir. Bauman'a göre modern kabilecilik "...doğru ve yanlış ya da güzel ve çirkin konusunda sadece kabile hakikatlerini ve kabile kararlarını tanıyan bir kabile dünyasıdır. Fakat bu aynı zamanda da, çok yaşamsal bağlamlarda orijinal kabile antikitesinden ayrılan bir yeni kabile dünyasıdır" (Türk ve Tugen, 2014). Asabiyye; ortak bir ruhu, toplumsal bağları ve ilişkileri ifade etmektedir. Modern çağda ise bu asabiyye biçimleri kandan ziyade yaygın olarak; din, ideoloji, ortak acılar, ortak dışlanmışlık, ortak ilgi alanları gibi yeni şekillere bürünmüştür. Çünkü eski kabilelerde kan bağı, akrabalık, büyüklerin karar vermesi söz konusu iken, tabular varken, şimdi söz gelimi milletçilik kendi içinde böyle bir sistem oluşturmakta, ulus devlet buradan güç almakta ve dijital cemaatler de sanal aile tabloları çizerek bu dayanışmayı sağlamaya çalışmaktalar. İbn-i Haldun'a göre asabiyye bağı bir grup içindeki yardımlaşma ve şeref duygusundan gelen ve dış düşmanlarla uğraşma gücü veren bir bağıdır.

Profesyonel oyun evlerinde ise; grubun şerefini yükseltme, sanal prestij kazanma, sanal kariyer sağlama da işin içindedir ve bunu bir de gerçek mekanlara; e-spor kafe ve barlara taşımaktadırlar (bkz. Resim 85). Burada bir mücadele durumu söz konusudur ve oyuncu bağılı bulunduğu kabilenin üyelerini rakiplerine karşı destekleyip korumaktadır. Fakat tekrar belirtmeliyiz ki; oyun evlerinin uzmanlaşmış oluşumu anlaşmaya dayalıdır ve kurallar o anlaşma süresi için geçerlidir. Yani geleneksel toplulukların asabiyye biçimi gibi kabilesel oluşumunda yer alan kişiyi anlaşma süresinde korumak durmaktadır. Anlaşmanın bitimiyle üzerine düşen sorumluluk kalkar. Ve bu süreçte de zaten öncelikli olan yine bireysel varoluştur. Kişi yaptırımına razı olmak kaydıyla anlaşmayı bozarak kabileden ayrılabilir.

Dawson'a göre kullanıcı topluluklarının sanal cemaat olarak nitelendirilebilmesi için, cemaate zemin oluşturan site veya forum üyelerinin aşağıdaki koşullar çerçevesinde bir araya gelmeleri gerekmektedir. Bunlar;

1. Üyeler arasında etkileşimin olması
2. Üyeler arasındaki etkileşimin devamlılık arz etmesi
3. Üyelerin sabit bir kullanıcı adı (Nick) sahibi olması
4. Üyeler üzerinde sosyal kontrolün bulunması
5. Sitedeki interaktivitelerin üyelerin ilgi alanlarına uygun olması
6. Paylaşılan düşünce veya aktivitelerin açık alanda yapılması ve herkesin olmasa bile makul sayıdaki üyenin katılım sağlaması şeklinde sıralanabilir (Haberli, 2013: 708). Tanımını yaptığımız ilk sanal cemaat oluşumlarında nick zorunlu idi çünkü forum sitelerinden bir araya gelme durumu söz konusuydu. Oyun evlerinde de genelde nickler kullanılmaktadır ve ileride bahsedeceğimiz üzere nickler bir kimliklendirme biçimleridir ve Goffman'ın benlik sunumunun bir parçasıdır.

Yakın zamana kadar somut ve canlı bir beden üzerinde mümkün (ve de anlamlı) olabilen bireysel kimlikler artık bedenden ayrılmaktadır. Farklı bir ifadeyle, var olması için fiziki bir bedene ihtiyaç duyan kimlik artık somut/fiziki beden olmaksızın var olabilmekte ve kamusal alana dahil olabilmektedir. Kimliklerin ve sanal cemaatlerin sürekli bir etkileşim içinde olduğu internetin en önemli niteliklerinden bir tanesi de kimliği, somut/verili bir şey olarak değil, bir strateji olarak görmeyi yaygın hale getirmesidir. Çünkü bu ortamda bireylerin kimlikleri bizzat kendileri tarafından inşa edilmektedir. Farklı bir ifadeyle, kişiler gerçek kimliklerinden sıyrılarak başka kimliklere rahatlıkla bürünebilir, karşısındaki ile aslında sahip olmadığı, bambaşka bir kimlikle iletişim kurabilirler (URL 11).

### **2.5.1. Oyunların Cemaatsel Biçimleri**

Daha önceki konularda belirttiğimiz gibi en güçlü asabiyye biçimlerinden birisi dindir. Dinler hayali bir cemaat oluşturur ve kişiler arasında bir bağ kurarlar. Dinler dünyevi olan istek ve arzuların, akrabalık bağlarının ötesine geçebildikleri için kan bağına nazaran daha güçlüdürler. Kuvvetli bir sadakat duygusu yaratırlar. Aynen dinin sağladığı asabiyyeyi dijital oyunlar da sağlamaya çalışmaktadır. Çünkü artık dijital oyunlar sadece bir oyun değil, daha ötesini ifade eder ve bir topluluk kurma biçimleridir. Güçlü bağlarla ve bağımlılığa varan noktalarla oyunlar, oyuncuları bir araya getirerek kendi müşteri kitlesini yaratmaktadırlar. Müşteri kitlesinin kaybedilmemesi ve hatta genişletilmesi için birçok yenilik ve yatırım yapılırken aynı zamanda da oyuncular arasında asabiyyeyi güçlendirecek yeni unsurlar

aramaktadırlar. Oyun yapım firmaları postmodern dönemde oyunları bir cemaatsel oluşuma doğru yönlendirmekte ve böylece tüketici kitlesini garantilemeye çalışmaktadır. Küreselleşme ile uluslararası potansiyel Pazar niteliğinde olan ülkelerin oyuncuları bir şekilde memnun edilerek bu cemaate kazandırılmaktadır.

Artık oyunlar statik yapıda değildir, sürekli değişmek ve değiştirmek zorundadırlar. Bu yüzden dünya üzerinde birçok firma, marka oyun sektörüne yatırım yapmaktadır. Hatta futbol ve basketbol oyuncularının da bu sektöre yeni yeni girdiği bilinmektedir. Sektörün içerisinde gerçek futbol kulüplerinden Telekom şirketlerine, sanal topluluklardan markasal birlikteliklere ve hatta “You Porn” gibi firmaların bile al attığı, kumarhanelerin bu alanda yarışa girdiği devasa bir oluşuma doğru gidilmektedir.

Dijital oyun kültürü bugün bir alt kültür olarak görünürken ortada büyümekte olan ve kültürün üzerine çıkabilecek bir olgu da gizlidir. Çünkü oyuncuların arasındaki asabiyeğin sağlanmasını bugün artık oyunun bizzat kendisi yapmaya başlamıştır. Arkaik kültürlerde incelediğimiz üzere dinsel inanışlar oyunsal biçimde meydana gelip günümüze ulaşırken, modern dönemde oyun tinsel alandan çıkartılıp seküler bir hal alırken, şimdi ise oyunun kendisi dinin yerini almaya doğru gidiyor. Bu iddiamız çok büyük bir olguyu içermekte fakat henüz bu durum altyapısını oluşturma aşamasında olduğu için ileride oyun cemaatlerinin de genişlemesi ve gelişmesiyle daha net anlaşılacaktır.

Oyun kavramı kimi zaman bir afyon olma niteliğini taşıırken aynı zamanda kutsallık kazandırılan yapay ve seküler bir oluşumu da temsil etmektedir. Çünkü oyunun küresel camiada azımsanmayacak kadar büyük bir cemaati var. Namaz kılma vakitleri gibi ibadeti andıran “event” vakitleri var. Nasıl ki namaz kaçırıldığı vakit insan manevi olarak bir huzursuzluk yaşıyorsa; eventların sıkı takip edildiği ve kaçırıldığı anda huzursuz olup psikolojikman çöküntüye giden bir kitlesi de mevcuttur. Bunu daha önceki bahsettiğimiz Farm Ville kısmına bakarak ta görebiliriz. Event’lara katılabilmek için saat kurup gece kalkmalar, iş yerinden sigara molasına çıkar gibi izin istenip oyun oynamalar, ortak kutlama yapılacak olan yerlere fiziki anlamda bir yolculuk yapılması söz konusudur. Oyunlar kendi “Kabe”lerini oluşturmakta ve “hac” ibadetinin biçimselliğini sergilemektedirler. Örneğin çok kısa zamanda olmayan ve önceden vakti duyurulup binlerce insanın bir mekana davet edilerek “Pokemon” yakalaması ve alana gelenlerin sanal kariyerlerince ödüllendirilmesi, aynı zamanda fiziki olarak madalyaların alınması kişiyi bir hacı yapmaktadır. Çünkü sırf o ibadeti gerçekleştirebilmek için New York’un Times Meydanı’na başka eyaletlerden, belki bir ay öncesinden alınan ulaşım bileti, kişinin oraya varıp etkinliğe katıldığı anda manevi bir huzur ve hazla dolmasını sağlıyor.

“Pokemon Trainer” (eğitici) olabilmek için sırtına çantasını, içine yiyecek ve giyeceklerini, batarlarını, çadırını alan gençler evlerinden ayrılarak bir yolculuğa çıkıyorlar. Buldukları alanda kamp kurup başka eğitimlerle tanışıyor, sosyalleşiyor, gruplar oluşturuyor, aynı oyun dilini konuşuyor ve “mevlasını” ararcasına “pokemonları” arıyorlar. Buna bir örnek te; İstanbul’da Pokemon GO oynayan binlerce kişi 16 Temmuz Cumartesi günü saat 17:00’de “Pokemon Avı Buluşması” adı altında Caddebostan Sahili’nde buluşuyor (URL 12). Oyun öğeleri müzeleşiyor ve türbeleşiyor. Oyunun yapıldığı ülkeye, firmanın binasına gidip görmek isteyenler oluyor –ki bu ziyaret kişilere yine hacda yaşanan kutsal toprakları görme sevinci verir gibi bir mutluluk veriyor-. Yine belli yerlerde GameCon’lar (oyun yaratıcılarının firmaları, ürünleri, karakterleri, kostümleri) düzenlenip oyun öğeleri müzeleşiyor, türbeleşiyor. Sakal-ı Şerif’i görmeye giden kalabalıkları andıran kitlelerle dolup taşıyor bu tüketim mekanları. Oyun üzerine hazırlanan kimi kitaplar ve dergiler de özel üretime tabi olup çok gösterişli veya kutsal kitabı andırırcasına heybetli olarak üretilebiliyor (bkz. Resim 77-78). Böylece kutsal kitapların yaptığı dünyayı tanımak, iyiyi kötüyü, doğruyu yanlış ayırmak, kuralları ve yasakları söylemek işlevlerini modern oyun kitapları devralmaktadır. Kimi kitaplar oyun evrenini en baştan itibaren ele alarak dünyayı, yaratılışı, oyun içindeki karakterleri ve onların yaratılma süreçlerini dahi işleyebiliyor. Böylece dünya hakkında bilgi sahibi olan oyuncu okumaktan ve oynamaktan zevk alarak oyunsal davranışları sergiliyor, dünyayı kurguluyor ve gerçeğin yerini almaya başlıyor. Kitaplarda kimi zaman o dünyaya özel kurgulanmış bir dil olup kadim eski dilin dirilişi söz konusu edilebilmekte ve kutsal metinlerin, ayetlerin yerini almaktadırlar.

Oyunsal tüketim insanları mutlu ediyor. Oyunun da kuralları var ve oyun evrenini çökerten kişileri yargılıyor, cezalandırıyor. Her kim ki oyunda hile yapıp oyuncuları rahatsız ediyor, oyunun faniliğini sorguluyorsa; GM’ler tarafından Ban’lanıyor (yasaklanma) yani bir nevi aforoza uğruyor. Yayıncılar (Youtuberlar ve Twitch Streamerları gibi), elçiler (kafe ve üniversite elçileri gibi) kişilere kutsal haberler veriyor, oyun firmasının çalışanları adeta ideal olan, ulaşılması gereken “cenneti” gösteriyorlar. Oyuncular “sanal kariyerler” ile ideal olan seviyeye yetişip cennete girebilmenin hayaliyle oynuyorlar. O hedefe yönelim de oyunun kendisini yeniden üretmesidir ve yaşatmasıdır. Çünkü tüketilmesinde bir süreklilik sağlıyor. Çeşitli gerçek ya da sanal hediyeler verip, mutluluklar yaşatıyorlar. Streamer’larla (yayıncılar) oyunun anlaşılması için çeşitli bilgiler verip kendi “alim” kitesini oluşturuyorlar, oyuncular da onlara danışmaktalar. İhram giyer gibi oyuncular, oyun sembollerini üzerinde barındıran kıyafetleri giyiyor, haç şeklinde kolyeler takar gibi oyunsal simgeleri küpe, kolye, bileklik,

piercing, anahtarlık ve dövme olarak vücutlarında taşıyorlar. Aslında böylece hangi dine yani hangi oyunsal cemaate ait olduklarını belli ediyorlar.

Türkiye’de askerler din ve vatan kavramları için savaşıp ölürlerken onlara bir şehitlik mertebesi veriliyor. Amerika’da ise aynı şekilde ölenler için onore edici ünvanlar verilip, olmayan şehitlik kavramını dijital oyunlar üzerinden sağlıyorlar. Özellikle Hollywood film sektörü ve Amerikan oyun sektörünün askerlik üzerine yapılmış olan yapıtları incelenirse; şehitliğin yüceltilmesi, arkadan gelen gençlerin bu kutsal göreve özendirilmesi, dijital oyunların kendilerine yazdığı hikayeler ve özendirici etkileriyle karşılığını buluyor. Tüm dünyada kendi askerini yüceltip aynı onura sahip olunabilmesi için farklı milletlerin insanlarını bir üst kimlikte buluşturup “Amerika için savaş” sloganıyla meydanlara sürüyor. Amerika’nın en büyük oyun firmalarından biri olan EA Games (Electronic Arts), çoğunlukla bu tarzda askeri oyunları üretip tüm dünya üzerinde hakimiyetini kurmaktadır. Özellikle 2016 yılı içerisinde çıkardığı “Battlefield 1” oyunu, dünya savaşında ölen askerlerin hayatlarını konu edinip o “onurlu” ölümü oyunculara oynayarak yaşatmaktadır. Tüm bu anlattıklarımız oyuncu kitlesinin bir cemaatsel yapıya dönüşmesini sağlamaktadır. Durkheimın din tanımına uygun olarak; bir cemaati, bir ibadet biçimi, ritüelleri olup bir kutsal etrafında toplanmış olan insanlar dini oluştururlar. Böylece insandan çıkma oyun dini oluşum aşamasına girmiş olmaktadır. Dinler hazdan kaçarken bugün dünyadan kaçıp hazza giden yeni bir din oluşmaktadır.

Oyun geliştiricileri oyunları statik konumda bırakmayıp sürekli değişen, değiştiren bir yapı haline getirmekte, üteline teknolojileri oyunun içerisine adapte edebilmekte ve oyun “kul”larını bu evren içinde tutabilmek için türlü taklalar atmaktadırlar. Kul sayısı arttıkça kapitalist oyun sisteminde müşteri artmakta, reklam kolaylaşıp ucuzlamakta, sponsor sayısı ve yatırımlar artmakta, firmanın ünü yükselmekte ve diğer ulusların üstünde yükselmekte, kazanç artmakta, yeni medya hakimiyeti artmakta ve bir sonraki proje için hali hazırda bir kitle oluşmuş olmaktadır. Günümüz marka dünyasında bir kez sevilen oyun firmasının diğer oyunları da kimi zaman sırf önceki başarısı veya markasına hürmeten tüketildiği bilinmektedir. Ayrıca dünya üzerinde meydana gelen sosyal hareketler, savaşlar, ideolojik davranışlar oyun aracılığıyla haklı olarak gösterilmektedir. Bunun en iyi örneği; ideolojik anlamda ve dünya savaşlarında kendisini haklı göstermeye çalışan ABD elektronik oyunlarıdır.

Oyun yapımcıları medyanın iletişimsel bağlarına nazaran yeni medyanın ve yeni teknolojilerin nimetlerini kullanarak sadece iletişim kurmamakta, etkileşimsel bir boyutta oyuncuyu oyunun içine alıp dijital kültürle kültürlendirmekte, intro kısmındaki hikayesiyle

yarım kalan, geçmişte olan olayları göstermekte ve devamını oyuncunun getirmesini beklemekle aslında onu tam anlamıyla “kullaştırmaktadır”. Çünkü dinler insanlara nasıl yaşamaları gerektiğini öğretirken bir misyon yüklerler. Bir öteki gösterip geçmişte olanları anlatır ve görevlerinin devamını getirmelerini isterler. Bu görev diğer dindeki insanlara kapılmadan kendi dinini yaşamak, belli kuralları yerine getirip kendi farklılığını da yaratmaktır. Bu yüzden sembollerle, dille, ritüeller ve ibadet biçimleriyle birbirlerinden ayrılırlar. Oyun kulları da oyuna hizmet etmekte, ritüelleri uygulamakta, sembollerini üzerlerinde taşıyıp kutsal dili kullanmakta ve putların önüne para koyup mutluluk dilercesine; oyuna para yatırıp haz dilemektedirler.

Oyunlar kendilerini sürekli yenilemek ve güncel tutmak durumdadırlar. Bu yüzden bazen açık kaynak kodlu şekilde üretilip yazılımcı-oyuncuları da işin içine dahil ederek oyun evrenini birlikte kurarlar. Bazen modların geliştirilmesine izin verip ileri düzey oyuncuların oyunu kişiselleştirmesine olanak tanırırlar. Kimi zaman dünya çapında yenilikleri takip eder ve diğer oyunlardan geri kalmamak, oyuncuların üzerinde uygulanmış çeşitli ölçme teknikleriyle isteklerine cevap verebilmek amacıyla yeni bir sürüm, ek paket ya da patch (yama) yaparlar. Open World tarzında kurulup oyuncuların oyun evreninde kişisel alanlarını yaratmalarına izin verip onları bu dijital dünyada yatırıp kaldırır. Çoğunlukla da oyuncuları oyun evreninde tutabilmek için event’lar düzenlerler. Games Arena firmasının Türkiye kolunda yerelleştirme departmanında çalışan Evrim Tanrıcut ile mülakat yapan Binark; MMORPG oyuncularının oyuna bağlı kalabilmesi için *event*’lar düzenlediklerini kaydetmiştir. Ayrıca Türkiye’nin milli bayramlarını yerelleştirme kapsamında Güney Koreli firmanın oyununa aktardıklarını, istek ve şikayetlere hızlı karşılık verdiklerini belirterek oyuncuların oyuna bağlı kalmalarını ve oyunu sevip birlik oluşturmalarını desteklediklerini belirtmişlerdir.

Ayrıca “Summoners War” isimli Android oyununu incelediğimiz de; farklı ülkelerde yaşayan insanların özel günlerde (Hristiyanların) bir araya gelerek bira içtiğini, yemek yiyip yüz yüze görüştiklerini, zorunlu olarak “Line”, “WhatsApp”, “Viber” (Android işletim sisteminde cep telefonu iletişim uygulamaları) gibi programlar kullandıklarını, hergün oyuna girilmemesi durumunda uyarı veya ceza verildiğini (savaşa almamak gibi), iletişime katılmayan oyuncuların klandan atıldığını, fotoğraflarla sohbete katılımın istendiğini, birbirlerinin kültürel yemeklerini resim yoluyla paylaşmalarını istedikleri görülmüştür. Burada oluşmuş olan birliklerin iletişime verdikleri önem, cep telefonu oyunu bile olsa gösterilen ciddi tavır dikkatimizi çekmiştir. Oyun her yerdedir ve sportmence oynandıkça ciddidir. Bir birlikteliği gerektirir ve bunu yapmanın zor olduğu durumlarda iletişim

aletlerinin uzmanca kullanımını zorunlu kılar hale gelmektedir. Hangi platformdan oynanırsa oynansın online mücadele oyunları oyuncu kitlesini kazanmak bir çok yola başvurmaktadırlar.

Burnett, oyuncunun dijital oyun oynama ediminden aldığı hazzın kaynağını etkileşim ve içine gömülme/dalma (immersion) kavramlarıyla açıklarken, bu durumu ise şu şekilde ayrıntılandırır: “Oyunun etkinlikleri, bir sınama, araştırma ve keşif süreciyle iç içe geçmiştir. Bilmece çözülecek midir? Tasarımcı oyuna ne gibi numaralar, sapaklar, yanlış yönlendirmeler koymuştur? ...Bazı oyuncular oynadıkları oyunu bitirir, ama pek çoğu bitiremez ki bu da sürecin sonuçlardan çok daha önemli olduğunu ortaya koyar... Eğlencenin kaynağı kazanmak kadar kaybetmektir de, çünkü oyuncular kendi arzularına ve oyunun kendisine karşılık verirler. Bilgisayar oyunlarına uzak nesnelermiş gibi muamele edilmez. Oyuncular oyunlarını, sanki yaratımlarında asıl yapımcılar kadar katkıları varmış gibi sahiplenirler, kişiselleştirip kullanırlar. Pek çok oyunun merkezinde ortak ilgi alanları etrafında oluşmuş cemaatlerin olmasının ve pek çok oyuncunun, oyunları keşfe çıkma ve meydan okumalarına çözüm bulmak amacıyla oluşturulan kulüplere katılmasının, hatta buluşmalar ayarlayıp yüz yüze konuşmasının sebebi budur.” (Binark ve Bayraktutan, 2011: 309-310).

Zaten üyesi olduğum MMORPG oyunlarının sisteminde yatan; clan, guild, party, union, team, tribe gibi birlikler oyuncuları sanal cemaatler kurmaya yönlendirmekte ve profesyonel oyunculuğu hedefleyenler için ise zorunlu kılmaktadır. Ultima Online'nın çıkışından itibaren incelediğimiz ve içinde uzun süre yer aldığımız yüzü aşkın oyun için durum aynıdır. Bunun sebebi MMORPG oyunlarının anlatısında ve iş birliği yapmanın zaten oyun evreninin temelini oluşturmasında yatmaktadır. Bu tür oyunlar sosyal oyunlardır. Bu gibi oyunların haricinde FPS ve MOBA tarzlarında da birlik oluşturma durumları ciddiye dahilinde görülmüştür. İleride bahsedilecek olan e-spor kategorisinde yer alan tüm oyun türleri zaten profesyonel cemaatleşmeye gidişatın bir adımı olmuşlardır. Ayrıca oyun sektörünün internet aracılığıyla artık online hale gelmesi (yama, yeni sürüm, modlar veya stream'ler aracılığıyla) sanal cemaatlerce oyun severlerin bu birliklerin bünyelerine alınmasını sağlamıştır.

E-spor mücadeleleri de sanal cemaatlerin fiziki mekanlarda buluşma adresleri olmaya doğru gitmektedir. Dijital oyun kültürünün yayıcısı ve oyun evlerinin hazırlayıcısı konumundadır. Binark'a göre, "oyuncu aynı zamanda belli bir oyuna katıldığı ve o oyunun kurallarını da benimsediği için kolektif bir kimliğin içinde yer almış olur". Bu anlamda her oyun bir cemaat yaratmaktadır denilebilir (Bayraktutan-Sütcü, 2007: 44). Burada oyuncuların ortak amaçlar çerçevesinde bir tür “yeni kabileler” oluşturup toplumsal ilişkiler geliştirdikleri söz konusudur. Oyuncular gerçek dünyadaki habituslarını da dijital oyunlara aktararak, kendi aidiyet dünyalarını yaratmakta, kendini temsil edebilecek kabilelere üye olmaktadır.

Kabile üyeleri genel olarak bazı özellikler taşırlar. Bu özellikler ya da kimlik belirteçleri kabileye aidiyetin tamamını ifade etmese de, kabileyle ilgili birtakım faydalı ipuçları vererek onu anlamayı kolaylaştırmaktadır. Bir kabilede en az iki tip belirteç vardır: zamansal ve mekânsal belirteçler. Zamansal açıdan bakıldığında, kabilelerin ortaya çıktığı, büyüdüğü, doruğa ulaştığı, durgunlaştığı ve yok olduğu görülür. Kabileler aynı zamanda fiziksel olarak da mevcuttur. Kabile ya da en azından kabilenin bazı üyeleri kamu alanlarında, toplantı yerlerinde, ibadethanelerde, anma törenlerinde ritüellerini yerine getirebilirler (Özbölük, 5-6). Kabile kavramı arkaik kültürde kullanılan halinden farklı olarak ele alındığını unutmamak gerekir. Post endüstriyel dönemin yeni kabileleri etnik bir grup değildir. Aralarında kan bağı, akrabalık ya da kültürel yönden benzeşme olması zorunlu değildir. Rasyonel oluşumlardır ve geçici birliktelik biçimleridir. Bir takım semboller etrafında birleşilen oluşumlardır.

Elektronik oyunlar dışında modern dönemde ortaya çıkan yeni tür bazı oyunların da cemaatsel yapılar sergiledikleri görülmüştür. Alternatif Gerçeklik Oyun kategorisi, gerçeğin ve sanalın birbiriyle bağlanması sonucu oluşan oyun türüne örnektir. Bu tür oyunlar bir deneyimleme, keşfetme, macera, gizem, bulmaca, sosyal mesaj içermekte ve ciddiyetini, gizliliğini iyi korumaktadır. Bu tür oyunlarda bir anlatı etrafında toplanan insanlar yarım kalan hikayeyi takip etmekte, olayları çözdükçe yeni ipuçları bulmakta ve birbirinden habersiz halde iken bir aşamada buluşup birlik oluşturmaktadırlar. Alternatif gerçeklik oyunu tasarımcısı Jane McGonigal bu oyunları "...gerçek mekânlarda çevrimiçi olarak oynanan, haftalar ya da aylar süren, düzinelerce, yüzlerce ya da binlerce oyuncunun çevrinici olarak bir araya geldiği, ortaklaşa sosyal ağlar kurdukları ve bir problemi ya da gizemi birlikte çalışarak çözdükleri bir alternatif drama..." olarak tanımlar (Ünal ve Batı, 2011: 219).

Bu oyunlarda yarım bir hikaye verilmekte (genellikle bir internet sitesi üzerinden), birbirinden haberi olmayan insanlar bunun bir oyun olduğunu keşfettiklerinde; onlara mail, mektup, telefon gibi araçlarla ulaşıp başka ipuçları verilmekte ve oyuncular hikayenin sonraki aşamasına yönlendirilmektedir. Hikayede buldukları her ismi, bilgiyi internette aratıp başka tür şifrelerle karşılaşmaktalar ve bu şifreleri çözebilmek için sosyal medya, forum siteleri gibi alanlardan kendi gruplarını oluşturmuşlardır. Böylece her bilmeciyi, gizemli bilgileri birlikte yorumlayıp çözmüşler ve oyun aracılığıyla bir cemaat oluşturmuşlardır. Oyun bittikten sonra bile bu kişilerin ilişkilerinin hem internet siteleri, hem forum ve sosyal ağlarda hem de imkan bulanların birbiriyle gerçek hayatta da görüştüğü görülmüştür. Böylece hem sanal, hem gerçek dünyanın buluşturulması; hem sanal, hem gerçek hayatta kişilerin bir birliktelik kurmasını ve devam ettirmesini sağlamış, sonraki oyunlarda yine birlikte bilmeceleri çözmek istemişlerdir. "...dijital ve analog oyun türleri ile benzer yapısal

özellikleri de paylaşırlar.” (Ünal ve Batı, 2011: 220). Hazine avı gibi oyunlar da alternatif gerçeklik oyun türüne girmektedir.

Alternatif gerçeklik oyunlarında çoğunlukla ana mecra olan web üzerinden hem veriler toplanmalı, hem bulmacalar çözülmeli hem de kimi zaman sosyal bir ağın aktif bir üyesi olunmalıdır (Ünal ve Batı, 2011: 226). Örneğin Yapay Zeka (AI) isimli filmin reklamının yapılması için Microsoft’la anlaşılıp bir oyun tasarlanması istendiğinde, “The Beast” isimli alternatif gerçeklik oyunu meydana gelmiştir. İnsanların dikkatlerini çekebilmek, belli bir hayran kitlesi ve gizem yaratabilmek için filmin temasıyla alakalı şekilde oyun düzenlenmiştir. Baş yazar Sean Stewart, “A.I. Web Game” (Yapay Zeka Web Oyunu) başlıklı yazısında projenin temel çerçevesine ilişkin ekip içinde belirlenen prensipleri şöyle sıralar:

1. Anlatının bütünü oyuncular tarafından birleştirilmek üzere parçalara ayrılacak,
2. Oyun, ana mecra olan internetin doğasına uygun olarak, işbirliğine dayalı ve ortaklaşa oynanacak şekilde tasarlanacak,
3. Oyunu kimin yaptığı ve ne için yaptığı bilgisi kamuya açıklanmayacak,
4. Oyun, oyunculara, web siteleri, elektronik posta, telefon, gazete kopyaları, faks, kısa mesaj, televizyon spotları vs. gibi birçok farklı kaynaktan ulaştırılacak (Ünal ve Batı, 2011: 227).

Bu oyunu dünya genelinde 1 milyondan fazla kişinin oynadığını düşünen firma ve alternatif gerçeklik oyununun tasarlayıcısı McGonigal, oyunu bitirebilmek için devasa grupların oluştuğunu gözlemlemiştir. 11 Nisan 2001’de kurulan “The Cloudmakers” isimli Yahoo grubu bu sanal cemaate bir örnek teşkil etmektedir (bkz. Ünal ve Batı, 2011: 230).

## **2.6. Dijital Agon ve E-Spor Devri: “Profesyonelleşmeye Doğru Oyun”**

Geleneksel oyunlarda görülen şiddet ve ciddiyet aslında agonun kendisiydi. Oyun sadece eğlenceli değil, kimi zaman büyük bir gaye, bir amaç ve ya zorunluluk halini alabilen ciddi bir iş olmaktadır. Yunan olimpiyatlarında görülen kazanmak için dökülen kan, ya da gladyatörlerin oyunları, yerini sanayi döneminde farklı oyunlara bırakmıştır. Dijital ortamda agonal unsurlar yer alır. Çünkü aynı gerilim, aynı amaç, aynı ciddiyet orda da yerini korumaktadır. Oyunlar sanal ortama geçirildi ve yeniden adapte edildi. 1990’larda ise PC’lerde ve ardından oyun konsollarında oynanmaya başlanan DOOM gibi oyunlarla şiddet çağı başladı. Second Life, içinde İsveç’in de bulunduğu 20’den fazla ülkenin konsolosluk hizmeti verdiği Vatikan’ın katedrallerinin bulunduğu, İslam Online’nin sanal hac ziyaretleri düzenlediği bir yapıta sadece oyun demek en basit tabiriyle fazlaca yüzeysel olur. İnsanlar onun aracılığıyla aşık olduğu, evlendiği, yine onun yüzünden boşandığı, artık gelenekselleşen Second Life güzellik yarışmalarından derece alanların gerçek modellere başladığı, ikinci

hayat üzerinden vasiyet davalarının mahkemelere intikal ettiği bir yapıt da bu kadar yüzeyselliği kaldıramaz (bkz. Ünal ve Batı, 2011: XIV). Oyun bu açılardan bakıldığında ciddiye; dijital ciddiye olarak oyun dünyasında devam etmektedir.

Bağımlı insanlar, almak istedikleri dozu alamaz, engellenirlerse ortaya şiddet çıkar. Erich Fromm'un da değindiği bu konuda şiddetin bir sebebi de; ulaşılabilecek olan ve şiddetle arzulanan hedefe giden yolda bir engelle karşılaşmaktır. Bir oyunun uzun çaba gerektirmesi, sonuca az kalması, kaydedip daha sonra başlama imkanının bulunmaması, kendisine kaptırılması, bağımlı olunması, yüce amaç edinilmesi, yoğun haz vermesi, sosyal hayatın yerini alması gibi sebeplerden ötürü, oyunun bozulduğu an şiddet ve kişisel hırs çevreye yönelir. Oyunun etkisinden ötürü bilinçli olmayan birey adeta uyuşturucunun etkisindedir ve bilinçsizce hareketler meydana getirebilir. Fakat şunu dikkate almak lazım: Erich Fromm, "Sevginin ve şiddetin kaynağı" kitabında: "Şiddetin en normal ve hastaliksız biçimi oyunda ortaya çıkan şiddet'tir. Bu tür şiddet yıkıcılık ya da nefretten doğmayan, yıkım amacı gütmeyen hüner gösterilerinde ortaya çıkar. Bu oyunlu şiddetin çeşitli türleri ilkel kabilelerin savaş oyunlarından Zen Budistleri'nin kılıç oyunlarına dek pek çok örnekte görülebilir. Bu oyunların hiçbirinde amaç öldürmek değildir; oyun ölümle sonuçlanırsa bu, rakibin "yanlış yerde durmuş olmasından" doğar.

Elbette şiddet oyunlarında yok etme isteğinin bulunmadığını söylemek ancak bu oyunların ideal biçimleri için geçerlidir." sözleri yer alır. İlk amaç hiçbir zaman öldürmek değil, gerilimi sona erdirmek, başarmak, oyunu bitirmektir. Kişi oyuna odaklanıp gündelik hayattan çıktığı için, kendisine gerçek hayat hatırlatıldığında, sanal dünya sarsıntıya girdiğinde, önüne bir engel çıkarıldığında etrafı bir an için düşman gibi görür. Bu yüzden sinir, stres hat safhaya ulaşabilir.

Oyunların ciddiye hep tartışılrsa da dijital oyunlar ideoloji, ekonomik öğeler, sosyalleşme, dikkat çekme, farkındalık yaratma, hazza ulaşma gibi kavramlarla içiçe olup, kimi zaman cinayetlere sebep olabilmiş veya aile kurumunun çökmesine mahal vermiştir. Japonya, Çin ve Kore gibi yerlerde oyun tasarımı ve oyunun oynanışı, büyük bir sanat olarak görülmektedir. Sanal karakterlerle evlilik, sanal yaşamda yaşamalar çok fazla görülür. Bu yüzden Japonlar ve Koreliler oyunu çok ciddiye alırlar. Japonya'da bir baba oyun oynarken, ağladığı için bebeğini öldürüp çöpe atmıştır. Yine Kore'de benzer cinayetler olmuştur. Türkiye'de de sanal karakterin üzerindeki değerleri eşyaları alabilmek için karakterin sahibi olan ilkokul çocuğu öldürülmüştü. Olayların artması sonucunda sıkı önlemler alınmıştır. Polisler artık okulları takip etmekte, çevreye ve internet kafelere sivil polisler yerleştirilmekte, kafeler sürekli kontrol edilmekte, uygulanmayan yaş uygulamaları yerine getirilmektedir.

Kimi arařtırmacılar savař oyunlarının refleksi geliřtirdiđini sylerken, kimisi kiřisel sıkıntılara sebep olduđunu sylemektedir. Oyunlarda grlen agonal unsur modern dnemde farklı biimlerde dir. Tecavz, hırsızlık, vahřice katliam ieren oyunlar sadece kiřinin igdlerini tatmin ettiklerini sylemekte ve gerek hayatta kendi oyunları yznden herhangi bir olay yařamadıklarını belirtmekte ler. Oyun ve řiddet bađlantısı halen tartıřmalıdır fakat Amerika’da savař oyunları etkisiyle okul baskınları arasında bir bađ kurulmuřtur.

Bu noktada řunu belirtmek gerekir. Medyada gsterilen olumsuzluklar ve dnya zerinde meydana gelen olaylar belki sayıca yıl ierisinde birkaç kez gemiřtir. Yani oyun ve řiddet konusu tam olarak kanıtlanabilmiř bir durum deđildir. Kimi zaman engellenme hissi oyunu sadece bir sebep sayarak řiddete dnřr, bu noktada oyun deđil bařka bir durum da sz konusu olabilir. nk engelleme hissi hayvanlarda, bebeklerde ve zihnen engelli bireylerde bile řiddeti aıđa ıkarabilen canlı dođasının bir unsurudur. Fakat řu bir gerektir ki; oyunlar artık profesyonelleřmeye dođru gitmektedirler.

Yunan Olimpiyatlarından gelen ve bařka alanlarda da grlen agon kavramı, kendisini dijital oyunlarda da gstermektedir. Unutmamalı ki; ilk ama hibir zaman řiddet deđildir, hırs bařarıya giden sportmence bir aratır. Fair play’in olmadıđı ortamda zaten oyun bozulmuřtur, oyun oyun deđildir. Bu yzden kurallara uygun sportmence oynanan oyunların ierisinde rakibi alt etmeye ynelik agonal bir řiddet varken, onu saf dıřı bırakmaya, yaralamaya, ldrmeye, intikam almaya ynelik bir řiddet oyun evreni iinde sz konusu deđildir. Amerikan Greřleri’nin ayarlanan senoryalarca oynandıđı ringlerde dahi; ciddi bir yaralanma olduđu an rakipler greři bırakıp birbirinin yardımına kořmaktadırlar. Ama rakibi ciddi anlamda yaralamak deđildir. Tm bu kıyasıya mcadele, kıran kırana geen savařlar ve yarıřlar artık bir spor olarak “E-spor” adı altında dijital agon alanına dahil olmuřtur. E-spor kavramını incelemeye gemeden nce her oyuncunun aynı bařlık altında incelenemeyeceđini belirtmek gerekir. Oyuncular oyun oynama pratikleri aısından birbirinden farklılařırlar. Bunun zerine yapılmıř olan bir arařtırmada řu sonulara ulařılmıř ve bir kategorize yapılmıřtır:

Trkiye’de yayımlanan Electronic Gaming Monthly, Level ve Oyungezer gibi bilgisayar oyun dergilerine ve Merlin’in Kazanı gibi evrimii yayınlara bakıldıđında da ařađıdaki sınıflandırmanın ođunlukla benimsendiđi sylenbilir.

- Gndelik Oyuncular: Gndelik oyuncu (casual gamer), boř zamanında vakit geirmek iin kısa sreliđine oyun oynayan ve dzenli olarak oyuna girmeyen, kolay ve basit oyunları tercih eden oyuncudur. Bu oyuncular bulmaca ve basit strateji trndeki oyunlarla vakit geirler.

- Sıkı Oyuncular: Sıkı oyuncu, belli bir türde oyunu düzenli olarak oynayan oyuncudur. Ancak, bu oyunu profesyonel anlamda gelir elde etmek amacıyla henüz oynamamaktadır. Daniel Pargman ve Peter Jakobsson da sıkı oyuncunun günlük yaşamındaki rutin içinde bilgisayar oyunu oynamanın önemli bir yer tuttuğunu, toplumsal ilişkilerinin oyun oynama edimi üzerinden kurulduğunu saptarlar
- İnternet Kafe Oyuncuları: İnternet kafe oyuncularını strateji, askeri simülasyon oyunlarını LAN partileri aracılığıyla çoklu olarak oynayanlar veya devasa çevrimiçi oyunları oynayanlar olarak genel olarak ayırmak mümkündür.
- Progamer'lar: Progamer, dijital oyuncu türleri içinde e-spor liglerinde veya organize edilen çeşitli turnuvalara bireysel veya takım olarak katılan, dijital oyun oynama ediminden profesyonel anlamda gelir elde eden oyuncudur. Oyuncunun sanal uzamda inşa ettiği sanal kariyer, gündelik yaşamında da bir kariyer dönüşmüştür.
- Emus, Mod ve Machinima Yapanlar (Oyunculuktan Üreticilige): Oyuncunun dijital oyun oynama deneyiminde emus, mod veya machinima yapması, Burnett'in altını çizdiği gibi yeni medya ile kullanıcısı arasındaki etkileşime, kullanıcının tüketiciden üreticiye dönüşmesi durumuna en iyi örneklerdir. Oyuncular giderek daha fazla yoğunlukta dijital oyunların anlatılarına katkıda bulunmayı veya oyun ortamını değiştirmeyi/dönüştürmeyi arzu etmektedir. Burnett'in deyişyle, "Kendini, oyunun tertibini ve kodunu alt etmek, "hack"leme ve "yama"ma (patching) yoluyla bilgisayar oyunlarının görünümünü ve verdikleri hissi dönüştürmeye adanmış koca bir altkültür ortaya çıkmıştır
- Oyun Uzmanlığı: Devasa çevrimiçi oyunlarda oyuncuların "tutulmasını" sağlama amacıyla bir takım planlamaların yapılması işi, sıkı oyuncuların oyun oynama edimlerini profesyonel bir kariyere dönüştürmeleri ile ortaya çıkan iş, oyun uzmanlığıdır (Binark ve Bayraktutan, 2011: 314-315).

E-spor'lar aslında arkaik kültürün oyunlarında görülen agonal mücadelenin, yeni dönem toplumunda enformasyonel hali, makinalaşmış ya da başka bir ifadeyle farklı bir platforma aktarılmış halidir. Agon ve ciddiyet olimpiyatlardan, e-spor olarak yeni tür olimpiyatlara dönüşmüştür (bkz. Resim 84). Yerel veya ülke genelinde sınırlı olmaktan çıkarak postmodern dünyanın küresel köyünde internet aracılığıyla tüm dünyayı içerir hale gelmesidir. Öyle ki; geçtiğimiz yıl 2015'te Amerika'da düzenlenen League of Legends E-spor turnuvası, farklı milletlerden birçok oyun severi ağırlamıştır (bkz. Resim 82). Amerika da, e-spor oyuncularına olimpiyat sporcularına verdiği atlet vizesini vermiştir. Bu elektronik oyun türleri artık bir spor

olarak sayılmakta ve ülkelere kendi kulüplerini açmaktadırlar. National Geographic ekibi de “Machine Impossible” belgeseliyle e-spor oyuncularını klavye ve Mouse üzerinden, ayrıca zihinsel mecrada yaptıkları sporlar yüzünden; “Profesyonel zihin ve parmak atleri” olarak adlandırmıştır. Türkiye de şuan için sadece LOL oyunu için e-spor lisansı vermektedir. E-spor kavramı aslında eskiden beri olan bir kavramdır fakat işin online boyuta dökülüp yatırım alanı olmasıyla birlikte revaçta bulunmakta ve yeni yeni ülkelerce kabul görerek ciddi bir camia içerisinde değerlendirilmeye tabi tutulmaktadır. Video oyunları denilince aslında Çin, Kore ve Japonya’da e-spor oluşumu zaten vardı ve güçlü bir şekilde sürekli geliyordu. Günümüzde de birkaç oyun etrafında büyük yatırımları ve sponsor şirketleri ardına alarak devam etmektedir. Fakat e-spor bugüne nasıl geldi ilk olarak ona bakmamız gerekmektedir.

Agon unsuru oyunun yaşadığı dijital dönüşümden de sonra devam etmiştir. Rekabetçi oyun oynama şekli neredeyse birçok oyunda, ilk biçimlerinde dahi kendisini göstermekte idi. Oyunun ve oyun platformlarının dönüşümlerine paralel bir biçimde bu durum daha profesyonel bir biçimde gelişerek gelmiştir. 1980’lerde arcade makinaları ile heyecanlı e-spor mücadeleleri yaşanmıştır. Kişiler oyunda belli bir skor alırlarken, onlarla meydan okuyan diğer oyuncular; jetonlarını arcade makinasının üzerine, oyun oynayan kişilerin görebileceği ekranın hemen altına dik bir şekilde koyarlardı. Ve onlara meydan okuyan diğer oyuncular aynı şekilde jetonlarını kuyruğa ekler ve bir sıra oluştururlardı. Arcade makinaları bir çok mekanlarda da kullanılmaya başlanmış, alışveriş merkezleri, restoranlar ve tabiki oyun parklarında, eğlence salonlarında bulunmuştur. Böylece sıraya giren kişiler e-spor mücadelesini başlatmış ve en iyi puanı elde eden kişi oyunun lokal çaymasında bir ün kazanmıştır. Restorantlarda oynanan oyunlarda da, işletme sahiplerince yiyecek-icecek veya alışveriş kartları ile ödüllendirilmişlerdir. Bu jetonla sıra sistemi insanoğlunun verdiği mücadeleyi, kazanma hissini elektronik ortamda da yaşamasının temelini atmıştır. Sonrasında ise bölgesel turnuvalara dönüşmesi çok uzun sürmemiştir. Atari firması yine 80’li yıllarda Space Invaders isimli oyunun turnuvasını düzenleyerek yaklaşık 10 bin katılımcı sağlamıştır.

Bundan sonraki yıllarda 90’lara gelindiğinde oyun konsolları ve arcade makinaları ağı iyice yayılmış ve turnuvalar artmıştır. Nintendo, Blockbuster gibi firmalar bu tarz turnuvalara sponsor olarak gerekli yatırımları yapmışlardır. Ve sonuç olarak e-spor dünya şampiyonasına dönüşmüştür. Genellikle gençlerce tüketilen bu oyunlar, katılımı özendirici hale getirmiştir. 1990 ortasından itibaren bilgisayar yayılmaya ve oyuncu kitesini kendisine çekmeye başlamıştır. 2000’li yıllara yaklaşıldığında FPS sektöründe “Quake” turnuvası ortaya çıkmıştır. 1997 yılında Red Annihilation adı altında düzenlenen “Quake” turnuvası, eSpor etkinliklerinin ilk gerçek etkinliği olarak kabul edilir. Neredeyse 2 bin katılımcıyı kendisine

eken turnuvarın dl ise, Quake'in bař tasarımcısı ve efsanevi oyun yazılımcısı John Carmack'ın sahibi olduėu Ferrari olarak belirlenmiřti. Red Annihilation turnuvasından birkaç hafta sonra, ilk byk oyun liglerinden birisi olan Cyberathlete Profesyonel Ligi (CPL) kuruldu. Aynı yılın ilerleyen aylarında CPL ilk turnuvasını dzenledi. Ertesi yıl dl havuzlarını 15,000\$ seviyesine ykseltmiřlerdi. CPL'i ilerleyen dnemlerde bařka ligler ve turnuvalar takip etti (URL 13).

E-spor turnuvaları genellikle FPS, spor ve arcade oyunlarını kapsıyordu. Daha sonra StarCraft: Brood War oyunu ile e-spor ailesi strateji oyunlarını da bnyesine katmaya bařladı. Satran mantıėıyla zihinsel mcadelelerin sektre giriři; artık sadece hızlı reflekslerin oyunu srdrmesine yeterli gelmemekteydi. Mcadele daha da kızıřtı ve profesyonelleřti. Oyuncular daha dikkatli dřnmek ve sonraki hamlelerini hesaplamak durumunda idiler. Ayrıca Star Craft, Irk savařlarının oyun camiasında ykselmesine de sebep oldu. Burada bahsedilen ırk kavramı oyunun evrenine uygun olarak uzay bilim kurgu ğelerini kapsamaktadır. Irklar ayrıca bir takıma, oyun ierisinde bir teki'ne denk gelmiřlerdir. Bylece bilgisayara karřı verilen mcadele zerinden olan yarıř, oyuncuların direk olarak birbirine verdikleri daha gerilimli geen organizasyonlara dnřmesine zemin hazırlamıřtır.

2000'li yıllara gelindiėinde World Cyber Games ve Electronic Sports World Cup turnuvaları ortaya ıkmıřtır. Ayrıca Major League Gaming (MLG), birok oyun trnde yelpazeyi geniřleterek turnuvalar dzenlemeye bařlamıřtır. Bu defa dl 170 bin dolara kadar ıkmıřtır. MLG aynı zamanda Kuzey Amerika'da televizyonda yayınlanan ilk turnuvayı da gerekleřtirdi. 2006 yılında Halo 2 seri maları USA Network zerinden canlı yayınlanmıřtır, fakat bu yayınlar uzun vadede istenilen seyirciyi yakalayamamıřtır. MLG turnuvaları, tıpkı oėu eSpor turnuvasında olduėu gibi, internet zerinden takip ediliyor. 2012 yılında gerekleřtirilen bahar Őampiyonası sırasında drt milyondan fazla izleyiciyi kendine ekmeyi bařaran MLG, 2012 NBA All-Star maı gibi "gerek" spor etkinliklerini geride bırakmayı bařardı (URL 13).

Star Craft'ın yakaladıėı bařarı sonrasında oyunun yeni srm olan StarCraft II piyasaya srlmř ve Global StarCraft II League turnuvaları dzenlenerek dnya apında 50 milyondan fazla kiřiye izleyici kitlesine katmıřtır. Son zamanlarda eSpor alanına giriř yapan bir diėer oyun tr ise Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) oldu. Warcraft III iin hazırlanan fan yapımı mod Defense of the Ancients ile bařlayan MOBA tr, strateji oyunlarından farklı olarak, savař alanındaki tek bir kahramanı oynamanızı saėlıyor. MOBA tr oyunlar řu anda eSpor sektörnde byk bir yer kaplamakta. Trn en popler oyunu olan "League of Legends" 2009 yılında ıkıř yaptı. řu anda dnya apında 30 milyon

oyuncusu bulunan ve en çok oynanan oyun olduğu iddia edilen League of Legends, yüzbinlerce izleyiciye sahip (URL 13).

Sonuç olarak ilk başta arcade oyunlarla başlayan e-spor; 90'lı yıllarda dövüş ve FPS tarzında yoluna devam ederken, 2000'li yıllara yaklaşıldığında strateji ve sonrasında MOBA oyunları ile günümüze gelmiştir. Şuan e-spor dalında en büyük oyun sever kitleyi toplayan oyunlar: League of Legends, Dota 2, Counter Strike: Global Offensive, StarCraft II ve Hearthstone oyunlarıdır. Oyunların aldığı destek, reklam, sponsorlara göre değişen bu camiada oyunculara verilen ödüller de önemlidir. League of Legends oyununun 100 bin dolar olan ödül havuzu, daha sonra izleyici ve oyuncu kitlesinin kapsamının artmasına paralel bir biçimde de artarak 5 milyon dolara ulaşmıştır. E-spor oyunlarının üzerinde yükselen LOL, sektöre hakimiyetini koymuştur. Yine ilk aşamalarda toplamda 1,5 milyon kişinin takip ettiği turnuva, sonraki yıllarda 30 milyon izleyici kitlesini dünya üzerinde yakalamıştır. E-spor büyük bir Pazar ve kimi uluslardan büyük bütçeye sahiptir. Oyuncular sadece para ile değil, görsel anlamda zengin ve değerli taşlarla şekillendirilmiş kupalarla da ödüllendirilmektedir.

Dota 2'ye baktığımızda ise oyuncularına kupalar, kılıç, kalkan gibi oyun evrenine ait favori ürünlerin özel üretimini hediye etmiştir. Ayrıca 2011'de açıklanan ödül havuzu 1,5 milyon dolarken bu rakam daha sonra 10 milyon dolara kadar çıkmıştır. Counter Strike: Global Offensive (CSGO) ise; ilk versiyonları internet kafelerde LAN ağlarda yanyana olan bilgisayarlarca oynanan en favori oyunlardan biriydi. E-sporun gelişimine en büyük desteği veren mekanlardan biri de internet kafelerdir. Atari salonlarından internet kafelere geçiş, e-spor etkinliklerinin tüketici kitlesini daha da büyütüştür. Counter Strike daha sonra Valve firmasının Steam adı altında oyunlar topluluğuna geçmesiyle oyuncular arasında yeni tür bir topluluk yaratmış ve oyuncu kitlesine çeşitli kolaylıklar sağlayarak ve onlara bu alandan para kazanma imkanı da tanıyarak oyunun yeni sürümü olan CSGO ile kitleleri buluşturmuştur. Steam kendi içerisinde bir pazar ve oyunların toplandığı bir havuzdur. Aynı ödeme biçimi ile topluluk içerisinde anlaşma yoluyla katılan diğer firma oyunlarının evrensel dili ve ödeme sistemidir. Bu oyunun da ödül havuzu 250 bin dolarken daha büyük turnuvalarla birlikte 4 milyon dolara yakın bir miktara ulaşmıştır. Heartstone turnuvaları ise 250 bin dolar ödül havuzu ile oyuncu kitlesine hitap etmektedir. StarCraft: Brood War ise Güney Kore'nin eski oyunlarından olup üzerine birçok turnuva düzenlenmiştir ve ödül havuzu 170 bin dolar civarındadır.

Elektronik spor, dünyanın bir ucundaki kişinin dünyanın diğer ucundaki kişilerle İnternet aracılığıyla buluşup oyun oynayabileceği ya da büyük elektronik spor organizasyonları aracılığıyla dünyanın farklı yerlerinden gelen insanların buluşup, oyun

oynayabilecekleri hem fiziksel hem de zihinsel çaba gerektiren bir spor olarak tanımlanabilir (URL 14). E-sporlar daha önce de bahsettiğimiz gibi atari salonlarından internet kafelere ve sonrasında da oyun evlerine giden bir sosyalleşme, uzmanlaşma ve cemaatleşmenin temel taşlarından birisidir. Elektronik sporcuların antrenman yaptıkları mecralar genel olarak bilgisayar ortamıdır. Elektronik sporcular antrenmanlarını evde veya Internet kafede yerel ağ bağlantısı kurarak (offline) ya da internete bağlanarak (online) bireysel veya takım halinde antrenmanlarını yapmaktadırlar (URL 14). Türkiye’de henüz büyük bir atılım en azından devlet kurumlarınca yoktur fakat bilinçli bir e-spor hayran kitlesi ve oyuncu kitlesi bulunmaktadır. Türkiye oyun sektöründe diğer ülkelere göre geride kalmıştır, çeşitli sebepler ve yetersizliklerle oyun sektörü ve oyuna bakış açısı sabitliğini korumaktadır. Oyun firmalarının da girişimi ile şuan tek bir oyun üzerinden yürüse de bir e-spor linsansı mevcuttur ve yatırımlara açık haldedir. Federasyon kavramı her ne kadar ülkemiz için yeni olsa da, bu oluşum TÜDOF adı altında Gençlik ve Spor Bakanlığı’na bağlanmıştır (URL 14).

Ana akım medyanın oyun mekanları üzerine yaptığı olumsuz yorumlar, devlet kurumlarınca iyi bir biçimde araştırma yapılmaması, devletin bu tür oluşumlara destek vermemesi sebepleriyle internet kafeler her daim kötü mekanlar olarak görülmüştür. Oysa internet kafeler kahvehane kültürünün, kamusal mekanların bir yenisidir. E-spor da internet kafeler sayesinde gelişmiş ve yaygınlık kazanmıştır. Çünkü bu camia oyun sever kitlenin kolayca bulunup reklamların yapılabileceği ve öüsterilerin kazanılabileceği potansiyel mekanlardır. Dota 2 ve CSGO ilk versiyonlarıyla internet kafelerde belli oyuncu kitleleri toplamıştır. Türkiye’de de çeşitli organizasyonlarca turnuvalar düzenlenmiştir. DotA 2 sahnesinde de ülkemiz için önemli adımlar atıldı. 2013 yılının son aylarında Turkcell Superonline’in sponsorluğunda Merlin’in Kazanı’nın düzenlediği turnuva büyük ilgi toplamış ve DotA 2’nin potansiyelini göstermişti. Ondan sonraki diğer bir önemli Dota 2 etkinliği ise Aralık 2014’te ESL tarafından GameX’te düzenlenen toplam 21.000 TL ödüllü turnuvaydı, ki aynı ödül havuzunu Hearthstone da paylaşıyordu (URL 15). Türkiye, küresel oyun pazarı potansiyelinin çok yüksek olduğu ülkelerden biridir. Fakat bunun keşfi ve yerelleştirme hareketleri, küresel pazarda saygınlığı, ülkeye yönelik dış destekler ciddi manada 2010 ve sonrasında artmıştır. Ödeme sistemleri değişmiş, devlet kaydı altına girmeye başlaması da halen yeni bir oluşumdur. E-spor kimliği iki senedir bakanlıkça onaylanmış fakat her oyun için geçerli değildir.

E-spor kavramı Türkiye için yeni bir kavramken özellikle Güney Kore’de yıllardır süregelen bir spor dalı olup, aynı zamanda toplum içerisinde bir saygınlığı ve yüksek kazancı ile ortaya çıkmaktadır. Kore hükümetleri özellikle teknolojik altyapıya büyük destek

vermişlerdir. Bununla birlikte e-spor oyuncularına ve oyun yapımcılarına büyük kolaylıklar sağlayıp destek vermiştir. Türkiye de henüz bu sektöre adım atarken bazı başarılı oyuncular da yetiştirmiştir. Türkiye’de “Webrazzi” internet sitesinin yayınladığı en çok kazanan e-spor oyuncularından bazıları ve kazançları şu şekildedir:

- Onur Ünalın: 1998 doğumlu, elektronik spor kariyerine 2013 yılında ATLAS eSports Team ile giriş yaptı. Ardından kısa bir süre Team Turquality’de bulunan Ünalın, ZONE eSports takımındaki kariyerini de 2015 yılında sonlandırarak Team Aurora’ya geçiş yaptı. Şu an takımın destek oyuncusu görevinde bulunan Ünalın, 2016 yılı itibariyle Şampiyonluk Ligi’ne yükselmeyi başardı. Henüz 15 yaşındayken e-spora atılan oyuncu, kazandığı en yüksek para ödülü olan 2,828.19 ABD Dolarını 2014 Riot Games Türkiye Şampiyonası’nda elde etti. Oynadığı Oyun: League of Legends, Oyuncu Kimliği: Zergsting, Kazandığı Toplam Ödül: 4,677 ABD Doları
- Coşkun Eren: 2012 yılında profesyonel anlamda League of Legends oyunu oynamaya başlayan 1989 doğumlu Coşkun Eren, ailesinin karşı çıkmalarına rağmen e-spordan kopmayarak 2014 Türkiye Şampiyonlar Ligi Bahar Sezonu’nda ikinciliği kazandı. Daha sonra takım kaptanı seçilen Eren, takımının kaptanı ve destek oyuncusu olma görevini üstlenmişti. Oynadığı Oyun: League of Legends, Oyuncu Kimliği: Tyresse, Kazandığı Toplam Ödül: 5,361 ABD Doları
- Kasım Polat: Oynadığı Oyun: League of Legends, Oyuncu Kimliği: Holythoth, Kazandığı Toplam Ödül: 5,650 ABD Doları
- Yasin Es: Oynadığı Oyun: League of Legends, Oyuncu Kimliği: ReostA, Kazandığı Toplam Ödül: 6,247 ABD Doları
- Serkan Ülkücü: Oynadığı Oyun: League of Legends, Oyuncu Kimliği: LongQ, Kazandığı Toplam Ödül: 6,889 ABD Doları
- Berke Demir: Oynadığı Oyun: League of Legends, Oyuncu Kimliği: Thaldrin, Kazandığı Toplam Ödül: 8,086 ABD Doları
- Selim Oynar: Oynadığı Oyun: Dota 2, Oyuncu Kimliği: Neqroman, Kazandığı Toplam Ödül: 8,145 ABD Doları
- Tugay Keskin: Oynadığı Oyun: Counter-Strike: Global Offensive, Oyuncu Kimliği: TuGuX, Kazandığı Toplam Ödül: 8,147 ABD Doları
- Muhammed Işık: Oynadığı Oyun: League of Legends, Oyuncu Kimliği: Theokoles, Kazandığı Toplam Ödül: 8,633 ABD Doları

- Ercan Bozkurt: Oynadığı Oyun: League of Legends, Oyuncu Kimliği: TrielBaenRe, Kazandığı Toplam Ödül: 13,406 ABD Doları, 7 yaşından beri video oyunlarına meraklı olan Ercan Bozkurt, kazandığı çok sayıda şampiyonlukla adından sıkça söz ettiriyor. Dark Passage ve HWA Gaming takımlarında destek oyuncusu görevi yapan Bozkurt, profesyonelliğe ilk adımını Dark Passage’da atmıştır.
- Abdülkadir Yeğin: Oynadığı Oyun: CrossFire, Oyuncu Kimliği: FLEXX, Kazandığı Toplam Ödül: 15,228 ABD Doları
- Atakan Aydın: Oynadığı Oyun: League of Legends, Oyuncu Kimliği: Crystal, Kazandığı Toplam Ödül: 20,754 ABD Doları
- Asım Cihat Karakaya: Oynadığı Oyun: League of Legends, Oyuncu Kimliği: Fabulous, Kazandığı Toplam Ödül: 23,187 ABD Doları
- Koray Bıçak: Oynadığı Oyun: League of Legends, Oyuncu Kimliği: Naru, Kazandığı Toplam Ödül: 25,138 ABD Doları
- Anıl Işık: Oynadığı Oyun: League of Legends, Oyuncu Kimliği: HolyPhoenix, Kazandığı Toplam Ödül: 30,198 ABD Dolarıdır.

Elektronik spor turnuvaları bugün öyle bir hal almıştır ki; spor siteleri kurulmakta, yayınlar yapılıp yorumcular tutulmakta, borsa haberi verir gibi oyun skorları, oyuncuların beceri grafikleri ve performans artışlarının tablo ve grafikleri ekranlara yansıtılmakta, e-spor yayını yapan televizyon kanalları e internet yayınları oluşturulmakta, birçok internet sitesinde alt yazılar geçerek oyunlardaki gelişmeler son dakika haber gibi verilmekte, ülkelere özel ofislerin açılıp bir istihdam ortamı yaratılmakta, oyuncularla buluşma etkinlikleri yapılmakta, TwitchCon’lar düzenlenmekte, oyun sonuçları ile ilgili bahislere girilmekte ve daha birçok şekilde bir ekonomik etkinlik, bir haber, bir sosyalleşme, bir kültür ve toplumsal gerçeklik olarak karşımıza çıkmaktadır. Oyun artık bir meslek halini de almaktadır.

E-spora yapılan yatırımlara tekrar dönecek olursak: Güney Kore Kültür ve Turizm Bakanlığı ve Bilgi ve İletişim Bakanlığı ortaklaşa Oyun Geliştirme Destek Merkezini kurmuşlardır. Fransa Kültür Bakanlığı ise Fransız oyun yazılım sektörünün gelişmesi için özel bir fon oluşturmuştur. Kanada, Fransa, Güney Kore ve İngiltere’de hükümetler oyun sektörünün gelişmesi için firmalara vergi muafiyeti sağlamış. Yine Çin ve Güney Kore’de oyun geliştirenler için askerlik muafiyeti gelmiştir. Bu ülkeler dijital oyun sektörünü ciddi bir yatırım kaynağı olarak görmekte, bu da kültür endüstrisinin bu ülkelerde gelişmesini sağlamıştır (bkz. Binark ve Bayraktutan-Sütçü, 2008a: 82-83).

Güney Kore ve Çin’de hükümetler bilgisayar teknolojilerinin gelişmesine paralel olarak kendi ülkelerinde teknolojinin takibini ve geliştirilmesini sağlamışlardır. Özellikle oyun üretim faaliyetlerine devlet katkısı sağlamış, gerekli her türlü yardımı, kolaylığı esirgememiş ve böylece dijital oyun sektöründe söz sahibi olmuşlardır. İnternet için de altyapı faaliyetlerini çok önemsemiş ve dünyanın en çok kazandıran MMORPG oyunlarının kendi ülkelerinden çıkmasını sağlamış, küresel alanda müşteriler toplamış ve e-spor faaliyetlerinin dünya genelinde düzenlenmesinde büyük katkıları olmuştur. 2005 yılında G.Kore hükümeti, dijital oyun endüstrisinde grafik ve sanal gerçek teknolojilerinin geliştirilmesi için 20 milyon ABD doları karşılığında yatırım yapma kararı almıştır ve bu karar çerçevesinde, 13.5 milyon ABD doları karşılığında bir kaynak 2006 yılında dijital oyun kültürünün yaratılması için endüstriye aktarılmıştır. G.Kore, hükümetin enformasyon teknolojileri, özellikle de yazılım ve dijital oyun endüstrisine yönelik olumlu müdahaleleri ve dijital oyun pazarındaki, özellikle de devasa çevrimiçi oyun pazarı, yeri nedeniyle, kimileri tarafından küresel kapitalizmin yeni bilişim imparatorluğu olarak da adlandırılmaktadır (Binark ve Bayraktutan-Sütücü, 2008a: 85).

Çin ve Güney Kore’de devlet müdahalesi e-spor müsabakalarının gelişmesini sağlarken Türkiye’de bu adım kısmi ve geç kalınmış olarak League Of Legends oyununa özel bir biçimde 2013’te başladı. Yalnız League Of Legends’dan önce Counter-Strike üzerinden illegal bir e-spor yapılanması varken, Riot Games firmasının başvurusuyla sadece League Of Legends’a özel Spor Bakanlığı tarafından e-spor lisansı dağıtmaya başlanmıştır. Bunun anlamı e-spor ve oyun evlerinin genişleyip yayılması demektir. 1997 yılında G.Kore’de 100’e yakın İnternet kafe varken, Mayıs 2002’de bu sayı 25.000’e çıkmıştır. 2005 yılında bu sayı, evde geniş bant hizmetlerinin yaygınlaşmasıyla yaklaşık 20.000’e düşmüştür. Ancak PC Bang’ların dijital oyun kültürünün gelişmesindeki rolü, *sıkı (hardcore)* oyuncuların yanı sıra, yeni ve sıradan oyuncuları oyun kültürüne çekmesi olmuştur. G.Kore’de var olan *pro-gamer* ligi ve ana akım medyanın bu lige verdiği önem de, oyun endüstrisinin gelişmesindeki bir diğer etkidir. 1998 yılında, *Starcraft* ligi oluşturulmuş, 2001 yılında Seul’de ilk *World Cyber Games*, ardından da *Bilgisayar Oyunları Olimpiyatları* düzenlenmiştir. Ağustos 2006 tarihi itibarıyla 11 takımda kayıtlı 278 *pro-gamer* varken, Haziran 2007 de bu sayı 600’ü aşmıştır. G.Kore’de Samsung KHAN, SK Telecom, KTF gibi elektronik ve telekomünikasyon şirketleri ile, MBC ve Ongamenet gibi medya şirketleri profesyonel oyuncuları desteklemektedir. 2006 yılından bu yana G. Kore Hava Kuvvetleri’nin kendi e-spor takımı vardır ve bu takım ligde yarışmaktadır. Ongamenet tarafından ise tüm oyun karşılaşmaları yayınlanmaktadır ve saat 6-10 arasında bu yayınlar 3 ile 4 milyon arasında bir izler kitleye ulaşmaktadır (Binark ve Bayraktutan-Sütücü, 2008a: 89).

Nexon firması tarafından geliştirilen ve NCSoft firması tarafından uygulanan bir model ile; oyunlar internet kafelerle anlaşmakta ve bir nevi oyun firmasının elçiliği rolünü üstlenmektedirler. Böylece oyun içerisinde bir malzemenin satın alınabilmesi için kişiler bir kurum olarak karşılarında internet kafe işleticilerini bulurlar. İnternet kafeler oyun pazarının oyuncuya direk ulaştığı bayilerdir. Bugün birçok oyun indirmesi ve oynaması ücretsiz fakat daha ileri seviyelere gelebilmek için ücret ödenmesi gereken bir sisteme dayanmaktadır. Böylece sıkı ve profesyonel oyuncular ödemeler yaparak oyunu ciddiye almakta, kendi karakterlerini geliştirip bir sanal kariyer kazanmaktadırlar. Bazı oyunların indirilmesi ücretli iken, G. Kore şirketleri ise oyunculara oyunlara erişim olanağı ücretsiz sunarlar, ama *mikro nakiller* denen bir model üzerinden, oyun içindeki karakterlerin geliştirilmesi veya sunucuya öncelikli bağlanmaya yönelik bir takım olanaklar için oyuncudan para talep ederler (Binark ve Bayraktutan-Sütcü, 2008a: 91). Ayrıca G. Kore’de cep telefonu servis sağlayıcılarının geliştirdiği *küçük hizmetler ödeme modelinde (mikro nakiller)*, cep telefonu üzerinden otomat makinesinden soda alınabildiği gibi çevrimiçi oyunlara da ödeme yapabilirler. Bu küçük harcamalar kullanıcının aylık telefon faturasına eklenir (Binark ve Bayraktutan-Sütcü, 2008a: 91).

Günümüzde birçok oyun artık bu sisteme geçmekte ve Türkiye’de de uygulanmaktadır. Yakın zamanlarda G.Kore çevrimiçi oyun endüstrisi gitgide daha fazla küresel rekabetle karşılaşmaktadır. Özellikle Çin kendi sanal sınırlarını korumaya çalışmakta ve çevrimiçi oyun endüstrisine yatırım yapmaktadır. Bu nedenle, G.Kore’li oyun üreticilerinin başta Türkiye olmak üzere, Brezilya, Mısır, Hindistan, Polonya gibi devasa çevrimiçi oyunların yaygın olduğu, oyun içi ekonominin geliştiği veya gelişmesi olasılığının yüksek olduğu yeni pazarlara ve oyunculara yöneldiği görülmektedir. Bu pazarlara yönelik olarak, özellikle ürünün yerelleştirilmesi çalışmaları yapılmakta ve oyunun pazarda yaygınlaşmasını sağlamak için G.Kore örneğinde görüldüğü üzere oldukça önemli role sahip olan İnternet kafeler kullanılmaktadır (Binark ve Bayraktutan-Sütcü, 2008a: 91-92).

Artık internet kafeler; oyun kafe olarak kendini yenilemekte, daha gösterişli, disiplinli ve elitist mekanlar haline gelmektedir. İnternet kafeler oyun firmalarının kılcal damarlarıdır, en küçük veri taşıma organlarıdır. Çünkü oyun firmasının merkezi yurt dışındadır ve bir konsolosluk hizmeti verir gibi tek bir şehre bir ofis açmıştır. Ofis belli çalışmaları yapar ve ülkenin her yerine ulaşabilmek için mahalle ve sokaklarda yer alan internet kafeleri kendisine bağlayarak kullanır. Böylece haberleşme ağı tamamlanmış olur. Firmalar oyun afişlerini kafelere boy boy asmakta, televizyondan ve internet üzerinden yayınlar yapmakta, internet kafelere ayrıcalık vermekte ve oyun kafeler oluşturmakta, oyunu anlatıp yayabilmek için

ekranlar karşısına her kesimden farklı farklı insanları, marjinal kimlikleri çıkarıp oyun hakkında bilgiler verdirmekte, bu kişiler özellikle küçük yaştaki oyuncu kitlesi için sempatik hareket ve konuşma tarzları ile abilik ve ablalık kısacası hocalık yapmakta, ekranda çeşitli şakalar ve buluşma günleri dizaynı yapmakla oyun cemaatinin üyelerinin ilgisini çekmektedirler (bkz. Resim 88-89-90-91). Böylece oyun daha çekici ve ciddi bir hale gelmektedir.

Oyuncular internet kafelerde oyununu oynamakta, internette yayınlarını izlemekte sonra işi daha profesyonel bir noktaya taşıyabilmek için ev kiralayıp bir oyun evi oluşturmaktadır. Bu evin sınırları kutsaldır çünkü bu evin içerisinde oyunu boş bir uğraş olarak görenlere yer yoktur. Bu mekan oyunu kutsar ve dışarıdan gelen olumsuz sesleri keser. Herkes hem eğlenceli ama aynı zamanda bir ciddiyetle oyunu oynamaktadır. Firma çalışanlarının yerleştirme ekibi oyunu ülkelerin kültürlerine göre dizayn ederken aynı dili konuşarak ve bir sıcaklık ve samimiyet içerisinde eski cemaat tarzını yaşatmak istercesine bir aile modeli kurar. Oyuncular bu ailenin bireyleri olarak üzerlerine düşeni yaparlar: oyun oynarlar. Koçları ve menejerleri onlara ebeveynlik yapar. Güney Kore'de E-Sport oyunu, futbol kadar popüler. Bu ülkede E-Sport oyuncuları, sanal olan bu karakterler, gerçekleri kadar yıldız. Fanları var. Yalnızca E-Sport hakkında 24 saat yayın yapan televizyon kanalları bile bulunmakta. Dijital oyun kahramanları, geniş bir oyuncu kitlesi tarafından yeniçağın süper kahramanları gibi algılanıyor (Ünal ve Batı, 2011: 5).

Türkiye'de bu durum diğer ülkelere göre geride kalmıştır ve bunun birtakım sebepleri vardır. Oyun evleri ve e-sporun gelişmeme nedenleri: Teknoloji altyapısının gelişmemiş olması, ana akım medyanın olumsuz ve bilinçsiz eleştirisi, devlet müdahalesi ve desteğin verilmemesi, oyunculuk bilincinin tam olarak oturmaması ve profesyonel oyunculuktan ziyade sıradan oyunculüğün yaygın olması, oyun oynamanın ciddi bir iş olmadığı ve meslek olamayacağı görüşü, oyunun eğlence dışında bir fayda sağlamayacağı gelecek kaygısı taşıma ve bu yüzden geçici bir eylem olarak görülmesi (hızlı tüketim), elektronik ligin olmayışı, yeni medyanın bilinçsiz kullanımı sayılabilir. Özellikle anakentlerle, belli internet kafelerde turnuvalar düzenlenmektedir. Ancak çoğu üniversite öğrencisi olan turnuva oyuncularının düzenli finansal destekleri olmadıkları için, üniversite eğitimini bitirdikten sonra, başka alanlarda profesyonel alanlarda çalışmaya başlayınca, oyun oynamayı en azından, turnuvalar düzeyinde bıraktıkları gözlemlenmektedir. Bunun sonucunda da profesyonel anlamda bir lig kurulması ve federasyon oluşumu mümkün görülmemektedir. Ayrıca yukarıda da belirtildiği üzere, oyuncular kamu otoriteleri tarafından da önemli ve vazgeçilmez aktör olarak değerlendirilmemektedirler (Binark ve Bayraktutan-Sütcü, 2008a: 193).

### 2.6.1. Özmedya ve Dijital Oyunların Sunumu

Dijital oyunlar artık internetle birlikte toplu kullanıma sokulmaktadır. Bunun en iyi görüldüğü yerlerden birisi de oyun yayıncılığının yapılmasıdır. Stream adı verilen bu internet sitesi platformlarından oyuncular kendi kişisel medyalarını oluşturup belli oranda kişiselleştirerek diğer dünya insanlarına yayın yapmaktalar. Böylece oyuncu kitlesi her oyundan haberdar olmakta, her oyunun oynanış biçimini görüp beğendiği oyuna üye olmakta, satın almakta ve onun cemaatine girmektedir. Bu yayıncılık oyundan uzak kalamayan insanları ekran başına kitler ve televizyon izler gibi tüm gün oyun oynayan kişileri izlemektedirler. Bu kişiler de yaptıkları yayınlarla bilgilendirme, eğlendirme ve bağış toplamaktadırlar. O kadar ki; kimi yayıncıların aylık geliri profesyonel oyuncuların kazandığı miktarlar kadar yüksektir.

Özmedya kavramını kullanmamızın sebebi; onun her yerde kendi oyun oynayıp tarzını çeken insanları kapsamasıdır. Burada oyun oynama edimiyle beraber oyunu oynayan kişinin ekrandaki duruşu, konuşması, sunuş tarzı, sempatikliği, seksapalitesi, ırkı, dili, oyunculuk kalitesi gibi birçok kişisel özelliklerin en az oyun kadar önemli oluşudur. Youtube üzerinden daha düzensiz halde gerçekleşen bu eylem Ustream, Livestream, Owned ve Twitch gibi popüler yayın siteleri ile bir kişinin şahsi oyun tarzı ile bir oyun cemaatinin sağlanmasına dayanır. İzleyiciler sevdiği kişileri takip eder, onunla yazışır, konuşur, buluşur, moderatörlük işini alır, bağış yapar ve hediye gönderirler (bkz. Resim 75). Bu yüzden TwitchCon gibi buluşmalar yapılarak her oyun kitlesinin kendine has fan grupları buluşur. Bunu düzenli bir çay partisi yapar gibi gerçekleştirirler. İnsanlar, sıradan bile olsa, profesyonel oyuncu olmasa bile yayıncıların hayatlarını merak etmekte, onlara sorular sormakta ve fikir alışverişine girmektedirler. Kimi insanlar bu kanallardan firmaların yayınları ile e-spor mücadelelerini takip ederler. Burası bir TV kanalıdır, aynı ciddiyete sahiptir ve kuralları vardır fakat kişisel bir alandır.

Kişiler istediği yayını yapabilirler ve oynadıkları oyunlar üzerinden oyunun kendi kitlesinin içinde şahsi fan gruplarını yaratırlar. Oyun firmaları da bu yayınları desteklemektedir çünkü buradaki samimiyet ve eğlenceli geçen zaman oyunun sevilmesi için de bir avantaj sağlar. Bu yüzden oyun firmaları en çok tercih edilen yayıncı ile görüşmeler, sohbetler hazırlar ve onu ödüllendirirler. Hatta kimi zaman oyun firmaları oyun içerisine ait olan sanal eşyaları yayıncılara verip onları izleyici kitleye dağıtmasını isterler. Bu da hem kişinin kendi hayran gurubunu arttırır hemde artan hayran kitlesi o oyunun tüketici kitlesine girmektedir.

Marx; insan ilk olarak başka bir insanı sahiplendi ve kapitalizm ortaya böyle çıktı demiştir. Bu söz ailenin komünal düzende yerinin olmaması ve kapitalizmin başlangıç durumunu dile getiren bir tabir olsa da, günümüz oyun şirketlerinin cemaatleşme yarışını açıklar gibi görünmektedir. Çünkü şirketler de insanları sahiplenip sanal aile, sanal cemaat oluşumlarını sağlıyorlar ve onları bir aile gibi beslemek yerine tüketime sokuyor, sömürüyor, zamanlarını alıyor ve müşteri kitlesi haline getiriyor. Medya imparatorluklarının eski pazarda en iyi müşterisi ulus-devletler iken artık en iyi alıcılar parçalanmış yerellikler olan yeni müşterilerdir. Medya kapitalist piyasanın gereklerine uyarak kendini yeni müşterilerine göre konumlandırmaktadır (Yelken, 1999: 250). Yelken ise bu durumu şu şekilde anlatır:

*“...küresel medyanın sinyallerini cızırtılı dalgalarla kesen binlerce yerel mini medyalarla ortam daha da karmaşık bir hal alarak, sinyaller evren çapında birbirine karışarak boşlukta kaybolmaktadır. Boşluğun içinde merkezini kaybeden bireyler evinde kendi medyasını oluşturarak internetin başında saatlerce birilerini aramaktadır. Postmodernistlerin merkezsiz dediği bu toplumun ortasında binlerce yeni merkezler oluşmakta. İnsanlar yeni ve farklı bir biçimde bir araya gelerek yeni birliktelikler oluşturmaktadır” (Yelken, 1999: 250).*

İnsanlar yayıncıların tarzlarını ve sunuş biçimlerini beğenebilirler. İnsanlar, bir yandan başkalarını taklit edebilir ve böylece bir topluluğun üyesi olmanın psikolojik güvencesine sahip olabilirler (Ünal ve Batı, 2011: 69). Özmedya ile birlikte marjinal tipler de yayın yaparak postmodern insan modelini yansıtmaktadırlar. Marjinalite ile birçok insan kitlesine ulaşabiliyor çünkü yayın yapanlar, sunucular, oyuncular hepsi farklı tiplerde aynen japon anime dünyasını andıran bir postmodern görüntü çizmektedirler. Daha önce böyle tipler ekranlarda görünmedi, dışlandı, arka plana itildi. “şimdi sizin sıranız” dercesine her yaş grubunu toplama aşamalarında. Bu durum oyuncu kitlesinin çeşitli kültürel formlarını normalleştirir ve cemaatten dışlamalar azalır. Klasik cemaat biçimlerinde bahsettiğimiz gibi farklılıklar hoş karşılanmaz ve dışlanabilir. Fakat yeni cemaat tipleri özellikle postmodern dönemde marjinaliği kaldırır ve hatta destekler. Özellikle E-spor yayınlarının müzik ve sunucularına dikkat edildiğinde bu durum daha net görülecektir.

Oyun cemaati büyük bir kitleyi kapsar ve kimliksel olarak öteki üzerinden bir kurulum yapmayı tercih etmez. Oyun içerisinde çizilmiş olan mitolojik, fantastik karakterlerin özendirici görsellikleri; kimi zaman cosplay etkinlikleri kimi zaman da yayıncıların makyaj ve kostümleriyle oyuncuları büyüler ve oyun alemine davet eder. Özellikle dişi karakterlerin oyunlarda çok fazla reklam edilmesi, bayan yayıncıların oyunları eğlenceli hale getirmesi ve erkek yayıncıların oyun bilgileriyle oyuncu kitlesine yardımcı olması cemaati genişletir.

Dijital hız artar. Dijital oyunun sunum tarzı bir birlikteliğin oluşması için yardımcı öğelerden biridir.

Özetlersek; kapitalizm önce temel ihtiyaçlara yöneldi: barınma, giyinme ve yeme içme gibi. Sonra boş zaman etkinliklerini de içine aldı ve “ihtiyaç” üretmeye başladı. Oyunu da makinalaştırdı; sanayinin getirisi olarak. Küçüklere hitap eden oyunlar, büyüklere göre de düzenlenmeye başladı. Oyun çocuğa yönelik olarak görülmeğe çıktı. Küreselleşme ile, ulus ötesi şirketlerle de dünya çapında oluşan oyuncu kitlesi hedefe alındı. Kapitalizm medyayı kullanarak oyunların reklamını yapmakta, Android ve Ios işletim sistemleri bugün her cepte ve o işletim sistemleri sürekli bir uygulama ve oyun reklamına maruz kalmaktadır. PC’de ise Steam gibi topluluklarla birçok firmanın oyunlarını, oyuncuların ayağına getirmekte ve onlara ayrıcalık verdiği hissini uyandırmaktadır. Kapitalizm kendini ideal ve ulaşılacak son nokta olarak göstermekte, bir gereklilik olduğunu iddia etmekte, bunun kanıtı olarak; zaten halihazırda elinde bulunan medyanın görüşünü almakta ve kendini tasdiklettirmektedir. Zaten kendisini medya üzerinden doğrulattığı için; kendi kendini doğrulamaya çalışan kehanet gibi zihinleri manipüle etmektedir.

Oyunlar sokakta takım ve cemaatleşme oluştururlarken, yerleşkeye bağlı mahalle ağını kullanmakta idi analog oyunlar. Şimdi ise profesyonel mesleklere dönüşen oyunlar, yerleşkeyi aşabilmekte, bu noktada da işin içine ekonomi girmektedir. Çünkü mahalle futbolunu oynamak bedava iken, profesyonel futbol oyunu yurt dışından bile oyuncuyu getirtmekte ve oyunun içine çıkar kavramını sokmaktadır. Kahvehane oyunları da bulunduğu lokale göre oyuncu kitlesini fiziki ağlardan karşılamaktadır. Futbolda bazı oyuncular Türkiye’de oynayabilsin diye vatandaşlık bile değiştirmektelerdir. Aslında bu olay ulus devletin kendi ulusundan olmayan o ortaklık anlayışının aşındığını göstermektedir. Yani ulus devlet yapısı oyunun bu küreselleşip ulus ötesine taşmasıyla aşılmıştır. Aynen bunun gibi oyunlar da dijitalleştiğçe uluslar ötesinden fiziki ağlarla değil, başka tür ağlarla oyuncu kitlesini toplamaya başladı ve ağ toplumunun bir yansıması olarak analog oyunlar sanallaşmaya başladı. Yerleşke bazındaki ağlar buradan kalkarken, son dönem dijital oyunlarla birlikte özellikle e-spor kavramıyla birlikte; dijital oyunlar da futbol gibi profesyonelleşmeye gidip, yerleşke bazından çıkmakta ve çok uzaklardan oyuncu temin edebilmektelerdir. Bu durum artık küresel bir hal aldı. Halen kamusal alan olarak saydığımız internet kafeler de yerleşkeye bağlıdır.

Fakat profesyonel oyun evleri yerleşkeye bağlı değildir. Ama amatör oyun evleri için bu durum genellikle yerleşke bazlı olsa da aşılabilmektedir. Kapitalizm ve küreselleşme bunu gerektiriyor. Sevdikleri oyunun “fan tools” dedikleri sembol ve ürünlerini alıp üzerlerinde

taşıyorlar ve hangi cemaate ait olduklarını adeta rozetle ilan ediyorlar (bkz. Resim 20-21-41-49). Kıyafeler de aynı işlevi görmekteler. Twitch yayıncılığı da aynı şekilde ürünleri ekranda sergiliyor ve bilinçaltına tüketim sinyalleri gönderiyor. Çünkü özmedya kendini ideal fenomen ve popülarite bazında üstün gördüğü için diğer oyuncu kitlesinin davranışlarını ve tüketim alışkanlıklarını etkileyebiliyor. İdeal bir yaşam tarzı gibi sunuluyor. Normal işler bile medyada gösterilince daha alımlı hale geliyor. Yayıncılar sürekli o kıyafetleri giyiyorlar. Sanal cemaatler de şirketlere hizmet etmiş oluyor dolaylı yoldan dahi olsa. Bunun bir kolu da özmedyadır.

Spor, müsabaka artık takımlar ve kulüplerle yapılıyor, oyunlar dijital ortama taşınınca, şirketler oraya da el atmışlardır. Agonal mücadele dijital oyunlara taşınarak devam etmektedir. Profesyonel oyun evleri aslında bir nevi takımdır. Grup olarak ortak bir amaca yöneliyorlar, geçici birliktelikler oluşturuyorlar ve oyuncu değişimi yapıyorlar, küçük gruplar halinde bulunuyorlar, kendi iradesiyle bir katılım söz konusu olmakta ve birincil ilişkiler geliştirmeye çalışılıyor. Futbol bile gerçek hayatta oynanmak yerine playstation ya da PC’de oynanıyor; oyunda dijitalleşme, sokak oyunun çöküşü, oyunun kamusal alandan geri çekilmesi demek oluyor. Makinanın gelişi; nasıl ki tarımda iş gücünü, kas kullanımını, fiziksel eylemi kaldırdı ise; bilgisayarın gelişi de oyunda fiziksel eylemi kaldırıyor. Analog oyunlar dijital oluyor, e-spor turnuvaları bu noktada ortaya çıkıyor. Fiziksel olarak güçsüzler bile oyunda strateji ve zekasıyla, iri kişileri yenebiliyor; bu bir “-ebilite”, bir çekicilik kazandırıyor dışlanan oyunculara. Artık parmaklar oyun oynar, vücutlar değil. Sporunun oyun esnasında sergilediği estetik, ritmik müzikal hareketler burada söz konusu değil, sadece ekranda ritmik dalgalarla kendini gösterebilmekte.

Eskiden oynanan misket oyunu artık noltajik filmlerde görülmekte. Popüler olma isteği, ağ toplumunda sadece evde ve sokakta kalmak istemiyor; tüm dünyaya ulaşmak istiyor. Mahallenin kalecisi yok artık, dünyada temsil olan popüler oyuncular var. Kurumlardan bir ödül beklentisi ve bir keşfedilme ihtiyacı söz konusudur. Online oyunlar çıktıktan sonra analog oyunlar da meydanlardan çekilir olmuşlardır. İnternet çağında artık herkes her yaptığı işi ya da eylemi, hemen tüm dünya ile paylaşma yoluna gitmekte, küresel camiada da oyunculuğunu, eğlenceli olma durumunu, başarısını özmedya ile anons etmektedir. Gerçek zamanlı bir paylaşım bu ve gecikme yaşanması bu camiada hoş karşılanmamaktadır. Özmedya eski, offline oyunları bile online olarak yeniden sunmaktadır. Streaming (yayıncılık) oyunun her hamlesini, her anını oyuncularla paylaşma açmakta ve oyuncular da eş zamanlı olarak yorumlarda bulunup yayını yönlendirmektedirler. Karşılıklı bir etkileşim yaşanmakta ve yayıncı, izleyicileri mutlu edebilmek için beklentilerini yerine getirmeye

çalışır. Aynı zamanda kamusal mekanlarda olan tartışma biçimleri burada sergilenir ve izleyiciler belli bir enformasyona sahiptirler.

Enformasyon artık internetle her yerdedir. Yayıncılık, herkese sesini duyurma hakkını vermiş, keşfedilme, profesyonel oyunculığa soyunma ve oyun evlerine üye olma fırsatı sunmuş olmaktadır. Bu olgu ayrıca sanal mutluluk kavramını içermektedir. Bir çeşit popülerlik, fan grubu oluşturma ve ekonomik kazanç sağlama eylemdir. Yeni oyun araçları da; cep telefonları ve tabletler gibi, bu yayını yapabilecek halde düzenleniyorlar. Oyun yapımcıları da kendine has bir müşteri kitlesi elde edebilmek için yayınlar ve yayıncılar aracılığıyla hediyeler dağıtmaktadırlar. Çünkü çok sevilip izleyici kitlesi bir oyun firmasının oyuncu sayısından fazla olan yayıncılar vardır. Bu yayıncılar bir oyunu oynamayı seçtikleri an, izleyici kitlesi de o oyuna yönelmekte ve o yayıncı ile oynayabilmek için hızlı gelişmek zorundadır. Yayıncılar oyuna para yatırarak oynadıklarından dolayı onları yakalamak isteyen hayran kitlesi de aynı oyuna para yatırmaktadır. Böylece yayıncıların özmedya kullanımları oyun sektörünü ve oyun cemaatlerini doğrudan ilgilendirmektedir.

Bu oyun firmalarının bazıları uluslararası çalışmakta ve yeni medyanın verdiği güçle birçok devletin bütçesinden daha büyük bir halde bulunmaktadırlar. Firmalar böylece başka ülkelerin merkezlerine ofisler, elçilikler açmaktadırlar. Oyun etkinliklerine konserler gibi biletli katılım organizasyonları düzenlemekteler. Özmedya üzerinden yayın yapanlar, profesyonel oyuncular; diğer oyuncular, kendilerini sevdiren, onlara öğreticilik yaparak, yardımcı olarak, eğlendirerek dolaylı olarak oyun yapımcılarına müşteri kitlesi haline getirmekte ve firmaların kitleyi ellerinde tutmalarını sağlarlar. Yayıncılar bir tür rol modeli, idol olarak izleyici kitlenin özentisini kazanmaktadırlar. Bazı streamerlar (yayıncılar) 30-40 yaşlarına bile geldikleri halde oyun evlerinden yayın yapmaya devam etmektedirler çünkü bu bir yaşam tarzına dönüşmektedir. Meslek haline geldiği takdirde zaten bu tarz kendiliğinden devam etmektedir. Bundan sonraki aşamada oyun evleri geliyor. Önceden farklı yerlerden birbirini görmeden oyuna bağlanıp grup olan kişiler, artık başka yerlerden oyun evlerine gelerek, o evde birincil derecede ilişkiler kurmaya ve takım oluşturmaya çalışıyorlar. Bir tür aile taklidi yapar gibi –miş gibi yapma durumu gözlemlenmektedir. Bundan başka amaçlar ise eğlence ve sosyalleşmedir.

### 3. POST ENDÜSTRİYEL ÇAĞIN YENİ KABİLELERİ: “OYUN EVLERİ”

#### (ARAŞTIRMANIN BULGULARI)

Post endüstriyel çağda toplumsallığın parçalanması sonucunda ortaya çıkan sayısız mikro gruplar içerisinde bazıları da oyun aracılığıyla ortaya çıkmıştır. Gerek dijital oyunların içinden gerekse de belli mekanlarda oluşturulan kabileleşme sistemi, yeni çağın özellikle gençlerin yönelimleri hakkında çeşitli bilgiler sağlamaktadır. Çalışmaya inceleme konusu olarak seçilen bu oyunsal sosyalleşme çeşidi; temele oturttuğumuz “postendüstriyel kabileler” kavramıyla karşılığını bulup açıklanmaya çalışılmıştır. Maffesoli’nin kullandığı bu kavramı, incelenen birliktelik için kullanma sebebimiz; endüstriyel devrim sonrasında parçalanan toplumsal yapının tekrar birleşme çabasıyla ortaya çıkardığı birliktelikleri tanımlıyor oluşudur. Çünkü bu birliktelikler bir tür cemaatleşme çabasıdır fakat klasik anlamda Tönnies’in tabir ettiği cemaatsel niteliklerden farklı görünüşler sergilemektedirler. Bu birliktelikler geçicidir, kendiliğinden oluşmuş ya da içinde doğulmuş değil; kurulmuş, inşa edilmiştir. Üstelik ortak konuları farklı farklı olup tek bir konu için bir birliktelik oluşmakta ve diğer konularda ortaklık sağlanamayabilmektedir. Yani cemaatsel yapı, kişilerin yaşamlarının tamamını kapsamamakta ve etkileşimi, birlikteliği, sosyalleşmeyi çok sınırlı bir alanda sağlamaktadır. Oyun evleri hem endüstri sonrası ortaya çıkan bir birliktelik biçimi olup, hem de bahsettiğimiz tek konu, tek sorun üzerinden kurulması, bir cemaatsel yapıya denk düşmesi sebebiyle yeni tür “cemaatler patlaması”ndan biridir. Oyun evleri; bu unsurları sergilediğinden dolayı Maffesoli’nin “postmodern kabileler” kavramına başvurulmuştur.

Osmanlılar’da klan üyesi olmak, aynı ilçede yaşamayı ve SRO oynarken aynı İnternet kafeyi kullanmayı gerekli kılmaktadır (Binark ve Bayraktutan-Sütcü, 2008b: 108). Her oyunda nitekim klan sistemi farklılaşabilmektedir, beklentiler ayrışabilmektedir ama ortak noktalar da mevcuttur. Oyun evlerinin bir önceki evresi olarak gerek bir çok kişiyi toplayabilmesi, gerek maliyetinin düşük olması (oyuna giriş internet ücreti), gerek o oyunu kaldırabilecek yüksek nitelikteki bir çok bilgisayarın bir arada bulunma zorluğunun aşılmış olmasından dolayı klanlar fiziki mekanlarda buluşma işini internet kafelerde yapabilmektedirler.

İş profesyonelliğe vuran klanlar sadece internette forum sitelerinden birbirinin avatarlarıyla konuşmakla yetinmezler. Birbirini görmeli, tanımalı, bir arada olmalı, evini, adresini bilmeli, huyunu çözmeli ki ona güvenebilsinler. Bu yüzden görüntülü konuşmalar, Skype toplantıları, Team Speak uygulamaları, cep telefonundan WhatsApp tarzı iletişim programları ile sürekli haberdar olma, aynı semtte oturmanın verdiği kolaylıkla ortak mekanlarda buluşma, yüz yüze konuşmayı önemserler. Klan işi ciddi bir iştir ve sanal dünyada klan, bir birliktelik olduğu için asabiyeinin sağlanması adına bir takım önlemleri içerir. Oyun içi ticaret bir şekilde gerçek dünya parasına dönüşebildiği için, klan üyeleri oyundan kazandıkları item'ları yeri gelir çok yüksek fiyatta gerçek hayatta satabilmektedirler. Bu yüzden gerekli oyuncu eşyalarının önce klan içinde dağıtılması gerektiğinde; o oyuncunun kendilerini terk edip kaçmasından kuşulanma durumunun oluşmaması için bir takım sözlü, yazılı anlaşmalar yapılmakta, toplantılarla o kişiler birbirinin adresini bilmekteler ki; hem dolandırma olmasın, hem tanışma, arkadaşlık bağları güçlensin, hem oyunun ciddiyeti artsın, hem bağlayıcılık gelişsin diye bu tür sistemlere başvurulmaktadır

Daha sonra bu birliktelik bir profesyonelleşmeye doğru giderek oyun evlerini doğurmuştur. Bu durum internet kafelerin sonunun ilanı değildir fakat bir değişimin başlangıcıdır. Genelde üniversite okuma sürecinde oluşmakta bu amatör evler, aileli evlerde kişinin tek göz odasında, komşularla bile kurulabilmektedir. Üniversiteye gelen birçok gencin laptop'ının olması bazı oyunlara izin verip, bu şekilde bir örgütlenmeyi kurmasını sağlamaktadır. Her oyun için kabile bu şekilde kurulamamaktadır fakat her oyun bir kabile yaratmaktadır. Çünkü laptop mimarisi her oyunu kaldırmaz ve evde yaşayabilecek kişi sayısı çok yüksek olamaz. Amatör oyun evlerinin zayıf noktalarından birisi burasıdır. Bu sebeple bir kısım cemaat hala internet kafelerde devam ederken, bir kısım e-spor oyuncusu da 5-10 kişi olarak bir evde kolayca bu kabileyi oluşturabilmektedir.

Bu kabileler aynı zamanda ekonomik dünyanın birer parçalarıdır. Item'ların satışı, pazarlık etme, gerçek hayatta şehirler arası yolculuk yaparak item'ların elden satın alınışı derken aynı gerçek dünyanın bir simülasyonu gibi, ciddiyetle bir olgu meydana gelmiştir. Kapitalizm bu pazara da hakimdir. Sanal eşyaların değeri gerçek dünya nesnelereinden kimi zaman çok daha fazladır. Burada bir metafetişizmi görmek mümkündür. Sanal dünyada item'lar sadece birer koddan ibaret görüngüler, resimler, modeller, animasyonlar iken, üzerine eklenen görsel efektlerle, özel isimleriyle, elde edilme zorluklarıyla, sanal dünyada işe yararlığıyla, prestij ve statü göstergesi olmasıyla ve daha bir çok sebepten ötürü gerçek

hayatta bir mucizeye sahip olmuşçasına değerli, kıymetli, olabilmektedir. Bu büyüğü ögenin çok az kimsede olması onu bir servete çevirebilir.

Göröldüğü gibi değışen oyun kavramı insan yaşamına ve kültürüne birçok yenilik getirmiştir. Oyun farklı formlara bürünse de yine toplumsal işlevleri üstlenmekte ve bir kültür yaratmaktadır. Oyun amacıyla bir araya gelen insanlar çeşitli örgütler oluşturmakta ve bu örgütsel oluşumun son örneđi oyun evleri olmaktadır. Oyun evler post endüstriyel çağın yeni kabileleşme biçimlerini yansıtır. Kabileler mikro gruplardır ve tek bir sorun, tek bir ortak ilgi üzerinden kurulurlar. Bu evlerde icra edilen oyun sadece boş zamanı değerlendirmek için değildir. Oyun bir sosyalleşme, eğlence, hazzı ulaşım, profesyonelleşme, kültürlenme, meslek elde etme ve yaşam amacı olarak kutsallık seviyesine gelebilmektedir. Bu durum oluşan kabilelerin ne amaçla meydana geldikleriyle ilgilidir. Artık oyunların icra mekanları oyun evleri olmaya doğru gitmektedir.

### **3.1. Araştırmanın Amacı ve Önemi**

Gün geçtikçe insanlık alemi olarak sosyal, toplumsal ve kültürel ilişkilerimizi değışime tabi tutarak icra etmekte ve karmaşıklaşan bir yapı içerisinde yeni olgular meydana getirerek sürdürmekteyiz. Dünyada ve toplumumuzda meydana gelen bu olgular, gerek çağı anlamak gerekse de geleceğimiz, gidişatımız hakkında bir okuma yapmamız için bize bilgiler sunmaktadır. Arkaik kültürden bu yana sade olan yaşayış tarzımız, kullandığımız aletler, kelime haznemiz, fiillerimiz icra ediliş yönünden çoğu toplumda katlanarak gelmiştir. Artık daha profesyonelleşen ilişkiler ağı içerisinde yaşamaktayız. İnsanlar büyük, bütüncül yapılar oluştursa da, bir süre sonra bunun içerisinde alt birimler kendini gösterir hale gelip yeni birimlere doğru parçalı yapılar oluşturur hale gelmiştir. Artık çağımız modernlik sonrası bir postmodern küçük birlikteliklerin oluşturduğu küresel bir köy gibi görünmektedir.

Sosyolojinin yapacağı; nasıl ki sanayi dönemi toplumunu yorumlayıp toplumsal hareketliliđi analiz ettiyse, bu çağda da postmodern toplumu anlamaya çalışmak olmuştur. Sosyal bilimler ve özellikle sosyoloji; toplumsal yapının kuruluşu, işleyişi, bireyler arası ilişkilerin çözümlenmesini sağlayarak toplumun yönünü göstermekte ve hatta onu yönlendirmektedir. Bu sebeple araştırılan her toplumsal konunun bir önemi vardır ve önemsenmelidir. Çağımız sıkıntılarının da çözümü burada aranmalıdır. Postmodern dönemde meydana gelen tüm insan birliktelikleri ayrı ayrı önemli olmakla birlikte bizim üzerine düştüğümüz yeni bir birliktelik biçimi olan oyun evleri (gaming houses) de, özellikle genç kuşağın teknoloji bağlamında yeni yönelişinin adımlarıdır.

Ülkemizde sosyal bilimler alanında bulunan büyük eksiklerden biri de; oyun konusundaki toplumsal arka planın önemsenmemesi veya gözden kaçırılmasıdır. Oyun konusu öyle büyük bir alan yaratmaktadır ki; insanoğlunun tüm tarihini ve eylemlerini incelemek mümkün olmasa da, bunun ilk insandan bu yana önemli işlevleri üstlenerek geldiğini bize göstermektedir. Bu verilerin ışığında oyuna tekrar bakıldığında durum daha iyi anlaşılacaktır. Ülkemizde geç kalınmış bir alan olarak oyun sosyolojisindeki literatür eksikliğini kapatmak açısından, bu çalışma küçük te olsa bir adım olmak niyetindedir.

Çalışmanın amacı; günümüz online oyun çeşitlerinden bazılarının sadece oynamak ve sosyalleşmek amacıyla özel bir mekan ve topluluk oluşturup oluşturmadıklarını tespit etmek ve oyun aracılığıyla insanların eylemlerinin bir alt kültürü yaratıp yaratmadığını analiz etmektir.

Bu araştırma oyun kavramının iyi kavranabilmesi, kültürel oluşumların oyunsal unsurlarla nasıl meydana geldiğinin çözümlenebilmesi ve insan eylemlerinin ardında yatan unsurlardan biri olan oyunun, eylemleri nasıl şekillendirdiğinin anlaşılabilmesi açısından önemlidir. Ayrıca günümüzde oyun kavramının neleri yansıttığını, oyunların yeni kültürel işlevlerini görmemiz ve oyun aracılığıyla özellikle gençlerin oluşturduğu bir alt kültür olan dijital yaşam kültürü ile cemaatsel hareketleri ve yönelimlerinin anlaşılabilmesini sağlamaktadır. Çünkü oyun teorisi bir bakıma sosyal davranışın teorisi demektir.

Medyada sunulan oyun oynama mekanlarından farklı bir biçimde oluşum gösteren bu yeni oyunsal hareket, genç kuşağın geleceğini de şekillendireceği için, toplumumuzda oluşmakta olan postmodern birliktelikler hakkında bilgi sahibi olmak, gençleri dünyasının anlaşılabilmesine olanak verecektir. Üstelik yeni medya içerisinde yer alan dijital oyunlar dünyanın ekonomik güç dengesine ortak olmakta ve yatırım aracı olarak görülmektedirler. Küresel hakimiyetin sağlanması için hem ekonomik hem sosyal yönelimlerden biri olan oyun evleri ve e-spor kavramları, çağımızın güç dengesinin yakalanması için bilinmesi gerekli unsurlarıdır. Mekansal olarak ta; insan eylemlerinin ve kültürünün değişiminin bir aynası olarak oyun evleri, toplumsal olayların gerçekleştiği alanlardır. Bu teknolojik yapıyla oluşturulan mekanlar, gençliğin yönelimleri hakkında veriler sağlarlar. Bu durum aslında toplumun da değişim dinamiğinin bir göstergesidir. Çünkü; mekân, taşıdığı toplumsal öz ile sembolik bir uzam olarak anlam kazanır; yaşam tarzları ve farklı yaşam tarzlarının nitelediği statü gruplarının uzamı haline gelir (Alver, 2007: 20). Yeni kabilelerin teknolojik oluşumları ulus devlet, vatan, yurt kavramlarını aşındırarak yeni bir oluşuma doğru gidiyor olması, kendisinin takibinin ne kadar önemli olabileceğini göstermekte ve çağın rotasyonunu yakalayabilme fırsatını kazanmak adına önemlidir.

### **3.2. Araştırmanın Problemleri**

- a) Sanayi devrimi sonrasında meydana gelen dijital oyunlar aracılığıyla, yeni cemaat biçimleri nasıl oluşmaktadır?
- b) E-spor ve oyun evlerinin oluşması arasında anlamlı bir ilgi var mıdır?

#### **3.2.1. Araştırmanın Alt Problemleri**

- a) Modern topluma geçilmesiyle birlikte oyunlarda meydana gelen değişimler nelerdir?
- b) Oyun evlerinin diğer mekanlardan ayrışması nasıl yapılmaktadır?
- c) Oyun evlerinin oluşum öncesindeki biçimleri nelerdir?
- d) Oyun aracılığıyla oluşan sosyalleşme evreni nasıl kurulmaktadır?

### **3.3. Araştırmanın Yöntemi ve Sayıtlar**

Sosyal bilimlerde yüz yüze veri toplamanın sağladığı ekstra bir avantaj vardır. Hem görüşülen kişilerin hal ve tavırlarından, el hareketleri ve ses tonundan bilginin güvenilirliğini anlayabilmek, hem yeri geldiğinde müdahale edilerek ayrıntıları genişletme fırsatı yakalayabilmek, araştırmaya yeni boyutlar, ipuçları ekleyebilmek açısından önemlidir. Ayrıca görüşülen ortam da bir incelenmeye tabi tutularak araştırılan konuya faydalı olacak bir biçimde bulgulara yer verebilmektedir. Yüz yüze iletişimin süre bazında sağladığı detaylı bilgi avantajını, katılımcıların güvenlerini kazanarak, onlardan biri olmak ve araştırmayı en doğal haliyle, araştırmacı olduğunun unutulmadan çizilen sınırlar içerisinde daha gerçekçi bir biçimde ele alabilmenin bir yolu da katılımcı gözlemdir. Ayrıca grup araştırmalarında, görülen kişilerin ortak ve bireysel tavırlarının analizi için de odak grup görüşmesinin sağlayacağı faydalar, araştırmaya daha doğru yön verecektir.

Araştırmamızda, yüz yüze iletişimin getirdiği avantajları kullanabilmek ve derinlemesine bilgi edinebilmek açısından niteliksel bir saha çalışmasını kapsayıp, araştırma tekniği olarak odak grup görüşmesi, mülakat ve katılımcı gözlem tercih edilmiştir. Araştırma yöntemleri içerisinde yaygın olarak kullanılan odak grup görüşmesi ile takım halinde bulunan yeni kabilelerin yaşadıkları ortamdaki sosyalleşme biçimleri, grup içi iletişim ve birbirleriyle uyumları incelenmiştir. Mülakat tekniği ile odak grup görüşmesinde yine grup içi ilişkiler bazında veril(e)meyen bazı bilgilerin daha rahat alınması sağlanmış ve değinilmeyen başka noktalara yönelme fırsatı kazanılmıştır. Katılımcı gözlem ile de; daha detaylı ve derinlemesine bilgi sağlanarak, oyun evlerinde bir oyuncu olunmuş ve aynı sosyal ortamı, ortak ilgileri, yaşam tarzlarını paylaşarak araştırmacı kimliğinden de şaşılmayarak elde edilen

verilen zenginleştirilmiştir. Araştırma dört ayrı oyun evinin üyelerini kapsamakta ve yaşları 17-28 aralığındaki oyunculara uygulanan teknikler ışığında oluşturulmuştur.

Bu araştırmada aşağıdaki sayıtlardan hareket edilmiştir.

- a) Araştırmada, oyun evlerinin üyelerine uygulanan ölçme araçlarına samimi ve doğru cevaplar verdikleri varsayılacaktır.
- b) Oyun aracılığıyla oluşan kabileleşme biçimleri uygulanan ölçme teknikleriyle belirlenecektir
- c) Postmodern kabile biçimi olan oyun evleri; sosyalleşme, mekânsal oluşum ve dijital oyun kültürü kavramlarının çerçevesinde betimlenecektir

### **3.4. Araştırmanın Kapsamı ve Sınırlılıkları**

Postendüstriyel toplumlarda oyunun işlevlerinin tespiti hedefleyen bu çalışmada; Türk toplumunun oyun alışkanlıkları içerisinde e-spor kategorisine giren oyunları oynayan üç farklı ildeki oyun evleri tercih edilmiştir. Oyunun genel oyuncu profilinin incelendiğinde ve oyun firmalarının yayınladığı oyuncu istatistiklerinde, oyun üzerine araştırma yapan internet siteleri, dergiler, TV yayınları, sosyal medya ve akademik saha çalışmalarının bulgularında, oyunun icra mekanlarında görüleceği üzere genç kitle tarafından çoğunlukla tercih edilmesi sebebiyle; bu üç farklı ilde oyun evini kurabilecek maddi güce sahip olan genç katılımcılar araştırmanın kapsamını oluşturmaktadır. Bu katılımcılar genellikle üniversite çevresinden kişiler oldukları için farklı şehirlerden gelip, oluşan evrendeki farklılık ve bütünü temsil etme anlamında zengilik katmışlardır.

Oyun evleri saha çalışması üç farklı ilde (Konya, Çanakkale, Ankara) dört ayrı mekanda yapılmıştır. Konya birinci oyun evinde 7 adet sıkı oyuncu, 4 adet evin daimi üyesi olup oyun oynamayan kişiler ile de görüşülmüştür. Konya ikinci oyun evinde 5 adet sıkı oyuncu ve 1 adet seyirci olup oyun oynamayan kişi ile görüşülmüştür. Çanakkale oyun evinde 5 adet sıkı oyuncu ile görüşülmüştür. Ankara oyun evinde de 5 adet sıkı oyuncu ile görüşme yapılmıştır. Toplamda 27 kişiyle odak grup görüşmesi ve mülakat yapılmıştır. Ayrıca daha önce kendimizin de üyesi olduğumuz bir oyun evinin üyeleriyle, internet iletişimi aracılığıyla 4 sıkı oyuncu ile görüşülerek bilgiler toplanmıştır. Konya birinci oyun evinde 3 ay, Çanakkale oyun evinde 1 ay, bozulan Konya'daki oyun evinde ise 4 ay kalınarak gözlem yapılmıştır. Bunların dışında profesyonel takımlardan 22'sinin düzenli olarak 2 yıl boyunca takibi yapılmış, tüm Twitch yayınları günlük olarak izlenmeye çalışılmış, sosyal medya hesapları takip edilmiş, youtube videoları izlenmiş, topluluk ve forum sayfalarına üye olunmuş, resmi internet siteleri incelenmiş, oyun yapımcı firmanın oyun evleri hakkında yaptığı yayınlar ve makaleler takip

edilmiştir. Ayrıca oyun evlerinden yapılan yayınlarda oyuncularla chat yapılarak sorular sorulmuş, Pokemon Go oyununun da resmi Türkiye topluluk sayfasında moderatörlük yapılarak topluluk hareketleri, sosyalleşme ve mekan unsurları gözlemlenmiştir.

Araştırmanın sınırlılığını ise şu maddeler oluşturmaktadır:

- a) Araştırma 2016 yılında yapılan Çanakkale, Konya ve Ankara'daki oyun evlerinin üyelerinin verdiği bilgilerle, 2014-2016 yılları arasında takibi gerçekleştirilen profesyonel oyuncuların ve Riot Games çalışanlarının yaptıkları yayın, sohbet ve yazışmalarla, Facebook sitesinin PokemonGo Türkiye topluluk sayfasında paylaşılan verilerle sınırlıdır.
- b) Çalışma, sahada uygulanan odak grup görüşmeleri, mülakatlar ve katılımcı gözlem tekniklerinin sağladığı bilgilerle sınırlıdır.

### **3.5. Evren ve Örneklem**

Bir araştırmanın kaliteli olabilmesi için temsil seviyesinin de yüksek olması gerekmektedir. Söz konusu araştırma alanı tüm insanlara ulaşamayacağından, yapılacağı toplumun tüm renklerini içinde barındırabilmesi onu daha geçerli kılacaktır. Aksi takdirde belli bir zümreye ait olup genelleme yapabilecek düzeyde bilgi sağlamayacaktır. Toplum bir bütün olsa da içerisinde küçük grupları, farklılıklarıyla bir bütündür. Tek tipleşen bir toplumun olması zor bir ihtimaldir. Özellikle ağ toplumu şeklinde örgütlenen sosyal yapılar, postmodern toplumun özelliklerini yansıtır bireysel ve grupsal farklılıklarını da göstermektedirler.

Araştırmanın evreni olarak Türkiye'den üç şehir seçilmiş ve buralarda dört ayrı oyun evi incelenmiştir. Türkiye'nin toplam nüfusundan oyunla ilgili olan kesim ayrı gözetilmiş, oyun oynayan hangi oyunu oynadıkları yine araştırmanın konusunu teşkil edecek şekilde ayrılarak bir sınırlamaya daha gidilmiştir. Bununla beraber oyuncuların genel yaş istatistikleri ve eğitim durumları göz önüne alınmış, araştırma konusunun oyun evleri olması sebebiyle de bu mekanın oluşumunu sağlayabilecek tüm oyuncular tekrar bir sınırlamaya tabi olmuşlardır. Oyun evlerinin amatör ve profesyonel olarak ikiye ayrılmasından dolayı ve profesyonel oyun evlerinin araştırma yapıldığı tarihte yoğun çalışıp yurt dışında faaliyet göstermeleri de sebebiyle uzaktan iletişim tercih edilmiş; amatör oyun evleri ise daha detaylı incelemeye imkan vermiştir. Böylece araştırmanın evreni oluşturulmuş olmaktadır.

Oyun evlerinde bulunan kişilerin çoğu üniversite eğitimi almış kişilerdir. Bu kişiler araştırma yapılan ilin kültürünü ve kendi ait olduğu ilin kültürünü yansımasıyla örneklem seçimine zenginlik katmışlardır. Böylece araştırma sadece üç ilin Türkiye'yi temsil etmesinden

çıkıp daha büyük bir temsiliyeti yansıtır hale gelmiştir. İstanbul, Ankara, İzmir, Bursa, Konya, Muğla, Van, Mersin, Antalya, Ordu, Trabzon, Kastamonu, Samsun, Kahramanmaraş illerinin katılımcıların temsili ile sağlanmasının yanında internet platformlarınınca daha çok ile mensup ve farklı kriterlerce ayrılan insanların görüşlerinden de faydalanılarak Türkiye temsil edilmeye çalışılmıştır. Örneklem seçimi irtibata geçilen ve araştırma izni alınan oyun evlerinin üyelerini kapsamaktadır.

### **3.6. Veri Toplama Teknikleri**

Araştırmanın soru formunun hazırlanmasından önce konu ile ilgili literatür taraması yapılmış ve ilgili eserler, alan araştırmaları, yayınlar incelenmiştir. Daha sonra kavramsal çerçeve oluşturulmaya çalışılmış ve bu kavramlar etrafında soru başlıkları düzenlenmiştir. Böylece soruların araştırma amacına uygun bir biçimde isabetli olması hedeflenmiştir.

Derinlemesine bilgi alabilmek için nitel araştırma yöntemi tercih edilmiş ve bununla birlikte mülakat, odak grup görüşmesi ve katılımcı gözlem teknikleri uygulanarak; literatür eksiği olan araştırma alanı bizzat deneyimlenerek incelenmeye çalışılmıştır. Böylece elde edilen bilgiler teorik çerçeveden ziyade pratik ve yerinde anlaşılıp yorumlanarak toplanmıştır.

Araştırma konusu ile ilgili yayınlar incelenerek, literatür taraması yapılarak, bir oyun evinde yaşamış olan kişilerle görüşülerek bir ön araştırma yapılmıştır. Ön araştırmanın ortaya çıkardığı kavramların ışığında; alanında uzman akademisyenlerin görüşlerine ve oyun camiasında tecrübe kazanmış hem profesyonel oyuncu, hem oyun yapımcısı ve oyun şirketinin çalışanları hem de e-spor sunucularının ve oyun firmasının elçilerinin görüşlerine de başvurularak; yarı yapılandırılmış bir mülakat formu hazırlanmıştır. Bu form araştırmamızın konusunu teşkil eden altı genel başlık (teknoloji kullanımı, kimlik, sosyalleşme, mekan, tüketim, oyuna verilen değer) altında meydana gelmiştir (bkz. Ek 1).

Espen Aarseth, oyunlar hakkında bilgi edinmek için üç yol öne sürmüştür: Birincisi, oyunun tasarımı, kuralları ve mekaniği hakkında bilgi edinmek için oyun geliştiricileri ile konuşulabilir. İkinci olarak araştırmacı kullanıcıların oyun deneyimi ve oyunla ilgili raporlamalarına güvenmeli ve okumalıdır. Üçüncü olarak ise araştırmacının kendisi oyuncu olarak oyuna girmeli, oyunu kendisi deneyimlemelidir. Aarseth, araştırmacı için en iyi yolun üçüncüsü olduğunu, ilk iki yöntemle de birleştirirse araştırmasından en iyi sonucu alacağını belirtmiştir (URL 9).

Araştırma konusuyla ilgili geçmişimizden bahsedecek olursak: kendimin de yabancı olmadığı oyun sektörünün altı yaşından beri takipçisiyim. Bugüne kadar offline (çevrimdışı) oyunlar ve online (çevrimiçi) oyunların sürekli içinde bulunmuş ve hatta oyun geliştirme

çabasıyla oyun üretim sektörünün de bir üyesi olarak yeni nesil oyunların yaşadığı devrimsel gelişimi açıklayabilmek için bu çalışmaya başladım. İlkokul dönemimde her yerde bulunmadığından ötürü şirket bilgisayarlarından oyuna dahil oldum. Daha sonra kendi evime bir bilgisayar edininip ayrıca internet kafelerin toplu oyun ağına üye oldum. Lise dönemimde kendi kişisel bilgisayarımı küresel ağa bağladım. Üniversite dönemimde League of Legends oyunu için kurulan bir oyun evinin üyesi olarak oyun alanında tecrübe kazandım. Pokemon Go oyunu çıktığı andan itibaren; sokağa dökülen kalabalıkla birlikte ben de sokağa çıktım ve oyuncuların nabzını tutmaya, onları gözlemlemeye çalıştım. Oyunun aktif kullanıcısı olup sokakta oyuncularla konuştum. İnsanların nasıl bir araya gelip te oyun aracılığı ile tanıştığını, Ankara, İstanbul, İzmir gibi büyük şehirlerde nasıl event'lara (etkinlik) katılıp, başka illerden geldiklerini ve orada sosyalleştiklerini gördüm. Oyunun Türkiye ve Amerika resmi forumlarına, sosyal medya hesaplarına, fanların oluşturdukları sanal cemaatlere katıldım. Orada da oyuncularla görüşme şansım oldu.

League of Legends oyununun Türkiye temsilcilerinden olan Uğur "Glandal" Ülger ve Çisil "Charmie" Çakır ile 27 Ekim 2016 günü Konya'ya geldiklerinde, onlarla da görüşme şansım oldu. On dört yaşından itibaren Konya'da 8 internet kafenin uzun süreli kullanım üyesi oldum ayrıca 2 internet kafede çalışarak yine oyunla içiçe oldum. Ayrıca oyun evleri kavramını açıklamak için Konya ilinde Riot Games'in resmi elçiliğini alıp turnuvaların düzenlendiği ve oyun evleri üyelerinin de katılım gerçekleştirdiği "Game Park" ve "Discovery" internet kafelerine sürekli olarak gidip gözlem yaptım ve oyuncularla sohbet ettim. Riot Games'in resmi yayınları ve oluşturdukları topluluklara üye olup e-mail, Twitch chat yoluyla sorular sordum, bilgi aldım. Selçuk Üniversitesi ve Onsekiz Mart Çanakkale Üniversitesi League of Legends Elçiliği ile görüşüp oyuncu topluluklarıyla sohbet ederek oyun evleri oluşturan oyuncuların, sosyal yaşam mekanlarını görebilme ve oralara araştırma tekniklerimi uygulayabilme fırsatı yakaladım. Bu anlamda konuyu katılımcı bir gözlemci olarak yakından anlama ve inceleme şansını da yakalamış oldum.

Bu metodoloji içerisinde çalışma, niteliksel bir araştırma olup, sosyal bilimlerde nitel veri toplama tekniklerinden olan; katılımlı gözlem, derinlemesine görüşme ve odak grup görüşme tekniklerine başvurulmuştur. Görüşmeye katılanların profiline gelince yaş aralığı genellikle 24-27 iken bir üyenin yaşı 17 olup lise öğrencisidir. Araştırmaya katılan en büyük kişi de 28 yaşında olup araştırma görevlisidir.

Oyun evleri üyelerinin Ankara'da 4'ü erkek, 1'i bayan; Konya birinci oyun evinde 6'sı erkek, 5'i bayan; Konya ikinci oyun evinde 6 üye de erkek; Çanakkale oyun evinde 3'ü erkek, 2'si kız olarak toplamda 27 kişi ile görüşülmüştür. Ayrıca oyun evlerinde kalan fakat

üniversitenin bitimiyle grubun bozulduğu 2'si erkek, 2'si bayan 4 kişi ile de harici olarak internet iletişim araçlarıyla görüşülmüştür. Katılımcıların 1'i lise öğrencisi, 3'ü lise mezunu, 5'i lisans öğrencisi ve 18'i lisans mezunu kişilerdir. Çalışmada yer alan kişilerin 1'i Cumhurbaşkanlığı'nda şoför, 1'i Onsekiz Mart Çanakkale Üniversitesi Arkeoloji Bölümü'nde araştırma görevlisi, 10'u çeşitli mağazalarda satış görevlisi olarak çalışmaktadır.

### **ARAŞTIRMANIN BULGULARI**

Araştırmamız öncelikle kronolojik bir geçişle ilk insandan günümüze kadar olan oyun kavramını teorik olarak ele almakla başlamıştır. Çünkü oyun kavramı gelişigüzel söylenen ve basite indirgenmiş bir kavram değildir. Oyun kavramının altında derin bir tarih ve zihniyet dönüşümü ile insan davranışlarının sebebi yatmakta, kutsallık derecesine varan boyutlar bulunmaktadır. Yeni oyunların geldiği yeri yorumlayabilmek için sağlam bir teorik bilginin gerekliliğini zorunlu görüp geniş bir perdede vermeye çalıştık.

Hayatta yaşayıp deneyimlediğimiz birçok şeyin, hatta belki de hayatın kendisinin bir oyun olabileceğini hesaba katarak; farklı farklı olguların oyunla ilişkilerini göstermeye çalıştık. Sonrasında endüstriyel çağla beraber yaşanan zihinsel, kültürel, sosyal dönüşümün getirdiği kavramlarla oyunun nasıl değiştiğini modern dönemde anlatmaya çalıştık. Bu uzun teorik bilgilerle beraber oyunda yaşanan kavramsal ve icra açısından yöntemsel farklılıklara yer vererek oyunun modern dönemdeki kültürel işlevlerini araştırmaya dahil ettik. Çalışma; yeni toplumsal yapıya geçişle birlikte oyunun dönüşerek devam ettiği varsayımına dayandığı için; meydana gelen o dönüşümü de açıklamaya, yorumlamaya çalıştık.

Araştırmanın asıl konusu olarak; oyunun postendüstriyel toplumda yeni cemaatsel birliktelikler meydana getirdiğinin, bu birlikteliklerin oyunun icra edilmesine özel olarak tasarlanmış veya uyarlanmış mekanlarda oluşunun onu diğer mekanlardan ayırarak yeni bir olgu yarattığının, ayrıca bu mekanlardaki kişilerin oyun aracılığıyla sosyalleştiklerinin varsayımına dayanmaktadır.

Araştırmanın bu bölümünde sahada uygulanan odak grup görüşmesi, mülakat ve katılımcı gözlem tekniklerinin sonuçları yorumlanacaktır.

#### **3.7. Kamusal Alandan Oyunun Eve Dönüşü: “Oyun Evleri”**

Habermas'a göre kamusal alan; demokratik bir ortam olup devletin ve özel alanın dışında kalan, vatandaşların buralarda toplanarak kamusal tartışmalarda buldukları, uzlaştıkları ve eyleme geçtikleri mekanlardır. Habermas'a göre eleştirel tartışmaları besleyen her şey kamusal alanının sınırlarına dahil edilebilir: Kent, kahvehaneler, salonlar, edebiyat ve

burjuva romanı, mektuplar, basın kamusal alanın ve kamuoyunun olduğu mekanlar ve araçlardır (Şener, 2006: 63). Ayrıca günümüz internet kafeleri de kamusal alana girmektedir. Daha önceki konularda bahsettiğimiz gibi internet siteleri de yeni kamusal alanlar olarak yorumlanmaktadır. Kamusal alanlar tartışma mekanları oldukları için enfirmasyona ihtiyaç duyarlar. Günümüzde enformasyonu da sağlayan medya artık yeni medyadır. Bu yüzden yeni medya bir tür yeni kamusal alan oluşturuyor.

Burjuva bireylerin eşit biçimde rasyonel tartışmalar yaptıkları “ideal” kamusal alandan 19. yüzyılın ikinci yarısından itibaren devletin özel alana müdahale ettiği, özel-kamusal alan ayrımlarının silikleştiği, reklam ve halkla ilişkilerin basına nüfuz ettiği, politik partiler ve kitle iletişim araçlarınınca yönlendirilen ‘görünüşteki’ kamusal alana geçilir. Burjuva hukuk devletinin kurulması ve pazar yasalarının kamusal alana sızmasıyla akıl yürütme faaliyetinin tüketim faaliyetine dönüştüğünü, bunun sonucunda kültürün endüstrileştiğini ve basının kitle basınına dönüştüğünü belirten Habermas, kamusal katılımın yerini tüketime bıraktığını söyler (Şener, 2006: 64-65). Elbette internet üzerinde ortaya çıkan kamusal alan, Habermas’ın bahsettiği alandan ayrılmaktadır. Çünkü kamusal alanda insanlar yüz yüze görüşürken internette mail, anlık yazışma ve kabul edilebilirliği tartışılan görüntülü konuşma söz konusudur.

Ayrıca burjuvanın kamusal alanda olmaması, yeni kamusal alanın bir diğer farklı yanındır. Üstelik internet üzerinden yapılan tartışmalar farklı çoğulcu kimlikleri içermektedir. Wilhelm’e göre sanal kamusal alanın dört unsuru bulunmaktadır: “Önceki kaynaklar” olarak adlandırdığı bilgisayar okur-yazarlığının gelişmesiyle sanal etkinliklerin çoğalması, İnternet üzerinden politik katılımı vatandaşların seslerini duyurması, sanal forumlar, haberleşme listeleri aracılığıyla müzakerenin canlanması, yatay ve adem-i merkezi karar alma süreçlerinin işlenmesi (Şener, 2006: 74).

İnternet kafeler de kamusal alan statüsüne girmekte ve oyun konusu üzerinden de olsa bir tartışma ortamı, yüz yüze ilişkiler geliştirme mekanı olmaktadır. İnternet kafeler zamanın kahvehaneleri gibi kamusal mekanlar haline gelmiş, yaş segmentinde genç kuşağın takıldığı mekanlar olup siyasallaşmamış haldedir. Buradaki tartışmalar genellikle oyun üzerinedir. Dijital oyun kültürünün yaşandığı bu mekanlar hem sosyalleşme hem de oyun evlerinin ortaya çıkışına zemin hazırlamıştır. İnternet kafeler dünya üzerinde 90’ların ortasından sonra oluşan mekanlardır. İlk olarak internet ve bilgisayarın ortaya çıktığı Batı toplumlarında görülmüştür. Açılış sebepleri bu yeni teknolojiyi daha ucuz bir biçimde sağlayabilmek, insanların hoş vakit geçirdiği mekanlar olmasının istenmesidir. İlk kafeler metropol şehirlerde açılmışlardır. Hatta metropollerin işlek caddelerinde açılıp tutunmaya çalışmışlardır. Çünkü göze çarpmak ve

müşteri toplamak zorundadırlar. Teknolojik ve dikkat cezbedici mekanlar olarak tasarlanmışlardır.

Fakat daha sonra internet kafeler ara mahallelere, köy ve kasabalara yayılmış, gözden uzakta bodrum katlarında açılır olmuşlardır. Bir diğer deyişle, merkezden çevreye çekilme sürecinde, saatlik kullanım ücretleri de bu mekânsal ayrışmayla birlikte farklılaşmaya başladı. Bugün herhangi bir kentte farklı sosyo-ekonomik gelir gruplarına göre hizmet veren, saatlik erişim bedeli, mekân tasarımı ile sunduğu hizmetler farklı İnternet kafeleri görmek sıradan bir durum haline gelmiştir (Binark ve Bayraktutan-Sütcü, 2007). İnternet kafelere kamusal alanlar diyoruz çünkü sadece bir ağ üzerinden bireylerin siber uzaya giriş çıkış mekanları olmakla kalmamışlardır; ekonomik, toplumsal ve kültürel deneyimlerin buluşma noktası haline gelmişlerdir. Bu yüzden bu mekanlara teknotoplumsal mekanlar da denilmektedir. Sarah Lee'nin Güneydoğu İngiltere'de İnternet kafe kullanım biçimleri üzerine yaptığı bir alan çalışmasında, kullanıcıların hem işlevsel nedenlerle hem de toplumsal etkileşim gereksinimini karşılamak için bu mekânlara geldiği saptanmıştır (Gören'den akt. Binark ve Bayraktutan-Sütcü, 2008c: 92).

Günümüzde internet kafenin kullanıcıları genellikle gençlerdir ve öğrencilerdir. Binark ve Bayraktutan-Sütcü'nün yaptığı bir araştırmaya göre: Araştırmaya katılanların mesleklere göre dağılımı ise şu şekilde sıralanabilir: 171 öğrenci, 1 mühendis, 1 turizmci, 1 sigortacı, 12 işsiz, 2 serbest meslek, 1 garson, 1 hemşire, 7 işçi, 1 komi, 1 kırtasiye çalışanı, 1 eczane tezgahı, 1 oto müzik tesisatçısı, 1 boyacı, 1 muhasebeci, 1 futbolcu, 1 marangoz, 1 asker. Katılımcıların bu mesleki profili, İnternet kafelerin en önemli kullanıcılarının öğrencilerden oluşan çocuklar ve gençler olduğu olgusunu bir kez daha doğrulamaktadır (Binark ve Bayraktutan-Sütcü, 2007). Gençlerin internet kafeye gelme sebeplerine bakıldığında ise çoğunlukla oyun oynamak olduğu belirlenmiştir. Bunun dışında; internette gezinme ve sohbet için gelenler de var. Ayrıca ekonomik durumlarına göre evde bilgisayarları olmayan ya da interneti olmayan ya da düşük bağlantı hızı olan, belli oyunları kaldırmayan ya da toplu oyun oynama isteğiyle gelmekteledir. Bunun dışında “bir mekanımız olsun orada buluşup sosyalleşelim”, diyerek gelen ve “buralar bizim” diyerek bir sınır çeken gençler de görülmüştür. Zamanında kahvehanelere takılan bireyler şimdi gençlik grubu içerisinde mekan olarak internet kafeleri seçmektedirler.

Yine Binark ve Bayraktutan-Sütcü'nün araştırmasına göre; kent merkezinin dışında yer alan İnternet kafeler gençler için bir çeşit buluşma mekânı olarak da hizmet vermektedir. Özellikle liseli genç erkekler için okulun dışında alternatif birlikte olma mekânlarının başında İnternet kafeler gelmektedir. Alan araştırmasında bazı gençler“arkadaşımı görmek”, “kafayı

dağıtmak” gibi nedenler için İnternet kafeye geldiğini söylemiştir (Binark ve Bayraktutan-Sütçü, 2007: 248). Ayrıca internet kafelerin bazılarında, kahvehanelerde görülen okey, tavlâ, kağıt oyunları ya da bilordo gibi oyunlar da bulunmaktadır. Kimi kafeler ayrıca yiyecek içecek satışı da yapmaktadır. Kendisini yenileyip “oyun kafe”si haline gelen profesyonel girişimlerde; oyunun yanında yiyecek içecek tüketiminin kişileri mekanlarda daha fazla tuttuğu bilinmektedir. Çünkü oyunun yanında özellikle fast food tüketimi yaygın olarak görülmekte ve oyuncuların hoşuna gitmektedir. Oyundan alınan hazzın arttığını ifade etmişlerdir. Hatta e-spor kulüpleri kendi işletmeleri olarak e-spor barlar açıp alkollü ürünler ve fast food tüketimle oyun oynama eylemini, ayrıca e-spor yayınlarının büyük televizyonlara yansıtılarak yiyecek-içecek eşliğinde bir film izler gibi tüketilmesini sağlamışlardır. Oyun evleri saha araştırmamızda görüştüğümüz insanların neredeyse tamamı oyun ile yiyeceklerin birbirini tamamladığını dile getirmişlerdir. Bu bir tüketim alışkanlığıdır. Günümüz toplumlarında sosyalleşme, zaten tüketim üzerinden götürülmektedir. Görüşmelerden derlediğimiz bazı cevaplar şu şekildedir:

*“Abi normalde yemek filan yiyeyim gelmiyor ben yalnız bir insanım, evde kimse olmuyor. İştten gelince de aynı durum canım pek yemek istemiyor. Ama oyunu açtığım an illaki elin bir şeyler arıyor cips, kola, bisküvi gibi şeyler oyunun yanında gidiyor yediyor yani.” (Z. E. 28 yaşında erkek, Konya ikinci oyun evi, lisans mezunu).*

*“Bak, bu oyun varsa gardaş sigara da olacak çips neyim de. Gitmiyor meret bunlarsız.” (M. F. 29 yaşında erkek, Ankara oyun evi, lise mezunu).*

*“Ben zaten atıştırmayı seven birisiyim yemek yapmaktan kolay geliyor. Oyun oynarken de yemek hoşuma gidiyor hatta farketmeden bazen çok fazla yiyorum rahatsız ediyor ama eğlenceli geliyor o an.” (A. Ö. 26 yaşında bayan, Çanakkale oyun evi, lisans öğrencisi).*

*“Ben bayılıyorum bu ikiliye ayrı bir zevk veriyor yani. Film varsa oyun varsa illa bir şeyler olacak yanında.” (M. B. 24 yaşında bayan, Çanakkale oyun evi, lisans mezunu).*

*“Ölürüm lan bu ikiliye. Aslında ben birayla filan seviyorum ama oyun içerisinde belli bir süreden sonra hata yaptırıyor. Aslında komik de oluyor ben ayrıca yayın yaptığım için izleyenler de eğleniyor. Tok olsam dahi oyun varsa bi meze olacak yanında yani.” (G. K. 26 yaşında erkek, Konya birinci oyun evi, lisans mezunu).*

Wakeford’un çalışmasında da İnternet kafelerde sunulan yiyecek ve içecek hizmetlerinin kullanıcı tercihini etkileyebilecek bir etken olduğu belirtilmektedir (Binark ve

Bayraktutan-Sütçü, 2007: 249). Çalışmamızda verilen cevaplar ve yaptığımız gözlemler de bu iddiayı desteklemektedir. Oyun evleri, internet kafelerin bir sonraki biçimi olduğu için; aynı tüketim ilişkisi ikisi için de geçerlidir.

Dimitri Williams'a göre ise insanların bilgisayar oyunlarına bu kadar düşkün olmalarının en önemli nedeni gittikçe atomize olan modern yaşamın ve mekansal olarak parçalanmış toplumsal yaşamın, bireyleri sanal ortamda bir araya gelmeye yönlendirmesidir (Bayraktutan-Sütçü, 2007: 44). İnsanlar bir cemaatin üyesi olabilmek için çeşitli alanlara yönelmektedirler. Sennett de bu durumu belirsizliklerin çok oluşu, güvenin sağlanamayışı, kişinin problemleri kendi çözemeyişi sebepleriyle cemaate bağlamaktadır. Oyunsal bile olsa cemaat belli işlevleri yerine getirmektedir. Gençler bir dönem ana akım medyada gösterildiği gibi; gözünü sadece ekrana dikip, tamamen hayattan kopan, etrafını görmeyen, kendi tekil dünyasında yaşayıp oraya, sanal aleme hapsolmuş yalnız bireyler değillerdir artık.

İnternet kafelerde yapılan araştırmalarda gerek Binark, gerekse Wakeford, buranın bir sosyalleşme mekanı olduğunu gözlemlemişlerdir. Yaptığımız saha araştırmasında da amatör oyun evleri için geçerli olan; gençlerin gerek oyun oynarken, gerekse de oyundan sonra birbiriyle iletişim kurup gruplar oluşturdukları, hem bilgi hem de yiyecek içecek üzerinden tüketim yaptıkları sosyal mekanlardır. İnternet kafeler sadece “gel oyna, parasını ver ve çık git” mekanları değildir. Hele ki bugün; artık küresel çapta yankı yapan devasa şirketlerin oyun alanına el atmasıyla e-spor müsabakalarının sponsorları, resmi ofisleri, elçilikleri, turnuva alanları gibi statülere bürünmekte ve grup çalışmasının öne çıktığı oyunlar üzerinden bir toplanma mekanı olmaktadır. Örneğin her yıl içerisinde birkaç kez bölge turnuvaları ve Türkiye Kupası Turnuvaları düzenlenmekte, bölgelerin birincileri belirlenmiş olan şehirlerdeki internet kafelere gelerek kendini sanal alemde göstermeye, statü kazanmaya, ün yapmaya, meslek edinmeye, yurtdışı turnuvalarına gitmeye hak kazanmaya, profesyonel e-spor takımlarına seçilebilmek için; buralara gelip hem yeni arkadaşlar edinmekte, hem de oyun firmasının ekibiyle tanışmaktalar.

Oyun üzerine söyleşiler, fikir alış veriş, şikayet, istek ve önerilerin iletilmesi, oyunun oyuncu üzerindeki etkisinin ölçülmesi, genel nabız tutma, oyuncuları eğlendirmek ve hediyelerle motive etmek, müşteri kitlesini elinde tutup yayabilmek için bir takım etkinlikler yapılmaktadır. Ankara ve Çanakkale oyun evi üyeleri oynadıkları son oyun için harcama yapmadıklarını belirtmişlerdir. Konya birinci oyun evinde Ö. K. toplamda 7 bin TL harcama yaptığını söylemiştir. G. K. ve M. S. A. toplamda 500 TL harcama yapmışlardır. Diğer üyelerden üçü; çok düşük ve belirtilmesi gerekli olmayan miktarlarda para harcamışlardır. Konya ikinci oyun evinde Z. E. toplamda 2 bin TL harcama yapmıştır. M. U. toplamda 500

TL harcama yapmıştır. Diğer üyeler harcama yapmamışlardır. Harcaların aylık değil düzensiz olarak yapıldığı belirtilmiştir. Bu konuda bazı oyuncuların görüşleri şöyledir:

*“Beni kardeşim frenlemese ben elimdeki tüm parayı buraya yatırırım. En son LOL oynayıyordum işte, hala oynuyorum gerçi. Şu ana kadar 7 bin lira filan yatırdım bu oyuna. Diğer oyunları da saysam, dur bakalım... 25 bin lira filan yatırmışım. Oyunun getirdiği yenilikler tabiki önemli bu konuda. Bazen bıraktığım bir oyuna yeniden başladığım oluyor, o zaman da para verip diğerlerine yetişmem gerekiyor. Oyun patch (yama, güncelleme) yapmazsa sıkar bi yerden sonra, ben de bırakırım. Para yatıran, yatırmayan arkadaşlarla bi fark olmuyor aslında görüşmemizde. Birlikte oynuyoruz yine.” (Ö. K. 26 yaşında bayan, Konya birinci oyun evi, lisans mezunu).*

*“Ben oyuna pek para vermem ama parasız halde en iyiye oynarım. Hatta böylesi daha iyi çünkü para veren insan kolay yoldan bir yere geliyor ben emeği, sürünmeyi seviyorum ve bu halimle onu geçersen işte o zaman profesyonelliğe gidiyorum demektir. Son oynadığım oyuna 500 yatırdım ama toplamda da zaten bin lira filan vermişimdir oyunlara. Dediğim gibi bazen o kadar güzel şeyler geliyor ki oyuna; benim oyun zevkimi artırıyor. Görsel zevk te önemli sonuçta, oyun bi tatmin dünyası sonuçta, beni bağlarsa kendine ona her desteği veririm ama seçiciyimdir. Para verenle vermeyeni oynarken ayırmam birlikte oynarız yine. Bi oyun eğer mükemmel bir şey yaparsa o zaman para veririm tabi acımam. Mesela LOL’de kostümler bazen olağanüstü oluyor, emeğe saygı hak ediyor diye veririm parayı. Sadece lüzumsuz harcamam.” (G. K. 26 yaşında erkek, Konya birinci oyun evi, lisans mezunu).*

*“Ben oyunda haksızlık varsa dengelemek için para veririm ya da çok hoşuma giden bir item olursa ona para veririm. Düzenli para yatırdığım da oluyo ama hep aynı miktar değil tabi. Oyunda item’lar, kostümler ya da giriş parası olarak verdiğim oldu. Kendini sevdiren oyun paraları kapar tabiki, bir sürü insan var para yatıran. Yama filan çok önemli bu konuda. Para veren adamı da oynarken seçmem çünkü kötü oyuncular da para verebilir, oyunculığa göre muamele yaparım ben. Şu ana kadar çok yatırdım oyunlara ama çok da kazandım.” (M. S. A. 17 yaşında erkek, Konya birinci oyun evi, lise öğrencisi).*

Verilen cevaplardan anlaşılmaktadır ki; oyunların yaptıkları etkinlikler, yenilikler oyuncularını harcamaya itebilmektedir fakat bu durum düzenli bir istatistiğe dayanmamaktadır. Ayrıca oyuna para yatıran ve yatırmayan oyuncuların sosyalleşme ortamındaki yerlerinin farklı olmadığı görülmüştür. Yani oynarken oyuncular partnerlerini; birbirinin oyuna para yatırıp yatırmamasına göre seçmemektedir. Oyunların hepsi aynı büyülemeye sahip değildir

ama bazı oyunlar o kadar büyük etkiye sahiptir ki; uğruna büyük paralar yatar, soygunlar yapılır, yaralama ve hatta ölüme bile götürebilir. Oyuncu olduğumuz lise döneminde Konya Öncül Net Kafe’de bir oyun karakteri karşılığında oyuncuların son model cep telefonunlarını ve hatta altlarındaki otomobillerini takas ettiklerine şahit olmuştuk. Oyunların büyüğü müşteri kitlesini kendine bağlayıp gayri resmi bir pazar oluşturmaktadır. Bazı oyunlarda klan sisteminin getirdiği kurallar çerçevesinde oyuncular sosyalleşme ortamlarında para yatıran ve aktif oyuna giren kişileri tercih edip diğerlerini klana almazken, kimi oyunda da bu durum gözlemlenmemiştir.

Ayrıca küfürsüz fair play oyuna çağrı, e-sporun iyileştirilip oturması için gençlerin disipline edilmelerini bile sağlamaktadır. Örnek vermek gerekirse Konya Game Park ve Discovery e-spor kafelerinde yaptığımız haftalık gözlemler de; küfür eden bir oyuncu orada uyarılıyor ve hile yapan kişiye de hilenin de ne kadar kötü olduğu söyleniyor. O samimiyet, kişileri oyun firmasının çizdiği ve sağlamaya çalıştığı “aile” tablosu içerisinde; hile yapan, küfür edenler o samimiyetten atılacaklarını düşünüp kendi kendilerine bir denetim mekanizması oluşturmasını sağlıyorlar. Oyuncuların turnuva esnasında ağızlarından çıkacak olan kelimeler, aşırı tepkiler ilk turnuvalara göre giderek düşmüş ve bu durumda gözle görülür bir fark vardır. Bir oyuncu yanlış bir laf etse, hemen diğerleri tarafından uyarılıyor ve o anki güzel atmosferin bozulması önleniyor. “Bizim mekan” algısı cemaatlerin, kabilelerin yaşadığı toprağa tekabül etmektedir.

Oyuncular, kafeleri sahiplenmiş ve kendi yuvaları gibi elinde tutup, imajlarının sarsılmasını istemiyorlar. Bu yüzden birbirlerini sürekli uyararak fair play bir oyun mekanı sergilemek istiyorlar. Oysa mekan onlara ait bile değil. Turnuvalar ücretsiz yapılıyor ve o gün kafe sadece turnuvalara girecek kişiler için kapatılıyor. Ekipler bu uğradıkları kafeleri videoya alarak gençlerin ve kafenin de tanıtımını yapıyorlar ve e-spor ailesi genişlemeye başlıyor. Oyunun ilk çıkışındaki oyuncu kitlesinin davranışsal pratikleri ile şuanki halleri arasında büyük değişimlerin yaşandığı gözlemlenmiştir. Artık oyuncular hem oyuna hakim, hem kurallarına hakim, hem de nasıl davranması gerektiğini daha iyi biliyorlar ve e-sporun Türkiye’de oturması için daha bilinçli davranıyorlar. Bunlarla beraber ekonomik durumunu sağlayabilenler de oyun evlerini kurmaya bir vesile edinmiş oluyorlar, çünkü oyuncu kitlesi internet kafede hazır bulunmaktadır. Ayrıca, büyük kentlerdeki İnternet kafeler özellikle iş adamları ve beyaz yakalı iş gücü tarafından mobil ofis olarak kullanılmaktadır. Orta ölçekli kentler ve küçük kentlerde ise İnternet kafelerin yaygınlaşması, buralarda yaşayanların bir anlamda “sınırlarından dışarı çıkma” ve yeni teknolojinin sunduğu bir takım yeni toplumsallaşma olanaklarını tecrübe etme istemlerinden beslenmiştir. Özellikle, sınır

kentlerinde göçmenlerin veya mültecilerin varlığından dolayı İnternet kafe işletmek kahvehane işletmenin yeni bir şekline dönüşmüştür (Binark ve Bayraktutan-Sütçü, 2008c: 92-93).

Erдің İyikul'un (Riot Games Türkiye Halkla İlişkiler Müdürü) Kanal 24'te yayınlanan "Tıkırtı Gazetesi" programında verdiği bilgiler ışığında e-spor oyuncularının eğitimli bir kitle olması oyun içinde ve cemaat bazında büyük sıkıntıların yaşanmasını önlemektedir. Saha araştırmamızda da görüleceği üzere oyuncuların tamamı en az lise eğitimi görmüş kişilerden oluşmaktadır. Oyun o kadar ciddi boyutlara ulaşmaktadır ki Amerika'da düzenlenen dünya kupası e-spor turnuvasına katılan tüm sporculara, Amerika olimpiyat sporcularına verdiği "Atlet" olma belgesini vermiştir. Ayrıca Türkiye'de tek lisanslı e-spor turnuvası yapan firma Riot Games'tir. Oyuncular da Gençlik ve Spor Bakanlığınca e-spor lisansı alabilmektedir.

Oyuncu kitlesi sadece League of Legends için 70 milyon civarındadır. Dünya kupası 2014'e katılan izleyici sayısı 15 binen, internet üzerinden izleyen sayısı 36 bin olarak not düşülmüştür (bkz. Resim 83). Amatör oyuncuların oynama saatleri genelde akşam 8'den sonraya denk gelmektedir. Bayan oyuncu sayısı %3-4 civarında olduğu belirlenmiştir. Oyuncular yoga ve masajlarla konsantrasyonlarını arttırmaya çalışmaktadırlar. Kendini kanıtlayan oyuncular diğer takımlar tarafından transfer edilmek istenmektedir. E-spor oyuncusu olmak oyunu yaşam tarzı haline getirmek demektir. Sadece League Of Legends oynayıp 2014 turnuvası için başvuran Türkiye'den 6 bin takım olduğu belirlenmiştir. Her takım da 5 asil 2 yedek oyuncudan oluştuğu düşünüldüğünde turnuvaya katılmayan fakat oyunu oynayan bir çok insan baz alındığında aslında e-spor oyuncularının Türkiye'deki yeri biraz olsun anlaşılabilir. Oyunun ciddiyetle oynanması kişilerin oyunun evreni tarafından kuşatılmasıyla ve oyundan gelen yoğun enformasyonla, sanal veriler neticesinde evreni fiziki mekana taşımaktadır. Kimi zaman oyunculara halen oyunda oldukları hissini verebilir. Evrenin sadece bilgisayar ekranıyla sınırlı kalmayıp odayı kuşatmasıyla her köşe oyun kokar ve oyuncuların gerçek dünyası olur.

E-spor oyunlarının üreticileri oyuncu kitlesini tutabilmek için yönlendirdikleri cemaat biçimlerinde yapay bir aile modeli üzerinde çalışırlar. Klasik cemaat ruhunun bir nostaljisini kullanarak, kurumun devamını ve başarısını sağlamaya çalışmaktadırlar. Ailelerinden ayrılan gençlere eskisini unutturmaya çalışan yeni bir aile modeli önermektedirler. Onların başında babaları, yani koçları vardır. İhtiyaçlarını giderir, en sevdikleri hobileri olan oyun'a profesyonellik çerçevesinden bakarak kızmaz ve aksine teşvik ederler. Gençler genelde aile içinde hobilerinin ciddiye alınmadıklarını düşündükleri için, bu aile modeli onlara çekici gelir. Zaten bu hobi sayesinde burdalardır. League of Legends oyunun yayınladığı profesyonel

oyuncuların belgeselleri incelendiğinde; onlarla yapılan röportajlarda, ilk başta aileleri onları desteklememiş, onlar kendi çabalarıyla internet kafelere kaçmışlar, evden atılan dayak yiyen oyuncular dahi olmuştur. Kafede keşfedilip takıma alınmış ve şimdi öz ailesi desteklese de sanal ailede yaşamakta ve orada bir meslek edinmiş, evden ayrılmış durumda olmaktadır.

Çalışmamızın giriş bölümünde belirttiğimiz gibi oyun evlerine üzerine olan bu araştırmamız da kavramsal bir karışıklık yaşamamak için şunu belirtmekte fayda vardır: Oyun evleri (gaming houses) bu iki dalda incelenmelidir; profesyonel ve amatör olarak. Bizim çalışmamızda saha çalışması üç farklı ilde, dört farklı amatör oyun evinde yapılmıştır. Bu yüzden oyun evlerinden genel anlamda bahsetmek her iki oyun evi türünü de kapsarken, özel olarak geçen bahisler de amatör oyun evleri anlaşılmalıdır. Yeri geldiğinde profesyonel oyun evleri belirtilerek karışıklığa düşülmemesi için ayrıma gidilmiştir.

Oyun evleri ilk olarak özellikle genç ve öğrenci kuşağı kapsamakta; onların kendi imkanlarıyla oluşturdukları amatör biçimde bir sosyalleşme ve oyun oynama mekanlarıdır (bkz. Resim 4). İlk başta oyuncular bilinçli bir şekilde oyun evlerini yaratmamışlardır. Çünkü içerisinde her türlü aktivite ve oyun türünü almakta ve sınır çizilmesi zor bir hale dönüşmektedir. Fakat daha sonra Counter Strike gibi oyunların turnuvalarının başlamasıyla, oyuncuların bir araya gelip antreman yaptıkları mekanlar olmuşlardır. Bu işlevi ilk olarak internet kafeler yerine getirmekteydiler. Fakat kafeler belli bir ücrete tabi, etrafta bir çok sesle ve farklı yaşlardan insanlarla kuşatılmış durumda, rahatsız ve özel alanın ihlal edildiği mekanlardı. Sağlıklı bir antreman yapmak pek mümkün değildi. Bu yüzden öğrenci olup ta ev tutan gençlerle ya da ailesi ile yaşayıp kendi odasını kullanan gençler turnuvalar için antreman yapmak amacıyla bu mekanlarda düzenli olarak buluşmaya başlamışlardır. Ev; güvendir, rahatlıktır, ücreti yoktur, özel alandır, oyunun büyüğü daha iyi yaşanır, konsantrasyonu daha iyidir, kamusal alan gibi herkesin girip çıktığı, rahatsız edici tiplerin olduğu, bozuk seslerin çıktığı bir mekan değildir. Bu yüzden oyun oynamak amacıyla amatör oyun evlerinin temelleri atılmıştır.

Araştırmamız içerisinde; oyun oynamaya başlama yaşları olarak erkek oyuncular genellikle 14 yaşını yaşını gösterirlerken M. S. A. 8 yaşında, Z. E. 8 yaşında ve G. K. ise 6 yaşında başladığını belirtmiştir. Bayan oyuncular ise genellikle 16 yaşlarında oyuna başlamışlardır. Oyuncuların hiç biri bağımlı olduğunu ifade etmemiştir fakat Z. E. ve G. K. bağımlılığı farklı ifadelerle kabullenmişlerdir. Erken yaşta oyuna başlama ve hakimiyet kurabilmek de bu oyuncular için oyun hakimiyeti ve profesyonelleşmeyi hedeflemelerini sağlamıştır. Profesyonel oyuncu olmak isteyen oyuncular, oyun ortamı ve sosyal ilişkilere ciddi bir biçimde değer vermektedirler.

E-spor müsabakaları gelişip kulüplerce profesyonel oyuncular tutulup bu işi bir meslek haline getirdiklerinde; işin içine rekabet girmiş ve firmalar oyuncularına özel sadece oyun oynamak amaçlı profesyonel oyun evlerini kurmuşlardır. Oyun evlerini ilk kuranlar şirket aracılığıyla veya amacıyla kurmadı ama şirketler daha sonra oyun evlerinin kurulmasını desteklediler. Bugün aratıldığında sadece profesyonel oyun evlerinin bilgilerine ulaşılsa da aslında amatör olarak başlamış fakat adı konulmamış bir oluşumdur bu. Profesyonel camiada yerini bulmasının ardından oyun evleri kavramı literatüre girmiştir. Aslen kumarhane kelimesinin bir uzantısıdır. Çünkü oralarda da oyun oynanıp bahisler dönmektedir. Oyun evleri bugün e-spor ile ayrılmaz bir biçimde anıldığından dolayı bir yatırım, bir bahis yani kumar ortamıdır. Profesyonel oyun evleri şirket, kulüp ve sponsorların tuttuğu, tüm masraflarını karşıladıkları mekanlardır. Oyun evleri sabit kalır ama oyuncular değişir. Çünkü burası bir tür ofistir. Oyun işe dönüşmüştür. Oyuncunun tüm ekipmanları donanım sektöründe büyük markaların ürünleriyle donanmıştır. Oyun oynama eyleminin bozulmaması, oyun evreninin sarsılmaması, en ufak saniyelik bir kopuşun bile yaşanmaması için her türlü ekipmanın ve teknolojik ürünün en iyisi alınmaktadır. Oyun evleri şirketler için bir kazanç kapısıdır fakat amatör oyun evleri daha çok eğlence ve sosyalleşme amaçlıdır.

Profesyonel evlerde koç, menejer, oyun analizcileri ve takım üyeleri birlikte yaşarlar. Yukarıda da bahsettiğimiz gibi internet kafelerden, turnuvalardan, oyun içerisindeki puanlarından, özmedya yayınlarından veya oyunların izin verdiği takdirde solo-q oyun biçimiyle tanınan gençler bir anlaşma imzalayarak ailelerinden ayrılıp bu evlerde yaşamaya başlarlar. Solo-q aslında kişinin kendi evinden tek başına girebileceği bir oyun tarzıdır. Bu oyun biçiminde takım dünya üzerinde diğer oyuncularla rastgele olarak oluşturulur. Bu oyunlarda iyi oynama reflekslerine sahip oyuncular, aynı oyunda profesyonel oyunculara ya da kulüp üyelerine denk gelerek yeteneklerini sergilediklerinde keşfedilmiş olurlar. Profesyonel oyun evlerinde kurallar vardır ve bir imza karşılığında bu hizmetlerden yararlanılır. Evler mekânsal açıdan ileride inceleneceği için şu kadarını söylemek gerekir ki; burada sadece oyun vardır. Etrafta olan her şey kişiyi oyuna yönlendirir. Burası bir kamptır, antreman sahasıdır. Oyuncular olabildiğince az eşya ile buraya gelip oyun sezonu bitene kadar burada çalışırlar yani oynarlar. Turnuva başarıları ile kulüplerinin ismini yüceltmeye ve kazanç elde etmeye çalışırlar. Transfer olurlar, atılırlar. Futbol kulüplerinde olan her şey burada parmakların ucunda gerçekleşmektedir.

Profesyonel oyuncuların yaş dilimi 14-26 gibi bir aralıktadır (bkz. Resim 87). Bunun dışındaki oyuncular genellikle bu evlere kabul edilmezler. Evlerin kendince kuralları, yatış kalkış saatleri, beslenme biçimleri bir plana göredir. Amatör evler ise profesyonel evlerin

kurulmasından sonra daha özendirici hale gelmiş ve oyun evi adı altında eldeki tüm imkanlar kullanılarak geliştirilmiştir. Gençler üniversiteden arkadaşlarıyla, internet kafeden, mahalleden ya da oyun içerisinde tanışıp başka bölge veya şehirlerden bir araya gelerek bu evlerde kalmakta ve oyun oynamaktadırlar. Amatör oyun evlerinin kendi içinde bir kuralının olup olmaması o evin sahibine bağlıdır fakat profesyonel oyun evlerindeki gibi sert ve katı kurallara dayanmaz, esnektir ve bir anlaşma, imza yoktur. Dışarıdan başka arkadaşlar davet edilebilir ve hatta başka insanlara öğretmek ve cemaati genişletmek hoşlarına gider. Fakat profesyonel oyun evlerinde oyuncunun ailesinden birinin ya da sevgilisinin, arkadaşının eve gelmesi dahi belli bir kurala göredir, gelişigüzel yapılamaz. Her iki oyun evinde de tüketim hızlı tüketilen gıdalarla sağlanır. Bunu hem oyun oynama alışkanlığı, hem yemek kültürü hem de maddi durum belirler.

Profesyonel oyun evleriyle amatör oyun evlerinin oyun ciddiyeti aynı değildir. Amatör oyun evleri içerisinde ciddiyeti barındırsa da bu durum esnektir kişiye özeldir. Amatör evlerde yaş sınırı arkadaşlık tercihlerine bağlıdır. Meslek ve eğitim durumu genellikle öğrenciliğin tamamlanmadığı ya da yeni bittiği durumlardan ötürü çok fazla farklılık göstermez. Profesyonel oyun evlerinin içerisinde sosyalleşme yok demek yanlış olur çünkü oyuncular da kendi aralarında bir takım aktiviteler yapmakta ve takım ruhunu kazanabilmek için birbirlerini iyi tanımaya çalışmakta, beraber vakit geçirmekte ve sosyalleşmektedirler. Oyun evleri kavramının iyi anlaşılabilmesi için hem oyunun yaşadığı değişim, dönüşüm bilinmeli, hem dijital ve online oyun kültürü bilinmeli, bununla birlikte yeni medya kavramı ve topluluk kurma biçimlerinin bilgisi okunmalı, agon kavramı ile e-spor kavramının yansımaları görülmeli hem de oyun evlerine gelene kadar oyunun oyuncu ile bulunduğu mekanların dönüşümü iyi bilinmelidir. Oyunun post endüstriyel dünya da tek bir ortak nokta üzerinden nasıl kabileler oluşturduğunu, oyun evleri kavramı iyi bir biçimde açıklamaktadır.

Anderson'un hayali cemaat kavramına bakışında; aynı gazeteyi okuyan insanların birbirini gördüklerinde aynı cemaatin içinde olduklarını hissetmeleri söz konusudur. Burada bir cemaat görünürde yoktur fakat aynı ortak noktadan, aynı enformasyonu tüketmeden kendilerinin bir grup olduklarını hayal ederler. Oyun evlerine potansiyel üyeler de aynı şekilde ortak oyunu gördüklerinde aynı dünyayı paylaşırcasına diğer tüm anlaşmazlıkları kenarda bırakıp aynı evren içinde bir cemaat olabileceklerini hayal ederler. Oyun evlerinde birleştiklerinde de bu cemaatin mekânsal boyutunu fiziki ortamda yaratmış olurlar. Birbirlerini aynı tarz şeylerden hoşlanacaklarını hayal edebilirler fakat her insan tek bir ortak konudan ötürü toplandığı için kültürel ve kişisel özellikler olarak benzer olmayabilirler aslında. Dijital oyun tüketicileri aynı oyunu oynamasa bile diğer tüketicilerin kendisini

anlayabileceğini düşünürler. Çünkü dijital oyun kültürünü almışlardır bir kere. Bu konuda fikrini beyan eden oyunculardan bazılarının söyledikleri şunlardır:

*“Her insan oyuna saygı duymuyor, hatta çoğu bu işi ciddiye almıyor ve alanlara da ‘boş insan’ olarak bakıyor. E böyle düşünen insanlarla yani çoğunlukla anlaşmam pek mümkün değil, hatta hiç mümkün değil. Ben oyun konusunu ciddiye alırım, oyun için kalp kırabilirim –eğer ciddiye alınıp saygı göremezsem-. Ama adam oyuncuysa, herhangi bir oyunu severek oynuyorsa o insan sana herkeste olan gözlerle bakmaz. Adam biraz da olsa anlar seni. Belli bir ortak alan, dil bulmuş oluruz kendimize. O yüzden oyuncu olsun çamurdan olsun.” (G. K. 26 yaşında erkek, Konya birinci oyun evi, lisans mezunu).*

*“Bence iki tip insan var: oyuncu ve oyuncu olmayan. İşte biri beni anlarken, diğeri anlayamıyor. Bunu üstünlük gibi saymıyorum herkes eşit ama anlaşma şeklimiz farklı. İletişim kuracaksam biriyle, oyuncu olduğunu anlayınca daha bir yakın hissediyorum kendimi mesela, konu bulmak kolay oluyor, iyi arkadaş olabiliyoruz. Mesela çay ocağında birinin üstünde LOL karakterlerinin resimleri vardı, aha dedim bizim ekipten bu da. Çocukla direk konuya girebildim oysa tanımıyorum bile, tersleyebilir bile bir başka insan ama arkadaş olduk direk.” (Z. E. 28 yaşında erkek, Konya ikinci oyun evi, lisans mezunu).*

*“Bazen kafeye gidiyoruz oyun oynuyoruz, tabi kafeye bizim okuldan sevmediğim kişiler de geliyor. Bir bakmışsın aynı takıma düşmüşüz. Çocuğu sevmiyorum hatta kavga ettiğim kişiler bile olabiliyor bunlar ama oyunda ben pislik yapmam. Adam gibi oynuyorum onunla, takım oluyoruz sonuçta, kişisel bir mesele değil bu.” (M. S. A. 17 yaşında erkek, Konya birinci oyun evi, lise öğrencisi).*

*“Takıldığımız mekanlarda otururken bir çok kişinin sesi de bize geliyor tabi doğal olarak. Bazen benim oynadığım oyunla ilgili birkaç kelime duyunca direk dönüp o kişilerle tanışıyorum. Bilmiyorum çok gıcık tipler değillerse, şöyle bir süzüyorum ve sonra anlayabileceğimize inanıyorum. Genelde de arkadaş oluyoruz zaten onlarla. Aynı oyunu oynamak aradaki bağları sağlıyor bence, bunu defalarca yaşadım çünkü.” (Ö. K. 26 yaşında bayan, Konya birinci oyun evi, lisans mezunu).*

Yayın aracılığıyla bağlı oldukları bu okur-yoldaşlar, kendi dünyevi, tikel ve görünür görünmezlikleriyle ulusal olarak hayal edilen cemaatlerin nüvelerini biçimlendirirler (Anderson, 2015: 60). Yani oyun dünyasında da dergiler, videolar, fan sayfaları, forumlar, hikayeler, streamler, cosplayler, animasyonlar, parodiler, topluluk siteleri, haberler, sosyal medya hesapları kişilerin hayali olarak bir oyun cemaati yaratmasının bugün hala aktörleridir.

Öyle ki kimi oyunun herhangi bir hikayesi, gerçeğe dayalı yaşanmışlığı bile yokken Hollywood ve Japon ve Kore sinema sektöründe filmleri vardır. Bunlar dijital oyun kültürünün anlatıcıları, yayıcıları, yeniden üreticileridir ve insanlar bunu tüketirler, kültürlenirler, ortak paydadın cemaate dahil olup onu tüketimle ayakta tutarlar.

Oyuncular oyuna dair takiplerde bulunarak, bazı yayınları izleyerek bir cemaat oluştururlar. Aynı oyuna dair olmasa da bu yayınları takip edenler birbirini tanırcaısına iletişime geçebilmekte ve hayali de olsa bir cemaatin üyeliğini yapmaktadırlar. Çünkü bahsettiğimiz gibi aynı enformasyonu tüketmekte ve dijital kültürü almış bulunmaktadırlar. Ankara oyun evinden S. N. ve E. T. oyun haberleri, internet siteleri ve dergilerini takip etmektedirler. Çanakkale oyun evinden C. B., O. E. ve K. Ç. internet sitelerini takip etmektedirler. Konya birinci oyun evinden M. S. A., G. K., Ö. K., D. A. internet sitelerini takip etmekte; D. A., M. S. A. ve G. K. ayrıca haberleri ve özmedya yayınlarını da takip etmekteledir. Bunun dışında M. S. A. ve G. K. forum siteleri, dergilere üye olmuşlardır. Konya ikinci oyun evinde tüm üyeler haberleri ve dergileri takip etmektedirler. Ayrıca Z. E. ve B. Ç. de özmedya yayınlarını takip etmektedirler.

Çalışmamıza katılan tüm oyuncular sıkı oyuncu kategorisine girmektedir. Yalnızca Çanakkale oyun evinin oyun pratikleri; bu durumu gündelik ve sıkı oyuncu arasında açılması gereken bir kategoriye ihtiyaç duymaktadır. Oyuncular gerek taktik gerekse de son gelişmelerden haberdar olmak, oyuna destek ve görsel hazza maruz kalmak için bu yayınları takip etmektedirler. Yayıncılık yaparak; para kazanabilme, ün sahibi olma, oyun aleminde bir sanal kariyer yaratabilmek için de yayın dünyasının içine girmişlerdir. Devir fenomen olma devri olarak nitelendiğinden, her oyuncu ayrı bir dünya olarak ekranların karşısına geçebilmekte ve yenilikler getirebilmektedir oyun dünyasına. Daha çok sıkı ve profesyonel oyuncular bu yayınları takip edip, içerisinde yer almaktadırlar. Halk arasında kullanılan “aynı alemin çocuklarıyız” tabiri bu dünyada dijital kültürle kültürlenmiş oyuncu ve seyirci kitlesine denk düşmektedir. Yayınlar hem bir cemaatsel yapıyı tüketimle oluşturmakta hem de sosyalleşmelerinin bir aracı olmaktadır. Yayıncıların ve doğal olarak oyun firmalarının fan gruplarını oluşturma da bu tür yayınlar önemlidir.

Dil bir cemaatin oluşumunda en önemli unsurlardan biridir. Dil, iletişimi sağlamakla kalmaz aynı zamanda aktarılagelen tarihtir de. Özellikle eski dillerin yeniden diriltiip geçmişe ait mitolojik hikayeleri daha gizemli, daha çekici bir havada yeniden yaratması; toplulukları meydana getirir. Dilin unutulmuşluğu, eskiliği, silikliği onu yeniden canlandırmak, keşfetmek, eskilerden haberler almak, yaşananları öğrenmek isteyenlerin ortak noktası, cemaatin kurucu ilkesidir. Oyun da aynı şekilde kendine has bir dili ile belki yoktan

varolmuş ve sahte bir tarih yaratarak insanların bunu okumasını, anlamaya çalışmasını ve zihinlerinde, hayal güçlerine birkaç görselle destek olacak şekilde mekanları komple canlandırmalarını sağlayarak o dünyanın cemaatlerini yaratır. Mesela LOL'de; Bilge Water isimli bir ada oluşturuluyor ve oradaki yaşam, efsanelere konu olup diğer oyun karakterlerinin hikayelerinde kendini bulmakta, oraya ait ata sözleri, terimler kullanılmakta ve insanlar bunları okurken o dünyanın dilini kültürünü kapmış olmaktadır. Bir çok LOL oyuncusu; özellikle kız oyuncular da hikayeye önem verme, hikayeyi okuduktan sonra oyuna başlamış olma durumu vardır. İlk başta anlamsız ya da karışık gelen oyun, hikaye sonrasında bakış açısını değiştirmiş, meseleye kökten hakim olmuşçasına aynı zamanda kadim tarihini meraklandırarak kişileri oyun dünyasına dahil etmiştir. Bu konuda benzer fikirleri ifade eden katılımcılar: M. S. A., M. K., G. Ş., Ö. K., M. A. K., M. O., M. B., S. N. olmuşlardır. Kimisinin de oyuna başlama sebebi direk hikayeler olmuştur.

*“Özlem beni oyuna çok dahil etmeye çalıştı ama ben genelde pek oyun oynamazdım. Sonra baktım oyundaki karakterler, tipleri, hikayeleri çok hoşuma gitti. Nerdeyse tüm karakterlerin hikayelerini bilirim ben. Bu şiirsel bir dünya gibi mistik bir biçimde yazılmış, kitap okumayı da sevdiğim için beni içine çekti direk. Oyuna öyle başlama kararı aldım.” (M. K. 24 yaşında bayan, Konya birinci oyun evi, lisans mezunu).*

*“Aylin bana oyunu gösterdiğinde ilk baktığım şey hikayeler oldu. Benim bölümümle de alakalı olduğu için, ben İngiliz Dili ve Edebiyatı okudum, sürekli eski şahsiyetlerin hikayeleri ile ilgilenirdik. Baktım oyun da eski dünyaya yönelik ve hikayelerle dolu, benim hoşuma gitti başladım bende.” (M. B. 24 yaşında bayan, Çanakkale oyun evi, lisans mezunu).*

Oyun dili sihirli kelimelerle doludur. Bir toplu taşıma aracında dile getirilen oyunsal terimi direk algılayarak o cemaatin bir üyesi olduğunu hatırlayan kişiler mevcuttur. Çünkü dil bağlamdır, aynı zamanda bağdır; insanları topluluklara bağlar. Oyun dilini anlamayanlar, oyuncular tarafından pasif bir şekilde dışlanmış oldular; çünkü anlamsız onca terim canlarını sıkar ve gitme isteği uyandırabilir. Sevgililerle yapılan mülakatlarda sırf sevgilisini anlayabilmek, onun dünyasını, arkadaşlarının dilini ve yaşam tarzını öğrenebilmek, hatta ilişkilerini devam ettirebilmek için oyunu öğrendiğini dile getirmiştir çalışmamıza katılan oyuncular. Bunu iki katılımcımız şu şekilde ifade etmişlerdir:

*“Sevgilimle ortak noktamız pek yoktu ilk tanıştığımızda ama oğlan deli gibi oyun oynuyordu. Bende gayret edip onu anlayabilmek istedim, onun dünyasını tanımaya çalışıyordum. Bazen oyuna benden çok önem veriyordu bir de başka kızlarla*

*oynuyordu. Ben o durumda üzüliyordum ve kendimi dışlanmış hissediyordum. Sessizce o oynarken oturup duruyor ve sıkılıyordum. O yüzden bende o ne seviyorsa o alana el attım. Mesela Japon animeleri izlemeye başladım, LOL oynamaya başladım onun için.”* (A. Ö. 26 yaşında bayan, Çanakkale oyun evi, lisans öğrencisi).

*“Ben nerdeyse tüm sevgililerime oynadığım oyunları öğretmeye çalıştım. İyi de oynar oldular ha, benimle mücadele edecek dereceye gelen biri vardı. Sırf benim için başlamış oldular, ben de sevgilimle birlikte oynamak istemişimdir hep. Her daim tercihim aynıdır, oyunu üstte tutarım ve bizim anlaşabilmemiz için bir ortak nokta bu olmalı.”* (Z. E. 28 yaşında erkek, Konya ikinci oyun evi, lisans mezunu).

Anderson’un bahsettiği gibi ulus hayali cemaatini oluşturan ve ona geçmişini, ortak bağlarını, tarihini veren, bu birlikteliği betimleyen ve yeniden üreten, hayran bırakan ve muhafaza ettiren bir unsur da müzedir. Oyun dünyasının da bu unsuru kendince oluşturup dönüştürmesi online oyunlarla gecikmemiştir. Comic-con tarzında Gaming-con’lar, cosplay partileri, E3 gibi oyun tanıtım fuarları ve etkinlikleri dijital dünyanın müzeleridir. Orada oyun içindeki nesnelere, karakterlere, dünya öğeleri ve hikayelerine dair her şey sergilenerek bir tarih, bir hatırlatma, ortak bir buluşma ve oyun cemaatinin yeniden üretimi söz konusudur. 2-5 Haziran tarihleri arasında Ankara ATO Congressium’da düzenlenen E-Gameshow Fuarı Türkiye’nin ilk oyun müzesini oluşturdu (URL 16).

Oyunlardaki “intro” bölümü zaten ortak tarih anlayışını yerleştirmek içindir. Bir MMORPG oyunu olarak Knight Online’a bakarsak; ilk giriş kısmında sinema sektörünün romandan devraldığı orta dünya cemaati, oyun evrenine dahil edilmiş bulunmakta, oyunun amacı, dünyanın tanrısal güçlerle nasıl yaratıldığı, ırkların savaşları, ırkların tarihi gibi bir çok bilginin detaylıca verildiği görülmektedir. Hem yayıncılık hem sinemacılık sektörünün oluşturmuş olduğu “orta dünya” hayran kitlesini kendi cemaatine katmakta, hem de yeniden bir tarih yazarak oyuncuların “insan” ya da “orc” ırklarından birini seçmesini, onu sahiplenmesini, kendi kurguladığı tarihten yola çıkarak çekilen acıların karşı tarafa ödetilmesi gerektiğini anlatarak bir amaç koymakta ve cemaatinin ortak noktasını böylece oluşturmaktadır.

Dijital cemaatlerde nickname (rumuz) çok önemlidir; hem cemaat adı, hem oyuncu adını kapsar. Cemaat oluşumunun temel taşlarından biri budur. Oyun evlerinde sosyalleşme kısmında bahsedileceği üzere; nick kullanımı bir kimliklenme, sahne önünde sergilenen rol anlayışıyla postmodern insan tiplerini açıklamaktadır. Çünkü tekrar belirtmeliyiz ki; oyun evleri marjinalliği de sahiplenir ve kendi evrenine katar. Marjinal tiplerin ortak bir cemaat oluşturabilmesi oyun üzerinden sağlanırken aynı zamanda Role Play oyunları oynarcasına

gerçek hayatta rollerin sergilenmesini de sağlar. Hem profesyonel, hem de amatör oyun evlerinde rol kuramı kendisini gösterir. Özellikle profesyonel oyun evlerinde fanları olan oyuncular için rol yapmak, nick'ine uygun davranmak kişinin oyun dünyasının hediye ettiği “istediğin kişi olabilirsin” hakkını kullanmasının bir yoludur. Oyuncu oyuna kendini kaptırdığı ölçüde kendi habitusunu oyuna aktarırken, oyunda var ettiği karakterin özelliklerini ve nick'in getirisini de kendi habitusuna alır ve bu sebeple rol yapar.

İsteddiği nick'i alamayan oyuncuların o oyuna hoşlarına gidecek bir nick bulana kadar girmedikleri araştırmamız içerisinde belirtilmiştir. Bu süreç bazen günlerce sürmekte ve oyuncular ekranın karşısında kendilerini temsil edecek bir isim düşünüp öylece beklemekte olduklarını anlatmışlardır. Bu konuda Nick'in kendisini temsil ettiğini düşünen katılımcılar şunlardır: G. K., M. S. A., Ö. K., Z. E., A. Ö., D. A., O. E. Diğer katılımcılar da nick'in kendileri için çok önemli olduğunu söylemekte fakat günlerce düşünene kadar beklemeyip, görsel ve telaffuz açısından bozuk ta olsa istedikleri nick'in yanına harf veya sayılar getirerek oyuna girdiklerini ifade etmişlerdir. Bu konuda sorduğumuz sorulara verilen bazı cevaplar şunlardır:

*“Nick sizin sanal alemdeki gerçek isminiz oluyor. Çünkü bu alemde hangi odaya girseniz o ismi kullanıp kendinizi tanıtmanız gerekiyor. Atıyorum Knight oynuyorum ve adım ‘CyberGhost’. Knight'ta beni tanıyan binlerce insan oluyor sonra server değiştirdiğimde oyuna yeniden başlamış oluyorum ve beni tanıyan insanlardan bazıları da bu servera geçiyorlar. O zaman aynı ismi kullanarak ‘bak ben şu serverdaki CyberGhost’um’ demiş oluyorum ve o insanlar hemen benimle iletişime geçiyor. Aynı oyun ilişkimiz orada da devam ediyor. Yoksa benim adıma biri aynı isimle girip ben gibi davranarak ismimi kötüye kullanabilir. O benim kimliğim, biri bir şey yapsa o nick'ten ben yapmış gibi olurum hoşuma gitmez yani.” (O. E. 25 yaşında erkek, Çanakkale oyun evi, lisans öğrencisi).*

*“Nick alırken saatlerce düşündüğümü bilirim çünkü oynarken o alemde bir karizma kasıyoruz. Yarın dışarı çıktığımda oyuncu arkadaşlarım sokakta bana o nick'le seslenecek. Komik veya kötü olması alay etmelerine sebep olur. Şahsen ben de ederim. Mesela bir arkadaş vardı nick'i Araz01'di. Biz o 01 takısıyla sürekli alay ederdik, bir insanın ismi 01 olur mu? Yani almışken tam, iyi bir nick seçmeli. O benim diğer adım gibi olmuş oluyor. İsim sadece sanal alemde seçmeyle bitmiyor, böyle gerçek dünyada da onunla hitap ediliyoruz yani. Benim tüm LOL'cü arkadaşlarım telefon rehberimde nick'leriyle kayıtlıdır, başka isim kullanmayız biz.” (D. A. 26 yaşında erkek, Konya birinci oyun evi, lisans mezunu).*

*“Silk Road diye bir oyun oynuyorduk orada bir isim almıştım kendime ‘ThiefsMaster’ diye. Oyunla alakalıydı ama sonra LOL’e geçtik ve aynı ismi aldım, arkadaşlarım alay etmeye başladı, pişman oldum. Haftalık harçlığım 20 lira benim, harçlıklarımı biriktirip isim değiştirme scroll’u (parşömen) satın aldım 50 liraya ve adımla değiştirip kurtuldum. Gerekirse yemem, içmem ama o adı değiştiririm. Sıfırdan oyuna başlayıp başka bir isim almakla uğraşamam, o kadar seviye katetmişim, geriye dönemem. Hem karakteri satarken de isim önemli, para ediyor yani.” (M. S. A. 17 yaşında erkek, Konya birinci oyun evi, lise öğrencisi).*

*“Nick dediğin şey bir insanın onurudur bence. Eski Türkler çocuklarına bir kahramanlık yapınca isim verirlermiş ya; işte aynen o şekilde ismin bir yeri, bir dayanağı, bir kokusu ve rengi vardır. Mesela ben bu ismi alana kadar çok oyun bıraktım, isim değiştirdim, içime sinmedi. Günlerce oyun başında sadece bakleyerek isim düşündüğümü bilirim. Sabah açarım oyunu otururum başına, yanına kola, cips, bisküvi filan hem yer hem düşünürüm. İnternette araştırırım, karakterimi tarif edecek bir şey lazımdı bana. Bazen kardeşim filan diyor ‘abi oturup duruyorsun bari öbür odada düşün de biz oynayalım o esnada, senin düşünmen hiç bitmiyor’. O kadar önem veririm isme ve sonunda ismimi buldum. Her platformda aynı ismi alırım çünkü beni tanıyan her yerde tanısın. Her oyunda belli bir yere gelmek isterim bu isimle. Önceki aldığım isimler özentî, bir karakter, metal grubu gibi isimlerdi ama şimdi beni tarif eden gerçek ismi buldum; hem kendi dilimizde hem de bir anısı, kokusu, rengi var. İsmi söylerken hayran kalıyorum, bir anısı var. Sırf ismimden ötürü karakterimi satın almak isteyenler oluyor. Yeteneğe değil isme de para veriyorlar. Gerçek ismimi de aynı yaptım çünkü bu dünyadaki bedenim sanal alemle aynı.” (G. K. 26 yaşında erkek, Konya birinci oyun evi, lisans mezunu).*

Oyun evlerinde oyuncular birbirini sevmeyebilir ama görevini bilip yapmak zorunda hissederler. Profesyonel evlerde bu his değil zorunluluktur. Amatör oyun evlerinde ise rahatsız olunan konular açılmadığı sürece oyun üzerinden herkes rolünü icra edip oyun bitene kadar eğlenilir ve sonrasında oyun evinde kalmayacak olan oyuncular gittiği takdirde gerilim atlatılmış olunur. Saha araştırmamızda iki oyun evinde (Çanakkale e Konya birinci oyun evi) böylesi bir duruma rastladık ve birbirlerine tahammüllerinin sebebi olarak; oyun ekibinin bozulmaması (çünkü yetersiz sayıda güvenilir oyuncu olduğundan) ve aynı sosyal ortamı paylaşmaktan ötürü diğer arkadaşlarla aralarının bozulmaması için olduğu öğrenilmiştir. Ortamın tadının kaçması, eğlencenin yara alması ve hazzı ulaşılammama korkusu bu durumu asgari ortak nokta olan oyuna indirgeyip bir birlikteliği mümkün kılabilmektedir. Birlik ise

ortak ilgiden gelir. Hatta bazen taban tabana zıt kimlikler bile bu geçici cemaatlerin belli bir süre parçası olabiliyor.

Oyun içerisindeki davranış kalıpları, stratejiler, avatarlar aynı zamanda gerçek hayatta da kişinin içerisinde gizli kalmış, görünmez yanının dışı vurumu olarak sanal habitusunu oluşturur. Goffman'ın teorisindeki gibi (sanal) toplum önünde kendi maskesini giyer ve rolünü oynar. "Kişi" (person) sözcüğünün ilk anlamının "maske" olması büyük olasılıkla basit bir tarihsel rastlantı değildir. Daha ziyade herkesin her zaman ve her yerde, az çok farkında olarak belli bir rolü oynadığı gerçeğinin kabulüdür bu .... Biz birbirimizi bu roller içinde tanırız; bu rollerde kendimizi tanırız. Bir anlamda, kendimiz hakkında oluşturduğumuz anlayışı –hakkını vermeye çalıştığımız rolü- temsil ettiği sürece bu maske bizim daha hakiki benliğimizdir, olmak istediğimiz halimizdir. Sonuçta, rolümüzü anlayış şeklimiz doğamızın, kişiliğimizin ayrılmaz bir parçası haline gelir. Bu dünyaya bireyler olarak geliriz, kişilik kazanırız ve birer kişi oluruz (Goffman, 2014: 31).

Oyun aynı zamanda toplumsal beklentilere bir karşı çıkıştır. Çünkü Türkiye’de aileler çocuklarından prestijli mesleklerde olmalarını beklerlerken kimileri bu beklentilere yanıt ver(e)memekte ve kendini oyun aracılığıyla ifade etmektedir. Beklentiler genelde sayısal alanlardan geçerken bu tarz cebirsel konularda sorun yaşayan, üniversiteyi kazanamayan veya bitirip işsiz kalan, vasfı olmayan, endüstri toplumunun ağır iş koşulları altında ezilen, aşağılanan, bir iş beceremediği sürekli yüzüne vurulan insanların sanal alemde gösterdikleri başarı hem çekici, hem kolay hem de bir karşı duruş sergilemektedir. Kolay olması başarının kolaylığı anlamına gelmemekte, bu dünyaya girişin kolaylığı demektir. Çünkü oyun başarısı profesyonellik boyutuna ulaşmış bir unsurdur. Sanal alemde getirdiği başarıları ve sanal kariyerlerini ailesine sunmakta, kendi strajisini ve yaratıcılığını bu alanda kullanmakta, hiç kimse ile anlaşamasa bile kendi gibi oyun sever ve başarısını takdir edecek bir sanal cemaatin üyesi olmaktadır. Bu dünyada “hiçbir şeyi başaramayanlar” olarak hissedenlerin bir kurtuluş yoludur oyun dünyası ve bu dünyada her şey gerçek, ciddidir. Oyun evleri bunun fiziki yaşama adaptesidir. Görüşme yaptığımız oyun evlerinden Konya’da birinci evde G. K. “Elimde kalan tek başarıdır bu.” diye nitelemektedir oyunu. Ayrıca oyuncu kendi gerçek ismini vermeyerek tüm oyunlarda kullandığı nick olan “GECE” kelimesini gerçek ismi olarak seçmektedir. Hem sanal alemde hem de gerçek hayatta kendisine Gece denilmesini istediğini ifade etmiştir.

*“Çocuklara hep doğdukları anda aileleri isim koyuyor. Eski Türklerde ise kahramanlık yapana kadar isim kalıyorlardı. Ben her kişinin kendi ismini koymasından yanayım. Ama bu ülkede bu durum sıkıntılı çünkü isminizi değiştirmek istediğinizde*

*aileniz ve soy ağacınız ile çatışmak zorunda kalıyorsunuz. Bu bir temel hak olarak değil, zorunda kalındığı durumda başvurulmuş bir eylem hatta mahkemeye intikal edilen bir eylem olarak uygulanıyor. İnsana aşırı resmi ve zor gelen bir havası var. Benim başarımlarım oyun alanındadır. Benim yaptığım kahramanlık işte bu oyun dünyasındadır. Çünkü gerçek hayat diye bir şey yoktur, her şey oyundur. Benim yaptığım kahramanlığa binaen aldığım isim de Gece'dir. Her yerde, her kim görürse beni, bana Gece demek zorunda, ismim bu benim. Ben Gece'ye uygun davranırım, onu gerçekleştirir, onu yaşarım.” (G. K. 26 yaşında erkek, Konya birinci oyun evi, lisans mezunu).*

İnternet kafeler kahvehane kültürünün yeni mekanları iken, oyun evleri bunun bir derece ilerisidir. Özellikle amatör oyun evlerinde içecekler, yiyecekler hazırlanır, oyun oynanır, sohbet edilir, arkadaşlar uğrar ve oyun biter ya da ara verilirse dışarı çıkılıp sosyalleşme devam ettirilir. Görüşme yaptığımız ve katılımcı olarak gözlemlediğimiz evlerde oyun esnasında oyunsal muhabbetler dönerken; ara verildiğinde ve bittiğinde de aynı şekilde oyun üzerine yorumlar, komik anların paylaşımı gibi konularda muhabbetin devam ettiği görülmüştür. Oyunun dışına çıkılan konular olsa da muhabbetin neredeyse tamamı gece boyunca oyun üzerine odaklanmaktadır. Gruplar genellikle akşam 8 gibi oyuna başlamakta ve yaklaşık olarak 12'ye kadar oyun oynamaktadırlar. Bu sayı bazen sabah 5'e kadar uzanmaktadır. Bunun belli bir kriteri yoktur, o an karar alınır. Bunca süreçte de daima konuşulan ortak dili oyun dilidir. Bu yüzden oyun evrenine ait olmayan kişiler pasif bir dışlanma yaşarlar.

Oyuncuların günlük oyun oynama süreleri sabit olmamakta ve duruma göre değişmektedir. Bu bir plan dahilinde değildir ve her an bir değişiklik yaşayıp oyunu bırakma veya uzatma eğilimine gidebileceklerini söylemişlerdir. Ankara oyun evi genellikle saat akşam 9'dan gece 4-5'e kadar oynadıklarını belirtmiştir. Çanakkale oyun evi saat 8'den gece 2'ye kadar oynamaktadır. Konya birinci oyun evi saat 10'dan gece 2'ye kadar oynarken iki üyesi bu sayıyı sabah 6-7'ye çekmektedir. Duruma göre 24 saate kadar oyun oynadıklarını belirtmişlerdir. Konya ikinci oyun evi saat 8'den gece 4'e kadar oynadıklarını söylemekte ve bazen bu sayı 5-6'yı bulabilmektedir.

Konya ikinci oyun evi ve Ankara oyun evi üyeleri bu mekanın dışında internet kafelere de arada gittiklerini kaydetmişlerdir. Ayrıca Çanakkale ve Konya ikinci oyun evindekiler birden fazla platformda oyun oynamaktalar ve bu oyunlar için yine aynı oyun gurubunu kullanmaktadırlar (bkz. Resim 9). Çanakkale'deki üyelerden birisi evli ve araştırma görevlisidir. Konya ikinci oyun evinde sadece bir kişi çalışmaktadır ve ayrıca yayın yapmaktadır. Konya birinci oyun evinde üç kişi hem öğrenci olup hem de çalışmaktadır.

Ayrıca bu grup ara ara yayıncılık yapıp bunu kazanç için değil eğlence olsun diye yaptıklarını dile getirmişlerdir. Ankara oyun evindeki herkes çalışmaktadır. Her oyun evi akşam saatinde oyun oynamanın daha uygun ve keyifli olduğunu dile getirmiştir. Her oyun evinin maddi imkanları çok iyi olmayıp profesyonel bir ekipman bulunmamaktadır.

Ankaradaki oyun evinin üyelerinin yaşam tarzları benzerlik göstermekte ve çocukluk arkadaşı olup oyun evini kurarken birbirlerine oyunu öğreterek oluşturduklarını ifade etmişlerdir. Konya birinci oyun evinde yaşayanların yaşam tarzları farklılaşmakta ve toplumsal yapıya göre marjinalleşmektedir. Üniversite için üç kişi olarak ev tutmuşlardır. Daha sonra Ö. K.'nin bir oyuna başlayıp diğer arkadaşlarına (G. Ş. ve M. K.) öğretmesiyle bir takım oluşturulmuş ve bu takım başka üniversite arkadaşları (S. H. ve P. D.), oyunda tanıştıkları ve aynı mahallede oturan bir oyuncu (G. K.), barda tanıştıkları ve daha evin daimi üyesi olan (E. S.) ve internet kafede tanışıp P. D.'nin (üniversitede daha sonra gruba katılan) sevgilisi olan D. A.'nın katılımıyla oluşmuştur. Oyun evinin son üyeleri de Ö. K.'nin kardeşinin yanlarına gelmesiyle (A. K.) ve önceki ev arkadaşlarının da katılımıyla (E. D.) gerçekleşmiştir.

Konya ikinci oyun evi mahalle arkadaşlarının internet kafede samimileşmesiyle oluşmuştur. Bu grup tamamen farklılaşmasa da tamamen aynı kültürel ortamın insanlarından oluşmamaktadır. Çanakkale oyun evi iki ev arkadaşının (A. Ö. ve M. B.) üniversitenin oyun gruplarına internet üzerinden üye olmasıyla başlayıp, tanışıp, arkadaş olunarak kurulan bir oyun evi olmuştur. Kişilikler farklılıklar göstermekte ve evin kurucuları marjinal kişilik tarzlarına sahip insanlardır.

Goffman "Günlük Yaşamda Benliğin Sunumu" (2014) adlı kitabında tiyatro modelinden yola çıkarak bireyin, kendisini, faaliyetlerini ya da performansını başkalarına nasıl sunduğunu, başkalarının izlenimlerini nasıl yönlendirdiğini ya da denetlediğini "vitrin" metaforuyla açıklamaktadır. Normalde kişinin performansının, gözlemcilerle durumu tanımlamak için genel ve değişmez bir şekilde işleyen kısmına ise kolaylık olsun diye "vitrin" adını verelim. Buna göre, vitrin performans sırasında kişi tarafından kasıtlı ya da kasıtsız olarak kullanılan standart ifade donanımıdır (Goffman, 2014: 33). Ona göre vitrin, performans sırasında birey tarafından kullanılan standart ifade donanımıdır. Oyuncuların vitrin aracılığıyla sunduğu performanslar toplumun anlayışı ve beklentilerine uygun biçimde toplumsallaştırılıp, kalıba sokulmuş biçimlerde uyarlanmaktadır. Bu bağlamda oyuncular izleyicilerine kendilerini olduğundan daha iyi gösteren ve belki de onları daha yüksek bir statüye çıkaracak performanslar sunmaktadırlar. Buradaki en önemli ayrıntı oyuncuların, toplumca resmi olarak onaylanmış değerleri içeren ve "idealize edilmiş" bir kimlik sunma

eğilimde olmalarıdır. Keza oyuncunun sahnelediği kimliği de, bireyin başkalarına vermeye çalıştığı imaj olarak değerlendiren Goffman, bireyi bütün bu eylemlerin toplamı ve bütün bu düzenlenmelerin bir ürünü olarak yorumlamaktadır. Bu tıpkı bir bireyin gerçekten bağımsız olarak, çevrimiçi profilinde sunduğu bütün fotoğraflar, paylaşımlar ya da takip ettiği kişiler gibi her bir unsurun toplamından oluşmasına benzemektedir. Bireyler herhangi bir sosyal medya platformunda kendi vitrinini yaratarak, kimlik bilgilerini, dünya görüşünü ve hatta özel yaşamını paylaşımına açabilmektedirler. Günün sonunda en fazla beğeni alan, her gün belli oranda içerik ve çekici fotoğraf paylaşımlarında bulunan ve izleyici ya da takipçisi fazla olan kullanıcı profillerini popüler hale getiren değerler, sayılar, simgeler ve imajlardan oluşmaktadır (Güzel, 2016: 87).

İnsanların kendi habituslarını sanal olarak üretmeleri kolaydır. Bu üretimin dijital oyunlar içerisinde üretimi de kolayken, takım oyunlarına dayalı olarak kurulan oyun evlerinde bir takım kısıtlamalar ortaya çıkabilir. Mesela oyun evlerinde farklı kimliklerle marjinal insanlar kendi olabilmekte, vitrinine bağlı olarak bir benlik sunumu yapabilmekte ama burada öncelik oyunun tamamlanması olduğunda oyun düzenini bozabilecek davranışlara kısıtlama gelmektedir. Profesyonel evlerde hayvan veya kız arkadaş yasak olabilmektedir. Davranışların bulunulan ortamla çatışmaması önemlidir. Bazı kimliksel öğeler uyum adı altında saklanır, eylemler yapılmaz, bastırılır ya da görmezden gelinir. Kişisel farklılıkları bu ortamlar hem çeker, hem de bir ölçüde düzenleme yoluna giderler.

Profesyonel oyun evleri için şu söylenebilir: "...grup kuralları, grubun tarz özelliklerini ve değer oluşumunu belirler. Bu gruplarda neyin, nasıl söyleneceği, hangi eylemlerin olup olmayacağı belirlenmiştir. Etik prensipler, sadakat, kolektif bilinç veya vefadan bahsediyoruz. Üyelerin değişkenliği bile bu durumu değiştirmez. Sonuçta, dijital oyunlar derken, oyunculardan oluşmuş kolektif kimliklerden bahsediyoruz. Paylaşılan kurallar yeni üyelere aktarılır topluluğun grup kuralları vardır: nasıl konuşulacağı, nelerin yapılacağı-nelerin yapılmayacağı belirlenmiştir. Grup üyeleri burada değişken olarak bireysel/kolektif, mahrem/kamusal, zihinsel/deneyimsel olarak davranabilmektedir. Diğer taraftan yüksek düzeyli bir oyuncu bilincinden de bahsediyoruz. Oyunu bilen, kurallarını bilen, dilediğinden gruptan ayrılma iradesi olan bir topluluk biçimidir bu" (Ünal ve Batı, 2011: 16).

MMORPG oyunlarının evreninin çok geniş olması, yapılabilecek eylem sayısının çok fazla olması, oyunun karmaşık yapısı oyun amacıyla bir araya gelme işini sınırlı bir düzeyde tutmaktadır. Örneğin oyunda sadece gerçek insanlarla savaşma alanı yok, karakterinizin özelliklerini geliştirebileceğiniz bilgisayar tarafından yönlendirilen karakterlerle (NPC) savaşmak ta söz konusudur. Böylece karakterinizi geliştirmek için bir araya gelmeden kendi

başınıza ya da “Skype”, “Curse”, “Team Speak”, Ventrillo” gibi iletişim araçlarıyla arkadaşınızla iletişim halinde kalarak bu işlemi yapabilirsiniz. Klan savaşları, Irk savaşları gibi gerçek insanların yönettiği savaşlarda bir arada olmak avantajlı olabilir. Bu yüzden evde ayrı oynamanın bir kolaylığı da vardır denilebilir. Bu konuda profesyonelliğe oynayan M. S. A. şunları ifade etmektedir:

*“En güzel oyun tabiki birlikte, yani aynı yerde oynanan oyundur. Ama her zaman bu mümkün olmuyor ve oyunda konuşmadan, haberleşmeden oynamak tat vermiyor. İşte o zaman Skype olsun, Curse olsun kullanıyoruz. Bi iletişim lazım, birlikte hareket etmek lazım çünkü. Eski oyuncular da Counter oynayanlar filan hep Team Speak, MSN kullanırlardı” (M. S. A. 17 yaşında erkek, Konya birinci oyun evi, lise öğrencisi).*

*“Adamlar benden ayrı hareket ederlerse o oyun gider bi kere (kaybedilir). Gerekiirse cepten arar yine komut veririm (takımına). Oynarken beni dinlemeyen adam olursa sinir oluyorum, iletişim şart! Sinir olup adamın evine gittiğim bile oldu beni dinlemediği için. O arama açılacak arkadaş!” (M. F. 29 yaşında erkek, Ankara oyun evi, lise mezunu).*

MMORPG oyuncu profillerine bakıldığında: Nicholas Yee'nin yaptığı bir araştırma sonucunda oyunların zannedildiği gibi sadece genç nüfus tarafından sahiplenilmediği sonucuna varılmıştır. Yaklaşık 30.000 benzersiz kullanıcı ile yapılan anket çalışması sonucunda MMORPG oyuncuları oynayan kullanıcıların sadece %25'inin 18-22 yaş arası kullanıcılardan oluştuğu saptanmıştır. Birçok MMORPG oyuncusu iyi bir iş geçmişine ve aileye sahiptir. Yee'nin araştırmasına katılan katılımcıların %50'si tam zamanlı bir işe sahipken, %36'sı evli ve %22'sinin de çocuk sahibi olduğu anlaşılmıştır (Ünal ve Batı, 2011: 212). Tabiki bu durum MMORPG oyunları için geçerlidir ve daha başka oyun türlerinde de bu durum gözlenebilir. Yani çok farklı hayat tarzından, statüden insanlar bu tür oyunları kolayca oynayabilmektedir. Burada da bir sanal cemaat oluşumu söz konusudur fakat oyun evleri kurmak açısından gereklilik düzeyi MOBA ve FPS oyunlarına göre daha düşük düzeydedir. MOBA ve FPS oyunları daha genç kuşaklar tarafından oynanmakta, turnuvalar için internet kafeler ve farklı şehirlerde toplanmak gerektiği için evli ve iş sahibi insanların ilk tercihi olmamakta ya da sadece eğlence, boş zamanı değerlendirme aracı olarak tercih edilmektedir.

Fakat özellikle bekar ve genç oyuncular bu alanda kendini kanıtlayabilmek için sürekli yan yana oynamak, kafelerde, oyun evlerinde buluşmak gerekliliğini hissederler. Aksi halde oyunda ilerleme kaydetmesi güçleşmektedir. Bu oyunlar hızlı oynanan, ekip işine dayalı, anında tepki verilmesi gereken hatta saniye ve saliselerin önemli olmasından dolayı

kelimelerin karşı tarafa ulaşma hızı bile hesaplanmak zorundadır. Saliselik bir hata takımınız kaybetmesine yol açmaktadır. Oyunun sonucu tek kişinin elinde değil tüm takımın çabasında toplanmaktadır; yani herkes kendi bacağından asılmaz, iş birliği şarttır. Bu oyunun tüketicileri internet kafeler de incelendiğinde ilkokul yaşlarına kadar inmekte ve üniversite gençlerinin genel tercihi olmaktadır. Bu sebeple de oyun evlerinin genel alt yapısı FPS ve MOBA oyunlarından gelip genellikle genç yaş ve altına dayanır. Öyle ki Profesyonel oyuncu olup, Türkiye'nin en çok para kazanan başarılı ismi Anıl "HolyPhoenix" Işık, Dark Passage takımının üyesi olmasına rağmen yurt dışında diğer dünya takımlarıyla yapılacak olan turnuvaya gitme hakkını kazandığı halde 16 yaşında olmasından ötürü Wildcard ve EU LCS turnuvalarına katılamadı. Profesyonel oyuncuların yaşları genelde 15-22 aralığında olduğu görünmektedir. Amatör oyun evlerinde ise genellikle Üniversiteye giden öğrenciler olup 20-26 yaş aralığı görülmektedir.

Şirketler de oyun evlerinin oluşmasını, kendi müşteri kitlesinin korunması ve çoğalması açısından gerekli görmekteler. Riot Games firması bu konuda üst düzey çabalar harcayıp özellikle sosyal medya platformları üzerinden çok çalışmaktadır. Oyunculara sürekli yüksek kalitede Hollywood filmlerini andırırçasına kısa filmler, belgeseller, animasyonlar, eğitim videoları ve hikayeler hazırlayarak yeni medyanın nimetlerinden faydalanmaya çalışmaktadır. Bunlar arasında "<https://www.youtube.com/watch?v=aVijgcPQIXE>" linkli video incelendiğinde; dünya üzerinde oyunculunun yaygın olduğu şehirlerdeki sıradan işler yapan insanların hayalleri, günlük yaşantıları, hikayeleri ve League of Legends oyununun içerisinde nasıl yer aldıkları verilmiştir. Fakat video profesyonelce, kişileri özendirir biçimde farklı marjinallikleri de alarak ve aynı zamanda "tıpkı sizin gibi" içtenliğini de vererek samimi bir imaj çizmekte ve kişileri kendi müşterisi yapmakla kalmayıp aynı zamanda oyun evleri üzerinden de bu oyun evrenine, sanal cemaatine dahil etme çabasıdadır.

Bir çok insanın imkanları olmayıp, günlük iş hayatının yükünün altında ezilmesine rağmen; her halükarda bu oyunun bir üyesi olunabileceğini adeta göstermek istemektedir. "Hayat devam etmekte fakat hala bu birlikteliğe katılma şansın var" mesajını vermek istercesine bir iş çıkartmaktadır. Video; hayatın soluk, pastelleşmiş ve zor şartlarını gösterip, karamsar dünyanın gerçeklerini izleyicilerin yüzüne vururken aynı zamanda kullanılan ışık efektleri ve yakın çekim teknikleri ile ne kadar renkli olabileceğini gizil bir mesaj şeklinde vermektedir. Kameranın odak noktasının arka planına bakıldığında çekilen mekanlar ve kullanılan renkler, oyun aracılığıyla bu yaşam şartlarının güzelleşip renklendiğini göstermektedir. Ve bütün bu koşullar içerisinde hikayedeki gençler dünyanın farklı farklı uçlarından E-Spor turnuvası ve Cosplay Balosu için kendi kültürlerini de alıp bu

organizasyona gelmektedirler. İşte bu organizasyon bütün renkleri böyle kucaklamaktadır. Yani kültürel farklılıklarla marjinallikleri içerisine alıp bir eğlence hayat tarzı oluşturmakta ve aynı zamanda “hayal edilen” bu cemaat üyelerini toplayıp birlikteliklerinin üretimini sağlamaktadır.

Postmodern birlikteliği renkler ve ışıklarla; bir video ile pekiştirmeye çalışmaktadır. Modern şehrin belirtilerinden olan her yerin ışıklandırılması ve görsel güzelliğin artırılması unsurlarını yeni medya üzerinden üretilen bu görsel çıktı ile organizasyon, birliktelik ve oyun evreninin dışavurum biçimi olarak görmekteyiz. E-spor etkinliğinin devasa iş bölümünü ve çalışanlarının nasıl neşeli ve eğlenceli biçimde bu organizasyonu hazırladığını gösterirken aslında oyunun günümüzde ne kadar ciddi biçimlere büründüğü de görülmektedir. Amatör oyun evlerinde görüştüğümüz oyunculara bu video izletildiğinde oyuncuların tamamının ilgisini çekmiş ve çoğunluğunun ifadesiyle; “bu hayat tarzının özendirici olduğu ve imkanları olması halinde böyle bir hayat tarzının yaşanmaya değer olduğunu” belirtmişlerdir. Oyunculardan çoğunluğu; izledikleri video ile birlikte oyun amacıyla kurdukları birlikteliğin benzer şekilde olmasını hayal ettiklerini dile getirmişlerdir. Bu tarz videoların oyunu onlara daha çok sevdirdiği ve oynadıkları oyunun keyfini daha da arttırdığını ifade etmişlerdir.

*“Vidyoyu izler izlemez aslında içinde bulunduğum gruba karşı sempitim daha da arttı. Biz sadece profesyonel oyunculara bakarak onlar gibi olmak isterken aslında bu şartlarda bile yine eğlenceli olunabileceğini farkettiler desem doğru olur. Çünkü biz öğrenciyiz, Türkiye’de de imkanlar çok iyi değil. İşte bu yüzden oyuna profesyonelce bir yatırım ya da kendinizi adama yapamıyorsunuz. Gelecek kaygısı ağır basıyor. Fakat bu ortamda biz geleceği bir kenara bırakıyoruz ve eğlenmeye bakıyoruz. Hatta keşke geleceğimiz bu ortamda devam edebilse. Riot Games’in yayınladığı kısa filmlere ve insanların; bizim gibi olan insanların yaşamlarına baktıkça şuan bile keyf alınabilir diyorum. Bu renkli şey benim yüzümü güldürdü şahsen şimdi arkadaşlarımı bir kademe daha fazla sevdim.” (G. K. 26 yaşında erkek, Konya birinci oyun evi, lisans mezunu).*

*“Valla bu videodaki İzlandalı oyuncunun o buz gibi şehirde yaşadığı zorlu şartlarda; işte balık tutmak için uzun süre denizde kalması olsun, sonrasında avcılık için dağa çıkması gibi ne biliyim o ağır şartlarda şahsen benim için çok ağır, zorluklara rağmen evinin o sıcak ortamına girdiğinde bilgisayarından gelen ‘Welcome to Summoner’s Rift’ sesi (League Of Legends oyununun başlama sesi) beni o kadar mutlu etti ki; sanki o benmişim gibi sevindim. Adam o şartlara rağmen oyunu oynayabiliyorsa ben neden yapamayayım ki? Böyle bir belgesel gibi bir şey hazırladıkları iyi olmuş bence, bana umut verdi çünkü ben profesyonel oyuncu olmak istiyorum üniversiteye*

*geçtiğimde. Yurt dışında okusam ve böyle ortamlarda olabilsem en iyi olmak için çalışırım dünyada.” (M. S. A. 17 yaşında erkek, Konya birinci oyun evi, lise öğrencisi).*

Ayrıca Konya birinci oyun evinden sıkı oyuncu Ö. K. (26 yaşında bayan, lisans mezunu) ve seyirci P. D. (25 yaşında bayan, lisans mezunu), Çanakkale oyun evinden sıkı oyuncu A. Ö. (26 yaşında bayan, lisans öğrencisi) ve sıkı oyuncu M. B. (24 yaşında bayan, lisans mezunu) izledikleri video sonrasında ilgilerini en çok çeken kısmın Cosplay için hazırlanan kişilerin yer aldığı bölüm olduğunu ifade etmişlerdir. Bu kısmın onlara ilham verdiğini, bir gün bu organizasyona katılabilmek için cesaret ve maddi imkanlarını toplayıp gideceklerini dile getirmişlerdir. Videonun bu konuda cesaret verici olduğunu ortak olarak dillendirmişlerdir. Oyuncu olan üç bayan League Of Legends oyununa başladıktan sonra cosplay çalışmalarını amatör olarak da evlerinde denediklerini ifade etmişlerdir.

*“Konya’da böyle bir ortam beklemiyordum aslında ben Eskişehir’den geldim çünkü, biz orada da önceden çizgi film karakterlerinin kostümlerini yapardık makyaj filan, hoşumuza gidiyor böyle şeyler. Burada lol (League Of Legends oyunun kısaltması) aracılığıyla böyle bir ortam kurunca biz baktım karakterler çok güzel, çok çeşitli. Onların kostümlerini yapmak istedim, yaptım da zaten. Beni daha iyi hissettirdi. Arkadaşlar da aynı kafada zaten birbirimizi anlıyoruz. Hatta bazen kostümü giyiyorum Bosna’da (Konya’da bir mahalle) çıkıyorum öyle dışarı komiklik oluyor, eğlence de ve arkadaşlarım arkamda duruyor beni yalnız bırakmıyor. Zaten burası öğrenci mahallesi olduğu için bu oyunu da bilen baya var garip kaçmıyor insanlar eğleniyor gülüyor sadece Konyalılar garip garip bakıyor ama benim özgüvenim tam aldırmiyorum bile. Kendimi bu şekilde buraya kabul ettirmek istiyorum çünkü hepimiz farklı kişiliklerderez ve ben taviz vermek istemiyorum ben buyum abi. O izlediğimiz şeyin dikkat çekici kısmı o bence oyun dünyasında biz farklı farklı insanlarız ama birbirimize garip gözlerle bakmıyoruz bir kabullenme var burada da bunu göstermek istiyorum.” (Ö. K. 26 yaşında bayan, Konya birinci oyun evi, lisans mezunu).*

*“Ya bunu izledikten sonra benim de oynayasım geldi aslında ama ben pek anlamıyorum böyle şeylerden sadece ortamı güzel. Özlem kendi kostümde baya iyi bana da yapıyor, birlikte yapıyoruz ve oyunu oynamasamda onlar gibi görünmek eğlenceli bence ben uyum sağlayan biriyim.” (P. D. 25 yaşında bayan, Konya birinci oyun evi, lisans mezunu).*

*“Ben de arkadaşlar gibi eğlenceli buldum bu vidyoyu ve benim ilgimi çeken aslında atmosferi. Ben bu yüzden bu evde takılıyorum çünkü beni kabulleniyorlar, sıcak geliyor ortam güzel. Oyun oynamıyorum ama arkadaşlar oynarken onları izlemek*

*eğlenceli onlara kendi çapımda uyum sağlamaya çalışıyorum mesela dışarı çıktığımızda felan Özlemler kostüm giyiyorlar bende kendim olrak onlarla çıkıyorum, bende kendim olduğum için mutluyum çünkü bunu gösteremiyorum bir baskı var Konyada. Ha şunu söyleyeyim ben eşcinselim bu yüzden her arkadaş her ortam böyle dışlamalar felan oluyor. Burda en azından yerimi buldum Arada öğretiyorlar oyunu bana ama oyun değil de oyunun ortamı çok iyi bana iyi hissettiren şey bu.” (E. S. 24 yaşında erkek, Konya birinci oyun evi, lisans öğrencisi).*

Sonuç olarak şunu diyebiliriz; analog oyunlar artık silinip yerini dijital oyunlara bırakmakta, kamusal alanda oynanan oyunlar oyun evleri aracılığıyla belli sınırların içerisinde icra edilir olmaya başlamaktadır. Önceden de belirttiğimiz gibi bu oluşum henüz yenidir fakat belli lineer bir geçmişi vardır. Oyun evlerinin artış göstermesi oyunların kaderini yönlendirebilir ve gidişatın yolunu çizecektir. Belki de 90’lar ve son oyun devri yaşandı ve yeni oyun oluşumları meydana gelerek oyun, evine değil evlere dönmeye başlamıştır. Oyun evlerinin artışı ileride internet kafelerin de durumunu etkileyebilir fakat kesin bir şey söylenemez sadece takibi gereklidir. Hazzın yaşandığı, eğlencenin paylaşıldığı, birlikte yiyilip içilen, sosyalleşilen ve meslek haline gelip çalışma ortamı olabilen oyun evleri çağımızın yeni kabilesel oluşumlarıdır. Bu kabileler Bauman’ın da ifade ettiği gibi üyelerinden daha uzun süre yaşamamaktadırlar. Yalnızca profesyonelleşmiş oyun evleri artık bir kulüp, bir marka bir şirket halini alıp kendini yaşatır fakat oyuncularını sürekli olarak değiştirir durumdadır. Oyun evleri direk olarak oyun üzerinden oluşmuş cemaatsel bir yapıdır ve post endüstriyel çağın parçalanmış toplumsal yapısında kaybolan, cemaate özlem duyan ve bir aile samimiyeti arayan oyuncu insan için bir sığınma mekanıdır. Homo Ludens’in (oynayan insan) yeni yaşam alanıdır.

### **3.8. Oyun Evlerine Mekansal Bir Bakış**

İnsanoğlunu ve onun eylemlerini incelerken; insanın elinin değdiği her şeye ve bulunduğu mekan ve zamana da bakmak bizi daha doğru sonuçlara götürecektir. Bu yüzden sosyal bilimler içerisinde sosyoloji de, mekana bakarak insan ve onun eylemleri hakkında bilgi toplamaktadır. Yer, mekân ve coğrafya, insanın belli bir yerde, zeminde, mekânda eylemlerini gerçekleştirmesinden ötürü dikkatle irdelenmeyi hak etmektedir. Eylemlerinin gerçekleşme imkânı olan mekânsal boyut, insanın yönelimlerini de etkiler (Alver, 2007: 11). Alver, mekanın insan eylemlerinin anlam haritası olduğunu da eklemektedir. Mekanlar, sosyolojik olarak orada yaşayan insanların kültürleri hakkında bilgiler verir. Mekanların tercihi ve içerisine sinen bu kültürle insanların eylemlerinin kalıplaşmış bazı formları tahmin

edilebilir hale gelmektedir. Kişinin gönlünce yaptırmadığı mekana dahi, az da olsa müdahalesi; yine mekanın değiştirilme çabasından benzer bilgileri verecektir. Bir mekana gerek duymayan oyun, insanların toplumsal yapıyı oluşturup yaşam alanları inşa etmeleriyle sınırlarının esnek olduğu mekanlarda oynanmaya başlanmıştır. İnsanlar oyunsal biçimlerle kutsal mekanlarda dahi oyunu sergilemişlerdir. Çünkü oyunun ilk formları zaten kutsallıkla içiçedir. Çocuklarla oyun, kırlara, dağlara ve sokaklara yayılmaktadır. Şehir mimarisine doğru gidildikçe oyun her zaman kendine bir yaşam alanı bulmuştur. Oyun zaten her yerdedir. İnsanın zihnini dahi bir mekan tutmakta ve hayal gücünün verdiği uçsuz bucaksız mecralarda icra edilmektedir.

İnsan ve toplum, belli bir mekânda varlık kazanır, o mekânda oluşur dönüşür. İnsan ve toplumun bir yerle irtibat kurması, bir yere bağlanması bundandır. Mekân, bir kimlik unsuru olduğu gibi başlı başına bir değer ve referans alanıdır. Aynı zamanda mekân insanın konumu ve statüsüne dair ipuçları taşır. Mekân doğrudan insanın varlık alanı ve toplumsal yeriyle irtibatlıdır... Geçmişten günümüze kendini hep mekânlarda inşa eden, hayatın farklı yönlerine, ihtiyaçlarına, arzularına karşılık olması bakımından yerleşme mekânlarından, yerleşme tiplerinden geçen, köyler ve kentler kuran insan, sürekli hayatın akışını dengeleyecek ve karşılayacak mekânlar üretir (Alver, 2007: 11). Çünkü insan kendini mekanlarla ifade eder, der Alver. Bu sebepten ötürü insanların oluşturduğu ya da bulunmayı tercih ettiği mekanlar bizlere önemli veriler sağlamaktadır. Oyun evlerine gelene kadar, oyunların gerçekleştiği diğer mekanlar da bize oyuncuların ve toplumun ne tür evrelerden geçerek bu –şimdilik– son aşamaya geldiğini anlatmaktadır.

Şehirlerin ve metropollerin yaşam alanlarını kuşatıp dönüştürmesiyle oyun artık yavaş yavaş kamusal alanlardan belli mekanlara çekilme süreci yaşamıştır. Sokaklar boş kalmakta ve insanlar atari salonları, playstation kafeler, internet kafelere doğru yönelmişlerdir. Oyunun adresi fiziki mekanda varolduktan çıkıp, verilerin dünyasında, sanal alemde; klavye, Mouse, joystick, pad gibi araçsal ürünlerin oyuncu ile oyun arasına girmesiyle dijital olarak oynanmaya başlamıştır. Elbette oyun tamamen sokaktan ve zihinlerden silinmiş değildir fakat oyunun yönelişi bu mekanları işaret etmektedir. Bu süreç bir anda olmayıp uzun zamana yayılan bir süreç olduğu için belki de insanlık şuan bir geçiş aşamasını yaşamaktadır. Zihindeki oyunlarda dahi bir azalma meydana gelmektedir. Çünkü kişiler hayal gücüyle sınırını kendisinin bile çizemediği bir sonsuzlukta oyun oynamaktaydılar. Burada oyun kurucu; bireyin ta kendisidir. Kendi evrenine aldığı kişiler aynı hayale kapılıp oyunun dünyasını birlikte şekillendirebilirler fakat bu durum yine oyun kurucunun izniyle meydana gelmektedir. Her birey kendi oyununu tek başına da icra edebilir. Çocuk oyunları da belli

kurallara dayanıp tek ya da çok kişiyle oynanabilir. Kurallar belli olsa da oyuncuların şahsi eylemlerine göre esnek bir yapıdadır ve değişebilir. Yine oyun evrenini değiştirip dönüştüren bireylerdir. Oyun; bir kısmı kendiliğinden gelen ve bir kısmı da kurulup inşa edilen bir süreçtir çünkü.

İnsan içgüdüsel, hayvansal oyun tarzına bir noktaya kadar izin vermekte ve toplum arasında sosyal bir birey olup, toplumsal yapıyı bozmamak için bu güdüyü dizginlemektedir. Yani insanın içerisinde de bir hayvansal (oyunun ilk varoluş biçimi) oyun biçimi bulunmaktadır. Fakat “sağlıklı” ve “normal” bireyler kendisinin dışındaki insanların farkındadırlar ve toplumdan dışlanmamak için oyun biçimlerini dahi sosyal yapıya göre adapte etmişlerdir. Tüm bu oyunlarda yapıcı, kurucu olan bireyin ta kendisidir. Fakat dijital oyunlarla oyun doğası değişmiştir. Oyun artık firmaların hazır olarak sunduğu, tasarlanmış, planlanmış, içerisine yetişkin zihinlerin ideolojik elleri dokunmuş bir şekilde hazır mısır gevreğinin kutusunu andır biçimde oyuncuya ulaştırılmıştır. Oyuncu artık oyunun kurallarına müdahale edemez ve onu olduğu gibi kabulleip oynayan yani tüketen bir biçime dönüşmüştür. Oyunun sınırları artık kesin çizgilerle çizilmektedir ve evreninin icra edildiği fiziksel form bellidir. Oyun evreni istediği kadar geniş hikayeler sunsa da; kişi, gözleri ve parmaklarıyla oyun oynamakta, vücudunu dahi hareket ettirmemektedir.

Dijital oyunların ilk olarak piyasaya sürülmesi; oyunun nasıl bir sanayi devri metası olduğunu, fabrikasyon bir üretimle janjanlı kutuların içerisinde nasıl pazarlama malzemesi haline geldiği göstermektedir. Çünkü oyun özünde ücrete, çikara tabi değildir. İnsanın doğasından ve kültüründen gelir. Fakat dijital oyunlar yapımcı firmanın hazırladığı ve yarattığı kültürü içerir. Hazır bulunmuş bir evren yapılması gerekenin belli ve dışına çıkılamaz şekilde ilk biçimleriyle sadece tek kişinin oynayabileceği tarzda üretilmiştir. Oyun, çeşitli mağazaların raflarında tıpkı mısır gevreğinin satışının andırırçasına alıcılarını beklemiştir. Oyunun icra edilme alanı dar kalıplara sığdırılmış ve oyun kavramı sadece dijital oyunları kapsayacak şekilde indirgenir olmuştur. Daha sonraki süreçlerde oyunların etkileycilik düzeyleri ve oyuncu sayıları artmış ve dijital kültürünü yaratmıştır. Oyun ekranlardan taşıp kişilerin buldukları mekanlara sirayet etmiştir. Oynanan odalara posterler, oyun item’lerinin fabrikasyon çıktıları, pelüş oyuncakları, dergileri vs. oyunu en azından sadece ekranda yaşanır olmaktan biraz kurtarmıştır. Mekanların dokusuna oyun sinmeye başlamıştır. Mekân var olduğu andan itibaren adeta zamanı heceleyerek kendi aynasında aksettirir. O mekânda olup biten her şey, bu aynada yansır, bu yapıda yer bulur (Alver, 2007: 19). Yani oyun evleri aynı zamanda çağın getirisinin, gençlik eylemlerinin yöneliminin

mekanlara yansımış halidir. Adetlerin, ev mimarisinin, evin içerisindeki eşya ve eylem çeşitlerinin bile incelemesi; toplumun kültürünün değişimi hakkında bir ipucudur.

Görüşme yaptığımız ve incelediğimiz tüm evlerde ortak olarak posterlerin alındığı görülmüştür (bkz. Resim 7-8-73). Oyuncular, oyun nesnelерinin çok pahalı olduğunu ve bu yüzden pek fazla ürün alamadıklarını belirtmektedirler. Ucuz olması durumunda; 24 oyuncu o nesneleri alabileceklerini ifade etmiştir. Konya birinci oyun evinden M. S. A. Oyunun tişört ve anahtarlığını aldığı söylemiştir. Ö. K. yastığın üzerine basılı olarak bir oyun karakterinin resmini aldığı belirtmiştir. G. K. ise oyun karakterinin pelüş oyuncuğu ve biblosunu almıştır. Çanakkale oyun evinden K. Ç., A. Ö., M. B. tişört almışlardır. O. E. ceket almıştır ve C. B. de kılıç almıştır.

Oyuncuların yazılım sektöründe bilgilenmeleri ile hazır olarak verilen ve yarım bir hikayeyi devam ettirmesi beklenen bireyler oyunlara mod, yama geliştirip illegal olarak oyunu değiştirmeye başlamışlardır. Fakat oyunun mekanı hala değişmemiştir ve oyunun ilk biçimleri gibi tam anlamıyla bireysel olarak şekillenen bir oyun halini alamamaktadır. Oyunlar yazılıp çizilen hikayelerin, başka insanların anılarının yüksek etkileycilik düzeyinde tamamlanmasıdır, kişiye özel değildir, inşa edilemez sadece hazır bulunup bir yiyecek gibi tüketilir. İnternette birlikte artık akıllı cep telefonları oyunları tekrar sokağa bırakmıştır. Günümüzde yolda yürürken, toplu taşıma araçlarıyla yolculuk yaparken, okullarda, kafelerde yani görüp göremeyeceğimiz her yerde oyun oynanır hale gelmiştir. Fabrikasyon oyunlar kendilerine bir yayılma alanı bulmuşlardır. Yakın zamanda da internet kafeleri dönüştürerek oyun kafeleri haline getirmekte ve daha elitist bir görünüme kavuşturmaktadırlar. Oyunlara uygun olarak boyanan duvarlar, asılan posterler, alınan oyunsal ürünlerle mekanlar süslenmiştir. Bilgisayarların nizami dizilişi ve son teknolojiyi kullanan yeni nesil oyun ekipmanları, oyunu daha alımlı ve görsel açıdan çekici hale getirmiştir. Playstation kafelerin barları andıran dizaynları ile loş ışıklar altında bir oyun atmosferi yaratılmıştır. Bazı mekanlar gece kulüplerini andırır şekilde düzenlenmiştir. Ve günümüzde oyunun kamusalda geldiği son nokta oyun evleri olmuştur.

Avrupa Hayat ve Çalışma Koşullarını Geliştirme Vakfının (European Foundation for the Improvement of Living and Working Conditions) “elektronik ev”in gelişimiyle ilgili “tarama raporu ” yeni hayat tarzının iki kilit vechesinin altını çiziyor: “Ev merkezlik” ve bireycilik. Bir yanda Avrupa’da evlerde elektronik teçhizatların artması, rahatlık, kendi kendine yeterlilik düzeyini yükseltmiş, evin güvenli ortamından bütün dünyayla bağlantı kurma imkanı sağlamıştır. Konutların çapındaki genişlemeyle, hanenin daralmasıyla birlikte kişi başına mekan genişlemiş, ev daha rahat bir ortam haline gelmiştir. Hatta 1990’ların

başında evde geçirilen vakit artmıştır. Diğer yandan yeni elektronik ev, taşınabilir iletişim aygıtları aile bireylerinin kendi zamanlarını, mekanlarını organize etme fırsatını artırmıştır (Castells, 2008: 493-494).

Profesyonel bir biçimde dizayn edilen oyun evleri son teknolojik ürünleri barındırır. Evin o rahat ve güvenli ayrıca ihtiyaçları çabuk karşılayabilecekleri bir yapısından dolayı oyunların evde oynanışı daha cazip hale gelmiştir. Mekanların dekoru dahi oyunun en iyi şekilde oynanması için dizayn edilmektedir. Fakat burada bir ayırım yapmak gerekir: profesyonel evlerde en iyi oyun oynama şekli; oyunu tüm ciddiyetiyle oynayıp üzerine düşen görevi bireylerin ica etmesidir. Çünkü oyun evinin kurucu ekibi, oyunculara eğlenmeleri için değil, gelişip kulüplerini de geliştirerek kazanç sağlaması için ödeme yapmaktadır. Amatör oyun evlerinde en iyi şekilde oynamak ise; eğlence ve sosyalleşmenin yönlendirdiği şekilde oyundan haz alarak doyuma ulaşmak anlamına gelmektedir.

Oyun evlerinin tanımlanması sürecinde bahsettiğimiz gibi; oyun evleri amatör ve profesyonel olarak ikiye ayrılmaktadır. Oyunların oynandığı mekanlara bakılırken iki ayrı biçimde ve karşılaştırarak betimlenmesi oyun evlerinin mekânsal açıdan sunuş tarzlarının anlaşılabilmesi için daha yararlı olacaktır. Oyun evleri, oyunların icra edildiği ya da oynandığı mekanların tarihsel süreç içerisinde değiştiği son mecralardır. Ayrıca oyun evini profesyonel anlamda oluşturabilmek, güçlü bir ekonomiyi gerektirdiği için; evlerin oluşumu, işlevi ve kullanım biçimlerinde farklar vardır. Mekana bağlı olan internetin hızı dahi önemlidir. Amatör oyun evlerinde maddiyata ve alt yapıya bağlı olarak bağlantı hızları adsl ve fiber internet hatlarıyla 16-24-36-50-70 ve 100 mbps kapasitelerine ulaşırken, profesyonel oyun evlerinde 1000 mbps hızını aşmaktadır ve hatta yedek olarak ikinci bir firma ile anlaşılıp bir kablo altyapısı daha döşenmektedir.

Mekanlar arasında oyuna bakış ciddiyetleri arasında fark vardır. Amatör evlerde profesyonel oyuncu olmak isteyen oyuncular, oyunu en az profesyonel oyun evlerinin lisanslı oyuncularını kadar ciddiye alırlarken; genellikle amatör oyun evlerinde oyun bir eğlence ve sosyalleşme aracı olarak görüldüğünden ve e-sporcu olmak isteyen kişilerin sayısının azlığından ötürü oyun, profesyonel ciddiyete dönüşmemektedir. Profesyonel oyun evlerinde ise oyun; bir iş, bir görev, bir kariyer, düşmemek için sallanan tahtın tutunacak dalıdır. Çünkü bu oyuncular sürekli gündemde kalmalı, en iyi oyunlarını icra etmeli, kendini sürekli geliştirmeli, stratejik düşünüp planlar yapmalıdır. Aksi takdirde ödenen ücret değişebilir, kulüpten çıkarılabilir, takımı ligden düşebilir ve kendisi kazandığı tüm sanal kariyerini ve gerçek anlamdaki hayran kitlesini kaybedebilir. Bu bir rating meselesidir.

Profesyonel oyun evlerinde aileler yoktur ve hatta kilometrelerce uzaklıktaki başka bir ülkededirler. Burada takım, oyun cemaat, oyuncuların ailesidir. Aileyi düşünmeye gerek yoktur çünkü yemeği koç halleder ve o evin babasıdır. Oyuncuların ihtiyaçları olan her şey evde depolanmıştır. Bir “kapatılma mekanı”nı andırır gibi oyuncuların kafasında sadece oyun oynama eylemleri olmak zorundadır. Yiyecekler, giyecekler hazırdır. Oyuna ara verildiği anda yapılacak aktiviteler hazırdır. O kadar ki; en çok kazanan oyun evleri, içerisinde spor salonları, havuzlar ve çeşitli aktivite odalarını barındırırlar. Tek başına mini bir şehir mimarisidir oyun evi. İhtiyacınız olan ne varsa ayağınızdadır ki; işinizi halledip oyuna dönün, oyun beklemez! Profesyonel evler genelde sade yapıdadır. Basit bir oyun kuralı gibi ilk gördüğünüzde ne yapacağınız çok açık ve nettir: oyna! Çünkü evin içerisindeki her eşya kişileri bir an önce oyuna yönlendirmektedir. Oyundan başka zihinleri meşgul edebilecekleri bir şey yoktur. Aile evi gibi bir vitrini vardır fakat vitrinde kulübün ödülleri, kupaları sergilenir. Burası aslında evin asaletini ve başarısını gösterir. Oyuncuların motive olma köşeleridir (bkz. Resim 24-34-35). Genelde bir kitaplık bulunmamakta ve oyuncular tercih ettiklerinde odalarına mini bir kitaplık almaktadırlar.

Mutfığa baktığımızda; yiyecekler hazır, kapalı ve dondurulmuş haldedirler. Amatör oyun evlerinde de bu durum aile evi olmadıkça yaklaşık olarak aynıdır. Dışarıya bağlı bir ekonomi vardır, bir tüketim mevcuttur. Yemek yapmakla uğraşmak için vakit yoktur. Direk tüketimin bir parçası olan oyuncular hazır gıdaları daha kolay ve daha pratik bulmaktadırlar. Tüketim, ev tarzının boşluklarını doldurur. Amatör evlerde maddi açıdan iyi durumda olmayan oyuncular kendi yemeklerini yapsalar da; durumları biraz iyiye gittiğinde tekrar hazır tüketime yöneldikleri gözlemlenmiştir. Her işi yapan birileri vardır; o zaman “parayı veren düdüğü çalar” çünkü işler hızlı halledilir ve oyun bozulmamış olur. Her iki tür evde de bilgisayar dışında TV, playstation, gameboy gibi başka oyun platformları gözlemlenmektedir. Bunun dışında tabletler, laptoplar ve cep telefonları ile her şey oyun halindedir (bkz. Resim 38-45). Hatta bazı oyun evlerinde masa oyunları, bilardo masası, langırt oyunu da bulunmaktadır. Amatör oyun evlerinde bu durum genellenebilir bir nitelikte olmasa da basit kart ve masa oyunlarını içermektedir. Yaptığımız araştırmada da; oyun evlerinde bilgisayar dışında TV, playstation, atari, game boy, cep telefonu, tablet olduğu belirlenmiştir (bkz. Resim 6-71-72).

Tablolar amatör evlerde bulunurken, profesyonel evlerde genellikle bulunmazlar ve onların yerini kulübün başarısını belgeleyen kazanılmış turnuva sonrası grup fotoğrafları alır. Her öge oyuncuları güdüleyici biçimde bulunmaktadır oyun evlerinde. Bunun dışında oyunla ilgili posterlerin oyuncuların odalarında asılı olduğu her iki ev için de görülmüştür. Oyun

evlerinin kurallarına bağılı olarak eve misafir, hayvan veya aileden birinin girip çıkması belli bir işleyiše bağılıdır. Amatör oyun evlerinde ise bu durum daha şeffaf bir yapıdadır. Eve gelen misafirler olur, oyuncular sevgilileriyle kalabilirler ve hayvan besleyebilirler. Bu durum evin alacağı ortak karara bağılıdır ve bir koç ya da şirket tarafından belirlenmiş değildir. Hatta amatör oyun evlerinde dışarıdan gelen misafir oyun evrenine canlılık ve neşe getirir. Daha fazla kişinin oyun oynaması ve daha fazla sohbet edilebilme alanı kişileri memnun etmektedir. Görüştüğümüz tüm amatör oyun evlerinde misafirlerin sevildiğini ve misafir ağırladıklarını belirtmişlerdir. Kimi zaman misafirler bu evlerin daimi üyesi gibi onlarla kalıp oyun oynama eylemine düzensiz de olsa devam etmektedirler. Çanakkale oyun evinde bir köpek beslenmekte ve evin daimi üyesi olarak görülmektedir. Konya birinci oyun evinde de bir köpek ve bir kedi beslenmektedir. Yine Konya’da kurulmuş ve sonrasında bozulmuş olan evde dört adet kedi beslenmiştir. Hayvanlar da oyun evlerinin mekanlarının birer üyesi ve süsü olmuşlardır. Araştırmamızda hayvanlarla ilgili sohbetimizde şunlar dile gelmiştir:

*“Valla Said’im bizim elemanlar (kediler) bu evin birer bireyleri. Bazen evde oynayırlar, aralarına biz de katılırız. Ama LOL oynarken bu yaramazlar oyuna engel olur, yaramazlık yaparlar. Mesela şu kerata gelip direk klavyenin üzerine yatıyor, Malt da (bir kedinin ismi) sürekli giysilerimize pençe atar, çekiştirir durur, oyunu mahveder. İşte o zaman oyun trole döner (yani ciddiyetten çıkıp komiklik, eğlence olsun diye saçma bir şekilde oynamak). Bizde ev halkı olarak eğlenmeye başlarız. Hayvanların bu evde yeri bir ayrı. Bazı arkadaşlar sırf bu komikliği yaşamak için gelirdi bizim eve. Biz tam odaklanmış oyun oynarken getirir kediyi üstümüze salar bizimle eğlenirlerdi. Yani ortamın gülü bunlar.” (U. T. 25 yaşında erkek, Konya’da oyun evi üniversite bitişiyile dağılmış, lisans mezunu).*

*“Aslında bende misafir olarak geldim bu eve ama kapak attım. Baktım ev iyi, ortam benlik, artık burda yaşamaya başladım. Normalde yurtta kalıyorum ama bir aydır filan hiç gitmedim hep burdayım. Ortam nereye ben oraya. Şu Mertgil LOL müdür nedir bir zıkkım çıkardılar, onun peşinden her gece alem oluyor burda yani. Geçer bilgisayar başına oynarlar sonra ‘Meryem çay yapsan ya’, ‘Meryem kahve mi içsek’ bi şeyler ister dururlar. Boğazları hiç durmaz bunların oynarken. Eve gelip giden bi çok insan var sende görüyorsun işte. Sürekli millet oynaya oynaya zorla bana da öğrettiler la bu oyunu. Yoksa ortamda yabancı kalıyorum anlamadığım bir dili konuşup duruyorlar, bende dedim öğreneyim şu zıkkımı da anlayayım bari. Eve gelenlerle de tanışıp iletişim kurduğumuz oluyor. Canlılık geliyor bence eve yoksa bu Uygur dede gibi, ölü gibi yatıp duruyor, bırak gelsin insanlar. Burda oynamayı çok seviyor millet*

*çünkü oyun içinde oyun oluyor sürekli bir makara...” (M. S. 26 yaşında bayan, Konya’da oyun evi üniversite bitişiyile dağılmış, lisans mezunu).*

*“Burda kuralları Özlem koyuyor, aslında kural filan yok herkes kafasına göre takılıyor ama Özlem kızarsa hemen müdahale eder yani. Buraya günlük gelen gidenin haddi hesabı yok. Her gün yeni birileri gelir, tanışırız, muhabbet ederiz, onlar oyun oynar biz izleriz yani. Eski sevgilimle böyle tanıştık biz, bu ortamda tanıştık. Farklı farklı bölümlerden, illerden binbir çeşit ayrı beyin geliyor. Ben insan tanımayı severim, hangi bahaneyle gelirse gelsin burda tanışmış oluyoruz sonra hem kampüste hem de çarşıda filan görüşüyoruz. Bazen sabah gelip te akşama bizimle İzmir’e tatile gitmek için ani planlar yapanlar bile oldu. Hemen o gün tanışıp çıkıp bir plana dahil edebiliyoruz çünkü iyi insanlar, bizimle aynı dili konuşuyorlar.” (E. S. 24 yaşında erkek, Konya birinci oyun evi, lisans öğrencisi).*

Evin genişliği amatör evlerde maddiyata paralel olarak standart yapılardadır ve bir öğrenci evidir adeta. Profesyonel oyun evlerinde ise mekan daha geniştir ve her oyuncuya yaklaşık olarak bir oda verilmeye çalışılır. Oyun evlerinde genellikle kalan sayısı 8-10 civarını bulmaktadır. Kulübün büyüklüğüne göre değişen bu sayı bazen iki katına da çıkmaktadır. Kimi oyun evleri malikane görünümünde, kimileri gökdelenlerde, kimileri geniş bina yapılarının bulunduğu lokasyonlarda kurulmaktadır. Tabiki bu evler de maddiyata dayalı bir biçimde kulübün büyüklüğü ve kazancına paralel olarak değişmektedir.

Profesyonel oyun evlerinde yedek ekipmanların toplandığı çeşitli dolaplar bulunmaktadır (bkz. Resim 19-39-48). Bunlar odanın tipi ve dizaynına göre her evde farklı yerlere konumlandırılmış durumdadır fakat ortak özellikleri; oyun oynanan odanın içerisinde bulunmasıdır. Ani bir gereklilikte kulaklık, mouse, klavye, mikrofon, kamera veya bilgisayar iç donanımsal parçaları yerini almış olarak beklemektedir –tıpkı ecza dolabındaki acil yardım seti gibi-. Amatör oyun evlerinde ise böyle bir ekipman dolabı bulunmamaktadır. Profesyonel oyun evleri; bir iş yeri, bir şirket gibi çoğunlukla daha temiz, düzenli biçimde görünmektedir. Her oyun evinin kendine has kuralları vardır ve genelde evlerde sürekli olarak canlı yayın yapıldığı için, kulüplerin daha resmi oluşundan ötürü de evler kendine has bir düzen içerirler. Amatör oyun evlerinde düzen kişinin kendinde gördüğü ödevle bağlantılıdır, şirketsel bir oluşumun görev niteliğinde dayattığı kurallar yoktur. Profesyonel evlerin girişlerinde ayakkabıların yeri belli ve düzenli bir biçimde yerleştirilmişken; amatör oyun evlerinde daha karışık ve düzensiz bir yapı gözlemlenmiştir (bkz. Resim 12-74). Bunun elbette istisnai örnekleri de vardır fakat neredeyse tamamı bu belli özellikleri sergilemektedir (bkz. Resim 42). Görüşme yaptığımız evlerden sadece Çanakkale oyun evi daha düzenli bir aile evi

portresi çizerken, diğer evlerde eşyalar ve kıyafetler gelişigüzel bir biçimde yer almaktadır (bkz. Resim 3). Bu durum genelleme yapılabilecek bir unsur değil sadece bir gözlemdir. Fakat profesyonel oyun evlerinin düzeni genellenebilir, istisnalar olsa da tüm oyun evlerinin genel oluşuma istatistiksel açıdan katıldığında genellenebilir. Her eşyanın yeri ayrı ve bir sistem içerisindedir.

Oyuncular -ki bunların bir kısmı da aynı zamanda yayıncı- oyunla ciddi biçimde ilgili oldukları için yemek işini nadiren kendilerinin yaptıklarını ifade etmekte. Bu yemekler de çoğunlukla kolay ve hızlı biçimde hazırlananlar olarak karşımıza çıkmaktalar (bkz. Resim 22-37-43). Yemekler çoğunlukla sponsor firmalar veya koç aracılığı ile dışarıdan sipariş edilmektedir. Amatör oyun evlerinde de kişilerin çevredeki evlere servis yapan; dürümcü, çiğ köfteci, çorbacı, pizzacı, burgerci gibi işletmelerin ve çoğunlukla ucuz olduğu için vergi vermeyen sokak satıcılarının numaraları ve magnetlerini bulundurup dışarıdan siparişe hazır bulunurlar. Ayrıca görüşme yaptığımız oyun evlerindeki neredeyse tüm oyuncuların “yemek sepeti” online yemek sipariş üyeliği bulunmaktadır ve kolay olduğu için oyun oynarken bilgisayar başından kalkmadan sipariş vermektedirler.

*“Bir oyun yani bir set oynamak nerdeyse bir buçuk saat sürebiliyor. Şimdi bu oyunu bırakıp ta yemeğe geçemezsiniz. Burada her saniye önemli ve sürekli odaklanmamız gerekli. E öncesinde yemek yapmaya kalksak uzun sürecek, oyun süresi kısılacak, bi de bunları temizleme derdi filan var. Biz oyunu bıraktığımızda gece geç oluyor, haliyle yorulup uykumuz geliyor, bulaşıkla uğraşamayız ki. En kolayı hazır internet önümüzde açıkken sipariş vermek ve çöpleri atıp geçmek.” (K. Ç. 23 yaşında erkek, Çanakkale oyun evi, lisans öğrencisi).*

*“Ben normalde kendim hazırlıyorum yemekleri oyun oynarken de dahil. Ama toplaşınca böyle bizim evde, herkes yer gider bütüm bulaşık bana kalır ve sabah erkenden okulum var. Ben bunca bulaşığı temizleyemem. İki kişi filan oynarken yine ben yaparım yemeği, ucuz oluyor, sürekli dışardan sipariş veremem ama beş kişi olunca dışardan söylüyoruz genelde.” (A. Ö. 26 yaşında bayan, Çanakkale oyun evi, lisans öğrencisi).*

*“Uğraşamam ben yemekle filan, Meryem’e desem ‘kalk kız bi yemek yap’, o da beceremez zaten. En iyisi netten ya da şu çevredeki dürümcülerden söylemek.” (Ö. K. 26 yaşında bayan, Konya birinci oyun evi, lisans mezunu).*

Oyun oynanan odanın lavoboya yakınlığı bile stratejik olarak düşünülmüş olabilmektedir bazı profesyonel oyun evlerinde. Çünkü oyuncular oyuna odaklanırlar ve saliselik bir olay dahi dikkatlerinin dağılmasına yeterlidir. Yemek yemeyi bile bilgisayar

başında yapan oyuncuların lavaboya gitme süreleri de ironik olarak hızlı tüketimin bir parçası haline gelmiştir, oyun oynamak dışında kaybedecek vakit yoktur; oyun beklemez (bkz. Resim 64-70-76). Profesyonel evlerde yatak odaları oldukça sade olmakta ve tıpkı bir basit bir pansiyonu andırmaktadır. Bir e-spor oyuncusu ve yayıncısı olan Ferit “Wtcn” Karakaya odasını tanımlarken “klasik, uyumalık bir oda” ifadelerini kullanmaktadır (bkz. Resim 46-47). Çünkü oyuncunun derdi uyku ile değil, oyuna ayırdığı zamanla ilgilidir. Bu yüzden yatak odaları genelde normal uyku süresine nazaran daha az kullanıldığı için bir pansiyon gibi sade ve ana amaca dönük, fantezi içermeyen türdendir (bkz. Resim 54-57). Amatör oyun evlerinde yatağın oyun oynama eylemiyle bir alakası görülmemiştir.

Evlerin şekli, oda sayısı, kullanılan eşyalar aslında evin ekonomik durumu ile bağlantılıdır. E-spor kulübü büyük bir firmaya dönüşmüş ve fazlasıyla sponsor toplamışsa; tahsis edilen ev ve eşyalarda ona nazaran değişmektedir (bkz. Resim 10-58-59). Oyun evlerinde yemek yapabilen ve yapmak isteyen olduğu takdirde kahvaltı evde hazırlanarak yapılmaktadır. Fakat ara öğünler oyun başında sandviç, meyve, mısır gevreği, cips gibi ürünlerdir. Bunun dışında et ürünleri de sandviç şeklinde tüketilmektedir (bkz. Resim 51-52-60). “[Http://blog.zengaming.co/article/more-into-esports-what-is-a-gaming-house/](http://blog.zengaming.co/article/more-into-esports-what-is-a-gaming-house/)” Igor Djuricic’in makalesine göre profesyonel oyun evleri incelendiğinde; oyuncuların neredeyse tüm hayatları bu evlerde geçmekte: hayatları bu evlere kurulmuş, burada yiyorlar, içiyorlar, uyuyorlar ve çalışıyorlar. Takımlar ve oyuncuların keşfettikleri şey şu olmakta; birlikte aynı evde yaşayarak bir sinerji oluşturmak, birbirlerini tanımak, etkileşim sağlamak ve birlikte oynamak onlara daha çok kazanım getirmektedir. Zaten e-sporun temelini, altyapısını bu oluşturmaktadır. Daha çok başarı da daha çok sponsorluk kazanmayı sağladığı için oyun evlerinin kurulması ve burada belli bir başarıyı kazanca çevirme söz konusudur. Binark’ın da bahsettiği gibi Bourdieu’ya başvuracak olursak; kişiler habituslarının getirisiyle kazandıkları sosyal ve kültürel sermayeleri ekonomik sermayeye çevirmektedirler.

Bir takımı oluşturan oyuncular; dünyanın dört bir yanından bir başarı sağlama girişiminde bulunulmasının zorluğundan dolayı; aynı mekanda bu farklı ülkelerden gelen insanları bir takım haline getirmek onları daha başarılı kılmaya götürür (bkz. Resim 2-53-68). Bu evlerde Türkiye’nin de kulüplerinde gerçekleşen bir uluslararası oyuncu kaynaşması mevcuttur (bkz. Resim 32). Oyuncular başka ülkelerden transfer edilirler ve kulüp içerisinde bir cemaat oluşturup dil etkenini aşarak; oyun dili üzerinden bir iletişim kurup sosyalleşirler. Profesyonel olmasa da; Konya Selçuk Üniversitesi Kampüsü içerisinde oluşturulan Erasmus öğrencilerinin kurdukları, farklı ülkelerden gelen insanları topladıkları amatör oyun evi de mevcuttur. Bu gibi durumlar dışında amatör oyun evlerinin; özellikle takım oluşturmak için

yurt dışından topladıkları bir yabancı oyuncu kadrosu gözlemlenmemiştir. Fakat Türk iş adamlarının yatırımıyla kulübün yerli ve Türkiye’de olduğu fakat oyuncularının tamamen yabancı olduğu profesyonel evlerde bulunmaktadır: Dota 2 Team Secret oyun evi (bkz. Resim 67-68-69-70).

Oyun evlerinin yararlarına baktığımızda öncelikle iletişimin sağlıklı olmasının getirisinin büyük olduğundan bahsedebiliriz. Online olarak biri ile görüşmekten çok daha sağlıklı olan yüz yüze görüşmedir (bkz. Resim 4). Jest ve mimikleri direk olarak görmek, iletişimi daha etkili ve anlaşılabilir kılmaktadır. Uzaktan sağlanan iletişim sadece ses üzerinden olduğu vakit, oyuncuların strateji sağlamada ve oyuna odaklanmada başarısının daha düşük olduğu gözlemlenmiştir. Fakat aynı mekanda oluşan jest ve mimikleri de içeren bir sesli iletişimin, daha iyi strateji geliştirme ve dikkati oyuna daha iyi verme açısından olumlu veriler sağladığı görülmüştür. Diğer bir kazanım ise problemlerin daha hızlı çözümüdür. E-spor oyunları bir takım olmayı gerektirdiği durumlarda uzaktan iletişimin sorunları çözme olasılığı düşük olmaktadır. Mekan bu noktada daha hızlı müdahaleye ve fikir birliği, beyin fırtınası yapmaya daha elverişlidir. Çünkü internetin kopması durumunda iletişim kopacak ve problem çözümü sağlanamayıp takım oyunu bozulacaktır. Özellikle profesyonel oyuncular açısından bu durum en kötü senaryoyu teşkil eder. Tüm moral ve planlar bozulabilir. Bu yüzden anında ve birlikte müdahale mekan birliğini gerektirir. Hızlı organize olmak, oyuna ayrılan vakti ayarlamak, birlikte ihtiyaç molası vermek dahi; zamanlama açısından çok önemli olduğu için, oyun evlerinin avantajı burada su yüzüne çıkmaktadır.

E-spor kulübünün üyeleri yaklaşık olarak 10 kişi ve daha fazlası olabileceği için tutulan ev de ona göre geniş olmak zorundadır. Ve bu durum da belli bir yatırım, reklam ve sponsoru gerektirir. Oyuncuların dışında koçları, menejerleri, analizcileri de evin içinde onlarla birlikte yaşamakta ve oyuncuları antremana sokup gerçek zamanlı olarak takip etmekte (bkz. Resim 14-40). Oyuncuların kaldıkları odalar dışında toplu oyun odası, yayın odası, misafir odası, oyun analiz ve toplantı odaları da gerekmektedir. Mutfak ta herkesi alabilecek kapasitede olmalıdır. Fakat bu durumun aksi haldeki aşımı; oyuncuların bilgisayar başında yemeklerini bir tabağa bölerek tüketmeleridir.

Teknik koşullar gözönüne alındığında sponsorlar oyunculara en iyi ekipmanları, en yenilerini almak durumundadırlar. Teknik ihtiyaçlar kadar internet altyapısı ve bağlantı hızı da çok önemlidir. E-spor oyunları internet üzerinden sağlandığı için en iyi bağlantı hızını kullanmak sorun yaşanmaması için gereklidir. Bu durumun ciddiyeti münasebetiyle e-spor kulübü, internet sağlayıcı firma ile özel bir kontrat imzalayıp bağlantı hızını sabitler ve en iyi

şekilde bu hizmeti almayı garanti etmektedir. İnternetin kopması halinde oyun evreni bozulur. Oynun tüm ciddiyeti sarsılır ve moralleri, formları, sinerjiyi çökertme tehlikesiyle oyuncuları başbaşa bırakır. Mücadelenin saniyelik kesintiyle bile kaybedilebileceği dikkate alındığında içinde bulunulan durum “hayat-memat meselesi” haline gelebilmektedir. Dijital agon kendisini şiddete yöneltebilir. Oyunlarda özellikle takım oyununu barındıran MOBA tarzı oyunlarda geri alınması güç bir durum söz konusu olur ve telafi edilemeyerek oyunu bozmuş olur. Bundan ötürü imkanı olan oyun evleri ikinci bir bağlantı türünü daha yedekte tutmaktadır, özellikle bağlantıya karşı uygulanabilecek ülkesel, firmasal kısıtlama ve siber saldırı sebebiyle. Oyun evlerinin finansal kaynaklarına göre buldukları yer kimi zaman şehrin içinde, kimi zaman bir sahilde, kimi zaman insanlardan biraz uzaktaki sessiz ormanlık arazide bulunmaktadır (bkz. Resim 36-55-67). Kimisi bahçesinde bir havuz içerir, kimisi jakuzi barındırır, bazılarında ise başka tür motive edici oyun alanları olan; tenis kortu, basketbol sahası bulunmaktadır, ayrıca sadeliğe istisna rahat yatak odası olan oyun evleri az da olsa vardır (bkz. Resim 65-66). Kimisi dublex olurken kimisi yüksek gökdelenlerde veya apartmanlarda konumlanmıştır (bkz. Resim 11-15-18). Fakat amatör oyun evleri daha çok öğrencilerin kiraladıkları küçük apartmanlar, aile evlerinin bir odası olmaktadır (bkz. Resim 5).

Oyun evlerinin avantajları olduğu kadar dezavantajları da vardır. Aynı evde farklı insanlarla yaşamak mahremiyet algısını değiştirip kısıtlamaktadır. Bu yüzden en azından her oyuncuya bir oda düşmeli ve ev geniş olmalıdır (bkz. Resim 50). Amatör oyun evlerinde her oyuncu, her zaman oyun evinde kalmadığı için bu mahremiyet algısı ciddi sorunlara sebep olmamaktadır. Geçicidir ve biteceği bilinir. Oyun evlerinde yaşayan oyuncuların genellikle dışarıya çıktıklarında da birlikte sosyalleştikleri, vakit geçirdikleri görülmüştür. Amatör oyun evlerinde herkes aynı evde kalmayabilir, misafir konumunda ya da geçici olarak aynı mekanı paylaşabilirler. Ayrıca eve başka yüzler de sürekli olarak girmekte ve evin dışında bir hayatları da vardır. Kimi zaman oyun evi arkadaşlarıyla dışarı çıkarlarken kimi zaman başka tür üniversite, mahalle veya ailesi ile dışarı çıkmakta, internet kafelere gidip başka insanlarla muhatap olabilmektedirler. Oyun evlerinde bulunanlardan Konya ikinci oyun evinin üyelerinin tamamı ve Konya birinci oyun evinden bir kişi halen internet kafelere gidip orada da oyunlar oynadıklarını belirtmişlerdir. Profesyonel evlerde kişiler belli bir plana uymak, antremanları, toplantıları, sosyalleşme aktiviteleri, yayın saatleri gibi yoğun tempolardan geçerek ailelerini daha az görmek ve özgürlüklerinden taviz vermek zorundadırlar. Oyun evleri bir coğrafya ev oyuncular da oranın sakinlerine dönüşürler, anlaşmaları süresince ayrılamazlar.

Sanayi devrimi sonrası; özellikle iş yükünden kaçıp oyuna sığınma eylemi e-spor ve profesyonelleşmiş oyunlarla ironik ve gizil bir biçimde aynı noktaya farklı bir bakış açısı ile vardığı görülür. Çünkü ciddiyet ve iş yükünden kaçan birey; oyuna sığınıp rahatlamak ister, yükten geçici de olsa kurtulmak ister fakat profesyonel oyuncu olup tekrar oyun oynama adı altında bir iş yükü edinip döngünün başına gelmektedir. Uzman oyuncular için şu durum açıktır; e-spor kulüpleri genç yaştaki bireyleri barındırmaktadır. Genellikle 14-26 yaşları arasında eklem becerilerinin, zekanın, çevikliğin, hızlı karar almanın, stratejik düşünmenin ve oyun kabiliyetlerinin en iyi seviyede olması sebebiyle kulüpler bu genç oyuncuları çalıştırdıktan sonra anlaşmaları biter ve oyuncular artık kendi imkanlarıyla kulüp dışı olarak yeni iş düzenlerini sağlamaya çalışırlar. Yani iş yükü halen devam etmektedir. Boş zaman etkinliği diye görülen oyun bir iş statüsünü sağlamıştır ve birey dijital oyunlara kaçışla profesyonel olarak ilerlediği takdirde kendini tekrar yükün altında bulacaktır. Profesyonel oyunculuk bir meslektir, iş yükünü eğlenceli olsa da ciddi ve resmi bir biçimde barındırır.

Oyuncular ekran karşısında çok iyi anlaşılan bireyler, arkadaşlar gibi görünseler de, gerçek hayatlarında bu durum birbirlerini aslında iş arkadaşı olarak gördükleridir. Çünkü takımların üyeleri değişebilir, transfer ve işten çıkarma gibi mesleki durumlar her an meydana gelebilir. Yeni kabilelere giriş kadar çıkış ta kolaydır ve bu düzen her an bozulabilir. Profesyonel oyun evleri bireyin değil takımın dinamizminin iyileştirilmesi için bir baskı ortamı oluşturur. Çünkü kişi kendine değil, takımına yani şirketine çalışmaktadır. Eğer iş hayatı ve özel hayat bu evlerde ayrılmazsa, tüm takımın işleri karışabilir ve bunun yaptırımı; oyun evlerinin kendi içlerindeki belirledikleri kurallara göre uygulanır. Bu yüzden çoğu oyun evi sade biçimde dizayn edilir. Her ne kadar konumları gereğince bir gösterişi, büyüü olsa da, yapılacak işleri işaret edercesine gizli levhalar vardır. Uyumak için yatak sade ve yatak odasında çok fazla kişisel eşya bulunmamaktadır. Uyku belli bir kalkış planına göre alınıp, gizli levhalar takip edilerek oyun masasına geçilir. Evin dizaynı gereği yemek, içmek, uyumak ve oyun oynamak dışında pek fazla bir seçenek bırakmamaktadır. İşte bu gizli levhalar ev eşyaları, takım üyeleri, koç ve menejerler aracılığıyla her gün yeniden üretilerek bir sistem oluşturmaktadır ve roller kendisini açığa çıkarır.

Profesyonel oyuncuların verdikleri röportajlarda günlük aktivitelerini şöyle anlatmaktadırlar: oyuncular geç saatlere kadar, hatta sabaha kadar çalışabilmekteler; özellikle turnuvalar esnasında üzerlerine düşen yük artmaktadır. Bu sebeple saat 11-12 gibi kalkıp kahvaltı yapmaktalar ve oyun oynama eylemine başlamaktadırlar. Origen takımında Xpeke'nin verdiği röportaja göre kahvaltı sonrasında 3 saat oyun oynamaktalar, bu sayı bazen 5'e de çıkmaktadır. Sonrasında bir tartışma toplantısı düzenleyip kaybettikleri ve kazandıkları

maçlar hakkında konuşmaktalar (bkz. Resim 63). 15-20 dakikalık tartışmalar günlük olarak yapılırken haftada bir kez de koçları, menejerleri ve analizcilerin de katıldığı toplantı yapmaktadırlar. Günlük toplantı dışında o gün içinde eğer turnuvalar, maçlar varsa Twitch mediasından takip edilip diğer takımların stratejilerine bakılmakta ve taktikleri, oyun oynama biçimleri stratejik olarak yorumlanmaktadır. Daha sonra takım oyununa biraz ara verilip Solo-Q (tek başına oyun oynama) şeklinde bireysel yetenekler takım için geliştirilip, rastgele insanlarla takım oluşturmaktalar ve onlarla internet üzerinden oyun oynayıp farklı olaylarla karşılaşmaktadırlar. Daha sonraki yemek arasında yemeği dışarıdan söyleyen Enrique “X-Peke”, genelde saat 6 gibi başlayıp, 9’a kadar tekrar takım oyununa birlikte döndüklerini söylemektedir. Sonrasında ise ihtiyaç giderme, spor aktivitelerinin yapıldığını söylemektedir. Kimi zaman da öğlen verilen aralarda vücut çalışmaları, havuza girme, tenis, yürüyüş yapma veya başka tür oyunlar oynayıp motive olmak için ara verdiklerini söylüyor (bkz. Resim 61-62). Akşam yemeği sonrasında ise birlikte tekrar oyun üzerine konuştuklarını fakat katılımın zorunlu olmadığını söylemekte.

*“Çünkü bu kadar insanın dışarı çıkmadan hep aynı eylemleri yapması, sürekli birbirimizi görmek bazen sıkabiliyor ve buranın dışarısında bir hayat görmek için dışarı çıkmayı tercih edenler oluyor”.*

Kendisinin de tüm gün bir evde, bir odada kapalı kalıp oyun oynaması kimi zaman stres, moral bozukluğu yapmakta ve insanlardan kopmuş hissettirmekte olduğunu ifade eden X-Peke, hafta bir dışarı çıktığını söylemektedir. Turnuva zamanı yoğun şekilde oyun oynama eylemi gece ve sabaha kadar sürerken, onun dışında uykuya geçme saati olarak 12-1 saatlerini ifade etmiştir. Diğer oyunculardan Alfonso “Mithy” da “evde istediğimiz her şeyi yapamıyoruz belli kurallar var ve buna uyuyoruz, sürekli bir çalışma hayatı gibi” ifadelerini kullanmaktadır. Maurice “Amazing” de iyi oyun bir sergiledikleri takdirde ya da bir turnuva kazandıklarında kendilerini takım olarak dışarda yemek yiyerek ve denize girerek ödüllendirdiklerini söylüyor. X-Peke, evin içinde her türlü stres atmak için elektronik cihazlar ve boş zaman aktiviteleri için mekanlar olduğunu söyleyip oyuncuları motive etmek için bu şekilde bir ev tuttıklarını söylemektedir. X-Peke takımın kaptanı olarak, her oyunu ciddiye aldığını ve motivenin çok önemli olduğunu düşündüğü için bu kadar imkanları sağladığını söylüyor. Bu işi ciddiye alıyor ve herkes için bir koşu aleti, kol ve bel kası çalıştırma aleti, dumbell alınmış durumdadır.

Fnatic kulübünün oyuncuları verdikleri röportajın birinde; odalarını sade tutuyorlar çünkü burada çok fazla vakit harcamadıklarını ve vakitlerinin çoğunun oyun sahasında geçtiğini söylüyorlar (bkz. Resim 16-17). Böylece odalarına heran geçememekte ve boş

zamanlarda, oyunun “mesai bitiminde” ancak odalarına çekilebildiklerini söylüyorlar. “İhtiyacımız olan şey iyi bir uyku alıp oyunda bu performansı göstermek” olduğunu dile getiriyorlar.

CLG (Counter Logic Gaming) oyun evinde birden fazla oyun takımı olduğu için yaklaşık olarak 16 kişi bir evde yaşamaktalar. Aynı şekilde kendilerine has bir düzen, temiz mekanlar, sade ve basit odalar, oyunla ilgili poster ve pelüş oyuncaklar da yer almaktadır (bkz. Resim 25-26-28). Yemek olarak kahvaltılık malzemeler evde tüketilirken diğer öğünler dışarıdan sipariş edilmektedir (bkz. Resim 29-30). Oyuncular verdikleri röportajlarda yemeklerin dolapta hazır halde bulunduğunu ve fazla vakit kaybetmeden onları tüketip tekrar oyuna döndüklerini ifade ediyorlar. Büyük bir malikane şeklinde olan yerleşkede 2 ayrı oyun evi, araba garajı ve bir de kiler olarak küçük bir kulübe bulunmaktadır (bkz. Resim 27). Ayrıca motivasyonu sağlamak için havuzu, basketbol sahası ve parkı da içinde yer almaktadır (bkz. Resim 31-69). Oyuncular için sabah koşusunu yapabilecekleri uygun alan da, malikanenin sınırları içerisindedir.

Bir Türk e-spor takımı olan Dark Passage ile yapılan röportajda da League of Legends oyuncularının sezon boyunca oyun evlerinde kalıp ancak sezon bitimi tatilinde evden ayrılmalarına izin verildiği ifade edilmiştir. Oyuncular Türkiye’de halen oyunun ciddiye alınmayan ve asıl meslek olarak düşünülmeyip gençliğin bir safhası, bir hobi olarak yorumlandığını ifade etmekte.

Neredeyse tüm profesyonel oyun evlerinde ortak olan noktalar; mutfakta yemeklerin hazır olup oyuncuların beslenmeye çok fazla vakit ayırmaması, kaldıkları odaların tam anlamıyla sahiplenilmeden ufak değişikliklere yer verilmesi, odaların sade olması ve çok fazla eşyadan uzak olmaları, eşyaların hepsinin belli bir düzeni olması, kalınan yerin oda sayısının fazla olması, motive odaları ve toplantı odalarına illaki yer verilmesi, ekipman dolabının hazır bulunması gibi unsurlardır. Mutlaka bir odada bir masa olup üzerinde meyve ve atıştırılacak hazır paketli gıdalar vardır ki; bunlar oyun oynama esnasında tüketilmektedir. Ayrıca her evde yayıncılık yapıldığından ötürü odalarda kameralar bulunmaktadır. Bunun dışında bilgisayarla birlikte TV, playstation, x-box, konsol ve masa oyunları gibi oyuna dair başka araçları da barındırmaktadır. Her evin kendine göre menejerler tarafından belirlenen bir beslenme, yatma-kalkma, oyun oynama, tartışma, boş zaman etkinliğinde bulunma gibi planları olmaktadır ve oyuncular anlaşma ile buraya bağlı kalmakta ve neredeyse tüm vaktini bu evlerde harcamaktadırlar.

“Boş zaman etkinliği” sayılan “oyun” burada “ciddi” bir iştir ve “oyun dışındaki yapılan aktiviteler”; “boş zaman etkinliğidir”. Odaların çoğu birbirine benzer şekilde görünmektedir.

Kulüpler neredeyse her eve spor aletleri koyarak oyuncuların sadece oyun başında oturarak sanal spor yapmasını değil, gerçek hayatta da fiziki olarak spor yapmalarını hedeflemektedirler. Çünkü sporda kasların gelişimi ve vücudun zinde oluşu bilgisayar oyunlarında da zihnin ve parmak kaslarının refleksen hızlanması bazında önemlidir, gereklidir. Ayrıca her oyun evinde ortak olan bir başka unsur da profesyonel ekipmanların kullanılmasıdır. Oyuncular oyunda en hızlı milisaniyelik tepkileri verebilmesi, gecikmenin, zorluğun, kısıtlılığın yaşanması için; el hareketlerine uyumlu, rahat kullanımlı olması bakımından sponsorların sağladığı oyuncu eşyalarını kullanmaktadırlar. Her oyuncunun kendine özel oyuncu koltuğu, mouse ve klavyesi, kulaklığı, mouse padi, mikrofonu bulunmaktadır. Takımların kuruluş hikayeleri genelde internet kafede tanışıp aynı ortamda oynamaya başlayarak profesyonelleştiği yönünde olmaktadır. Sponsorlarla bir yatırım sağlandığı andan itibaren daha iyi koşulları olan evlerine taşındıklarını ve artık oyuncuların da uluslararası bir biçimde sağlandığını belirtmek gerekir. Halen oyuncu seçimlerinde; internet kafeler ve oyun içindeki mücadelelerde kendini kanıtlayan insanlarla iletişime geçilmesi geçerlidir. Takımların hepsinde bir lider yer almakta ve takım oyununu düzenlemektedir. Ayrıca takıma alınacak olan oyuncunun seçiminde de etkilidir.

Ankara oyun evinde kendisini lider olarak gören bir oyuncu yoktur. Duruma göre oyunu yönlendirebilecek birinin o an devreye girdiğini söylemektedirler. Ayrıca evin içinde de bir liderlik olgusu görülmemiştir. Çanakkale’de grup üyeleri tarafından onaylanmasa da M. B. kendisini bilgisi ve yabancı diliyle lider olarak görmektedir. Fakat grup bir liderinin olmadığını ifade etmiştir. Konya birinci oyun evinde evin lideri aynı zamanda ev sahibi olan Ö. K.’dir. Ö. K. eve çeşitli kurallar koymakta ve bu kurallar tartışmasız bir biçimde kabul edilmektedir. Oyun içerisinde ise kendisini gizil lider olarak tanımlayan G. K. lider gösterilmektedir. Oyuncunun bilgisinin, dikkatinin, çevikliğinin ve stratejilerinin başarılı olduğu düşünülmekte ve grup tarafından lider ilan edilmektedir. Fakat kendisi lider olarak M. S. A.’yı görüp kendisinin arkaplandan müdahale etmesinin daha doğru olduğunu dile getirmektedir. Konya ikinci oyun evinde Z. E. hızlı karar alma ve oyunculuk bilgisi, becerisiyle kendisi ve grubu tarafından lider ilan edilmiştir. Ayrıca evin lideri de kendisidir. Gerektiği zaman liderliğin başka bir oyuncuya geçebileceğini ifade etmektedir. Liderler evin düzenini ayarlamakta ve mekânsal şekillenmede de etkilidir. Liderler ayrıca sosyal ilişkileri de şekillendirmektedir. Bu yüzden mekânsal açıdan oyun evlerine bakarken liderlik olgusunu da göz önünde bulundurmamak gerekmektedir. Oyun evlerinin sahipleri de lider olmasa bile mekânsal şekillenmede söz sahibidirler.

### 3.9. Oyun Evleri ve Sosyalleşme

Postmodernite ile birlikte sosyal baskılardan kendisini azat ederek özgürleşmeye başlayan birey, sosyal evrenini de yeniden düzenlemeye başlamıştır. Özgürleşme süreci ile ortaya çıkan sosyal çözülme bireye yalnızlaşmayı getirirken, yalnızlaşan birey toplumda alternatif sosyal bağlar kurma arayışına yönelmiştir (Özbölük, 4). Post endüstriyel toplumda bireyler kitle olmaktan çıkıp bir toplumsal birimin içinde daha samimi bağlar oluşturmak istemişlerdir. Bu noktada da ortaya mikro gruplar çıkmıştır. Cova, Kozinets ve Shankar, Godin ve Kozinets gibi Maffesoli'nin terminolojisini takip eden bazı bilim adamları, ortak ilişkilerin yeniden yaratılmasına yönelik bu hareketi, arkaik kabilelerle benzerliklerini vurgulamak için, “neo-kabilecilik” ya da “kabilecilik” olarak adlandırmıştır (Özbölük, 4-5). Kabilecilik anlayışına göre de; bireyler birbirlerine bağlılıkları noktasında belli bir samimiyet ve bağı ararlarken hala bireyselliklerini ve çıkarlarını koruduklarını; hobiler, tutkular ve tüketim biçimleri etrafında birliklerini oluşturdukları gözlemlenmiştir.

Oyun bir alışveriştir; tecrübeleri, mesajları, kimlikleri, davranışları karşılıklı olarak oyuncular birbirlerine gizil olarak sürekli gönderip, gelenleri de açarak yorumlamaktadırlar. Böylece bazı unsurlar kişinin kişiliğine alınmaktadır. Bunu habitusla gerçekleştirir çünkü... her oyun bir etkileşim, aynı zamanda mübadeledir (Birekul, 2014: 88). Gönderilen mesajlar çeşitli şekillerde semboller, jestler, mimikler ya da ortamda yarattığı etki bazında etkileycilik düzenini göstererek paketlenir ve sosyal gruplar arasında etkileşim döngüsü ağına sokulur. Etkinin olumlu olması ve bireyin o alandaki eksikliği sebebiyle, kişi o mesajı açıp önce anlar sonra yorumlayıp düzenleyerek kendi habitusuna katar. Böylece meydana gelen etkiyi kendisi de yapabilecek hale gelir. Aynı zamanda bu mesajın alınması ortamda aynı verilerin kullanılıp ortak iletişim diliyle anlaşılabilen bir ortak dil, iletişim de kurar. Oyun oynayarak insanlar birbirlerine birçok şey katarlar. Bu da kabilenin bağlarını güçlendirmektedir.

Oyun evlerinde yaşayan bireyler de tam olarak eski cemaatsel varoluşu aramamaktadır. Çünkü kendi kimliğinden taviz vermeden, iletişim kurabilecekleri bir aidiyete ihtiyaç duyarlar. Eski cemaatsel yapı kimlikleri homojen bir biçimde düzenlemekte idi fakat oyun evleri birçok farklı kültürü, dili, dini içerisinde barındırıp ortak ilgiler çerçevesinde kaynaştırmayı hedeflemektedir. Oyun evleri hem heterojen kimlikleri barındırıyor ve birleştiriyor; bir grup, bir aile, bir klan yapıyor hem de onlara değişmeleri için yoğun bir baskı yapmıyor; homojenleştirmiyor, sadece birliğin devamını sağlayabilmesi bazında kurallar koyuyor. Herkes kendi olmak istediği kişiyi o aidiyet içinde yaşayıp, farklı; belki ideal ve ütöpik bir klanı gerçekleştirmiş oluyor. Çünkü klan üyeleri kan bağıyla bağlıdır ve benzeşme esastır. Oyun evleri ise oyun bağıyla bağlıdır ve oyun evreninin çökertilmediği durumda

istediğiniz kişi olabilirsiniz. Burada bir ilişki ağı doğar ve yeni tür bir cemaatleşmeye sahne olur. Cemaat ilişkileri bir mekânı gerektirir, orada buluşur, hatta cemaat bir mekâna ‘demirler’ (Alver, 2007: 21-22). Mekanlar kültürel kodlardır ve orada yaşayan cemaatin ritüellerini gerçekleştirdiği kutsal mekanlardır.

Sanal oyun cemaatleri iletişimi çok önemsiyorlar. “Line” gibi cep telefonu uygulamalarıyla oyuncuların üzerlerine düşeni yapmadıkları takdirde; onları uyarmakta ve sürekli nete bağlı bir şekilde yaşamalarını istemektedirler. Yine bu uygulamanın içinde paylaşımlara, sohbete katılmayan kişileri asosyal olarak etiketleyip grup dışı edebiliyorlar. Oyuncuların doğum günlerini, yakın yerlerde oturanlar birlikte kutluyor, diğerleri ise uzaktan, resim ve videolarla kadehlerini kaldırıyorlar. Oyun evleri bu türlü iletişim biçiminin önüne geçip orada yapılan her işlemi aynı ortamda gerçekleştirme imkanı sunuyor. Sosyallik ekranlardan değil yan yana bir biçimde yaşanmalıdır, mantığıyla bunu sağlamaya çalışıyor (bkz. Resim 44).

Binark ve Bayraktutan-Sütcü’nün yaptığı cemaat üzerine olan bir araştırma da şunlar kaydedilmiştir: Osmanlılar klanının lideri “Yavuz Sultan Selim” sanal bir topluluğun üyesi olmanın gerekliliğini şu şekilde açıklamaktadır: “Oyunda günlük yaşamda tek başınıza yaşayamadığınız gibi oyunda da tek başınıza yaşayamazsınız. İllaki nasıl derler, bi çoban olması gerekiyo başınızda veya bi sürüye dahil olmanız gerekiyo. Çünkü oyunda yitik oluyosunuz, yani pek tanıyan olmaz; illaki bi yere ait olur. Çünkü online oyunların birazcık da amacı budur; birliktelik, gurup halinde durmak, gurup savaşıları yapmak ve atıyorum gurup çekişmesi olması. Budur, zaten oyunun zevk alınan tarafı da budur.” (Binark ve Bayraktutan-Sütcü, 2008b: 107). Oyun evlerinde de takım oyunlarının oynanması; oyunun birliktelik gerektirmesi, oyunun daha ciddi bir biçimde oynanması yüzünden, alınan hazzın artmasından ötürü oyuncular için oyun evleri internet kafe birlikteliklerinin bir sonraki aşaması olmuşlardır (bkz. Resim 13-23-56). Ayrıca bireyler oyunlara çevrimdışı habituslarını aktararak onu çevrimiçi hale getirirler ve çevrimiçinde yeniden bir düzenlemeye tabi tutulur. Çünkü sanal cemaatlerin kendine özgü kuralları olmakta ve habitus ona göre şekil almaktadır.

LOL’de “şişman ve sivilceli” tipler denilen gerçek hayatta popüleriteleri olmayan oyuncular, oyunda yüzlerini bile göstermek zorunda kalmadan becerileri ve yaptıkları kurnazlıklar ile popüler olabilmekteler. Dijital kimlik gerçek kimliği kimi zaman gölgede bırakır ve gerçek hayatta o kişi; artık olduğu kişi değil, nick’ini aldığı karakter olarak görülür. Yani çevrimiçi habitus reel hayatını gizleyip kendini fiziki sınırlar içerisinde gösterebilir. Örnek olarak Kore’nin SKT T1 takımında oynayan Faker takma ismini kullanan Lee Sang-hyeok; oyun içinde yaptığı hamleler ve kurnazlıklarla, oyunsal başarısıyla daha önce “hiç

kimse” olduğunu söylerken, şimdi dünya üzerinde tüm ulusları aşarak büyük bir hayran kitlesinin olduğunu dile getirmiştir. Yani artık “Faker” gerçek hayatta ve sosyal ortamlarda Lee değil Faker’dır. Sanal alemin ünlüleri gerçek hayatta oyuncuların bedenlerini ele geçirerek yeni formunu takılan maskeler ve oynanan rollerle sahne önünde icra etmektedir. Buna bir örnek te Origen takımından X-Peke’dir ve bunun gibi birçok profesyonel oyuncu bulunmaktadır. Amatör evlerde de nick’ler yine aynı biçimde kişilere yeni bir gözle bakmayı gerektirmiş ve oyuncular gerçek hayatlarında da birbirlerine oyunda kullandıkları rumuzlarla seslenmektedirler. Oyunda rol yaptıkları karakterlerin yansımaları olarka bu dünyadaki vücutlara dijital bir şekilde bakarlar. Burada bir özdeşleşme, bir taklit ama aynı zamanda dijital ve gerçek habitusun karşılıklı alışverişi içerisinde baskınlık durumu da vardır. Bu bir aktörün en iyi rolünü aldıktan sonra gerçek hayatta filmdeki rolüne bürünmesine benzemektedir.

Burt, sosyal ağlarda kurulan bütün ilişkileri sosyal sermaye olarak tanımlamaktadır; çünkü ilişkilerin sosyal problemlerin çözümünden, kurumların yönetimine kadar pek çok konuda belirleyici role sahip olduğunu savunmaktadır. En yalın haliyle sosyal sermaye, aktörlerin hedeflerine varmada etkili olması için kullandıkları kaynaklar şeklinde yorumlanabilmektedir (Güzel, 2016: 92). Kişiler oyun evlerinde de bir alan ve bir saha olarak kendi sosyal, kültürel, ekonomik ve sembolik sermaye türlerini kullanırlar ve ilişki ağlarını böylece inşa ederler. Profesyonel oyuncular aynı zamanda bireyciliklerini de korudukları için bu sermaye türleriyle yeteneklerini sergiler ve popüleritelerini arttırmak isterler. Bu aynı zamanda kulübün sermayesi de olmaktadır. Toplumsal bir öznellik olan habituslarını kullanarak bu sosyal alanda güç dengesini yakalamak, muhafaza etmek veya yükselmek isterler. Çünkü bu sermayelerin birbirine dönüşümü mevcuttur. Örneğin tanınan oyuncular kendi popülerliklerini arttırdıkları anda kendilerine ödenen ücret te artmaktadır ve sosyal alandaki kariyeri de yükselmektedir. Alan olarak oyuna baktığımızda; sahanın habitusla ilişkisi kendini gösterir. Bourdieu’ye göre alan, varlığını sürdürebilmek için habitusu şekillendirmektedir; çünkü habitus, toplum içindeki bireyselliği, kimlikleri, nesnelliği, sosyal ve kolektif olanı gösteren, sosyalize olmuş gerçeklerdir Her bir alan, yeniden üretimini sağlayacak eyleycilere ihtiyaç duymakta ve bunlar habitus sayesinde etkin olmaktadır (Güzel, 2016: 93).

Alan oyunun sürdüğü yerdir. Sermayeler oyunda fark atmak için kullanılan kozlar ve bir anlamda da güçtür. Oyun bir mücadele alanıdır. Doxa’lar sorgulamadan kabul edilen oyun kurallarıdır. Oyun sonunda elde edilecek çıkar ise *illusio*’dur. Sonuca nasıl gidileceğini anlamak, zamanla yatkınlık kazanmak, ona uygun davranış kalıpları geliştirmek de dijital

oyuncunun habitusunu bize vermektedir. Habitus ile, karşılaşılan durumlar karşısında hamleler üretilir. Toplum tarafından kabul görmek için yapılan gerçekliktir habitus. Toplum beklentisi dışında davranış göstermez. Strateji üretmedir habitus. Sanal dünyanın beklentisi de kimi yerde aynılık, kimi yerde farklılık olmaktadır. Kişiler ait hissettikleri cemaate göre şekillendirirler kendilerini. Postmodern oyuncular, yayıncılar, sunucular, dijital oyun cemaatlerinin üyeleri artık dünya çapında marjinal kimlikler üretmektedir. Bu da sermayelerle atılan bir farktır. Oyuncular da kabiliyetleri ve tipleri ile fark yaratma eğilimine gidiyorlar. Sanal dünyada bir mücadele veriyorlar. Çünkü alan bunu istiyor ve alan habitusu yapılandırır. Oyun evlerinde farklılıklar, çatışma arka plana atılmakta ve amaca odaklanılmaktadır. Alan olarak oyun evi ise; güzel, zevkli bir mücadeleyi bekleyip kişileri doyuma ulaştırmak ister ve oyunun tamamlanmasını hedefler. Kazanılan sermayeler birbirine dönüşebilir mesela; belli bir prestij, beceri, oyun bilgisi sonucu ekonomik sermaye artar. Görüldüğü üzere bir çeşit dijital kartvizit oluşturarak sanal statü elde etmede değerli bir kavram olarak öne çıkan dijital habitus, ağlaşmış toplumdaki gençlerin davranış pratiklerine ışık tutmakla kalmamakta, aynı zamanda çevrimiçi sosyal ağlarda rekabetin de aktörü olarak rol oynamaktadır (Güzel, 2016: 95-96).

Dijital oyunların dünyasında habitus'unu inşa etmek isteyen birey bir anlamda sanal kariyer de inşa etmektedir. Sanal kariyer, oyuncunun belli yeteneklere, güce ve donanıma sahip etkin bir avatar (oyundaki karakter) yaratmak için sanal uzamda çalışması ve sanal uzamda oyun içi ekonomiye harcama yapması, hatta yaptığı bu harcamaların sonucunda belli bir süre sonra kâra geçeceğini umması durumudur. Sanal kariyer olgusu, özellikle İnternet kafelerde oynanan ücretsiz (free to play) devasa çevrimiçi oyunlarda gerçekleşmektedir (Binark ve Bayraktutan, 2011: 307). Bunun dışında da bahsettiğimiz oyun evleri içerisinde görülmektedir. Bunun dışında takım ruhu, sinerji, takım çalışmasının daha iyi işlemesi için de oyun evleri daha sağlıklıdır. Aynı ortamda olmanın iletişimi kolaylaştırması söz konusudur. Gelen tehditi ya da yönlendirmeyi daha rahat yapabilmek için sesin ve tepkinin ulaşabileceği maksimum hızı sağlar. Aksi halde yazarak iletişim çok geç kalmakta ve iletişim kesintiye uğramaktadır. İnternet kafelerden daha rahat, fakat “ev hali” denilen yaşam tarzını da sağlayabilmektedir. Kamusal alana göre özel olandır; herkes bu sınırlar içerisine rastgele olarak girip çıkamaz. Oyun aynı mekanda oynanınca güzeldir. Hazzı artırır ve tepkinin anında paylaşımını sağlar. Görüşülen evlerde tek ve çoklu oyun oynama biçimlerinin farkları ve tercihi sorulduğunda; oyuncular toplu oyun oynamayı aynı mekanda gerçekleştirmenin daha güzel olduğunu belirtmişlerdir.

*“Tek başınayken verilen tepki mesela; bir başarı sonrası çok kısa sürüyor be abi. Ne biliyim bir çılgılık, ses ya da el hareketi yapıyorsun bitiyor sonra. Toplu olunca çılgılıklar peşpeşe, atlamalar, zıplamalar bazen sarılıyoruz bile sen düşün ha mutluluğu. Sonra oyun üzerine konuşuyorsun, yorumluyorsun yani çok uzattım ama tepki uzun sürüyor. E bu da bizi etkiliyor açıkçasını sorarsan egomuzu yükseltiyor, bunu ben mi yaptım lan? Evet ben yaptım gibi oluyorsun.” (Z. E. 28 yaşında erkek, Konya ikinci oyun evi, lisans mezunu).*

*“Tebrik alıyorsun ya arkadaşlardan kuzen, oyun hazzını artıyor la bu.” (H. T. 28 yaşında erkek, Ankara oyun evi, lise mezunu, şoför).*

Oyunda kazanılan başarı sonrası tepkiler, hareketler ve rahatlama hissi önemlidir. Motive ediciliği artıyor böylece oyunun. Kalabalık önünde olan oyunların heyecanı daha yüksek, tıpkı olimpiyatalara çıkan sporcu gibi. İnsanın iltifata ve etkileşime ihtiyacı var, geri bildirim hızı hızlı olması lazım, anın büyümesi dağılmadan. Bir gösteriş, bir yetenek sergileme, yani sosyal olarak o ortamda kendini göstermek önemlidir. Anonim kaynaklardan gelen tebriğin hazzı ile gerçek insanlardan, hatta o ortamdaki kişilerden gelen tebriğin haz oranı aynı değildir. Birliktelik bu yüzden oyunun etkisini artırıyor, etkinin daha uzun sürmesine sebep oluyor. Etki tepkinin real-time (gerçek zamanlı) olması önemlidir, e-posta gibi cevabın sonradan alınması oyuna uymaz. Oyunun etkisi, anında yaşandığında güzeldir.

Yaptığımız görüşmelerden çıkan bazı sonuçlar birlikte oynamak üzerine şu bilgileri vermektedir: Oyuncuların tamamı birlikte oynamayı tekil oyun tarzına tercih etmişlerdir. Birlikte oyun oynamanın avantajlarının fazlalığı ve daha sağlıklı bir oyun deneyimi yarattığını dile getirmişlerdir. Tekil oyunlar kısa sürede sıkıcı ve rekabetin olmadığı oyunlar olduğu için, oyuncular karşılıklarında veya yanlarında gerçek bir insan görmek istemişlerdir.

Oyundan alınan hazzın tekil oyunlarda düşük, çoklu oyunlarda ise kimi zaman en yüksek halini yaşadıklarını ifade etmişlerdir. Çoklu oyunculu oyunların verdiği keyif, mutluluk bazen oyunun bitiminden birkaç gün sonra bile oyuncuların yüzünü güldürmeye yetebilen düzeylere gelebilmekte olduğu kaydedilmiştir.

Oyuncuların tamamı aynı ortamda oynamanın, verilen tepkilerin oyundan alınacak haz için çok önemli olduğunu belirtmişlerdir. Aksi halde oyunun uzun süre oynanmadığı ve sıkılıp kapattıkları dile getirilmiştir. “Oyun, tepkilerle ve o tepkileri anında yaşarak, görek güzelidir”.

Aynı ortamda oynamak oyuncular tarafından daha sağlıklı iletişimi sağladığı belirtilmiştir. İletişimde araya başka araçların girmesi halinde alınan keyif te düşmekte ve

oyuncular baş ağrısından şikayet etmekteledir. Ayrıca uzaktan görüntülü de olsa iletişim konsantrasyonlarını bozmakta ve oyun oynama kalitesini düşürmektedir.

Oyun ve tepkisel iletişim konusunda bir bayanın verdiği yanıt şu şekilde olmuştur:

*“Hız çok önemli, hemen o an karşılık almalısın. Diyelim oyunu kazandık nexus’u filan yıktık (League of Legends oyununda oyunu kazanmak için yapılan işlem), sonra Erhan olsun diğer arkadaşlar olsun elini uzatıp çakması beni mutlu ediyor. Bunu burdan başka nerde yapacaksın ki?” (S. N. 25 yaşında bayan, Ankara oyun evi, lisans mezunu).*

Kişilerin kaldıkları evlerde sadece kendilerine ait bilgisayarlar vardır. Yani oyun evi dışında yaşayan kişilerin şahsi bilgisayarları ve internetleri varken, bu kişiler aynen internet kafeye gider gibi oyunu evde değil, oyun evlerinde oynamayı tercih etmektedirler. Görüştüğümüz tüm oyuncularda bu durumun aynı olduğu ortaya çıkmıştır. Burada hem bahsettiğimiz toplu oynamanın verdiği haz söz konusu, hem takım oyunlarının iletişim ihtiyacının en hızlı biçimde sağlanması söz konusu, hem de oyun oynamaktan vazgeçemeyen bireylerin sosyalleşmeye ayırdıkları vakit; yine oyundan kopmadan mekan değiştirerek sağlanmış olmaktadır. Birileriyle tanıştıkları da olmakta, zaten tanıdıkları arkadaşlarıyla da iletişime geçmeyi de sağlamaktadırlar.

*“Oyunun tadı birlikteyken çıkar bence, evde tek başına oynamak bir yerden sonra sıkıyor. Arkadaşlar dışarı çağırıyor ama çıkarsam da oyun oynamak istiyorum. Bu yüzden dışarıda biraz vakit geçirip oyun evimize gidiyoruz. Aynı muhabbete kaldığımız yerden devam ediyoruz ve daha iyi oluyor bence.” (E. T. 25 yaşında erkek, Ankara oyun evi, lisans mezunu).*

*“Söz konusu olan şey sadece bilgisayar oyunu ise kendi başımıza odamızda asosyalce oynayabiliriz. Bugün herkesin evinde bilgisayar var, internet kafeye yokluk için giden kalmadı ki. İmkanlar iyi ama oyuncu doyuma ulaşamıyor. Eski offline oyunlar öldü artık çünkü onlar bana göre sosyal bir görev görmüyorlar. İnsanlar yapay zeka ile değil gerçek zekalarla oynamak istiyorlar. Aynı ortamda oynamak bu yüzden önemli, internete bu yüzden gidiliyor. Bizde oyun evine bu yüzden gidiyoruz. Hem sohbet muhabbet var, hem her gelen yanında bir arkadaş getiriyor; farklı dünyalar, felsefeler ortaya çıkıyor. Burası çok renkli bir dünya. Oyun severlerle birarada olurken aynı zamanda farklı insanları tanımak benim çok hoşuma gidiyor. Bunu internet kafe de yapar ama orası pek rahat değil. Arkadaşlarla evde takılmak daha zevkli. Dizüstüyü kapan geliyor, bir sinerji oluşuyor burda.” (G. K. 26 yaşında erkek, Konya birinci oyun evi, lisans mezunu).*

Araştırmaya katılanlar kendilerini oyun konusunda alakası olmayan insanlardan farklı bir biçimde görmemektedirler. Herkesle aynı iletişim tarzını kullandıklarını belirtmişlerdir. Fakat M. S. A. ve G. K. oyun oynamayan insanları daha ikincil bireyler olarak yorumlamakta ve kendilerini diğer insanların yaşadığı dünyada daha zengin biçimde yaşadıkları şeklinde görmemektedirler. Bu katılımcılarca oyundan anlamayan insanlarla iletişim kurulmaya lüzum yoktur.

Bunun dışında neredeyse tüm oyun evindeki oyuncular oyunla birlikte veya ara vererek yiyecek, içecek tüketiminin ortamı ve oyunu daha şen hale getirdiğini belirtiyor. “Skype” gibi programlarda da konferans yapılıyor, sesli iletişimle anında tepki alınabiliyor ama fiziksel olarak tepkinin etkisi ve çekiciliğinin daha güçlü olduğunu yine tüm oyun evleri oyuncuları belirtiyor. Oyuncular görme ve duymadan ziyade dokunma duygusunu da almak istiyorlar. İletişimin kesilmeyeceğini ancak aynı ortamda olarak bildiklerini söylemekte. Çünkü aksihalde; oyun biter, “Skype” kapanır ve yine yalnızsındır. Ama aynı ortamda verilen aralar ya da oyun sonrası yorumlar ve farklı bir aktivite yapma şansı vermesi oyunu daha çekici kılıyor, iletişimin büyümesi artıyor. Teknolojik araçların araya girmesi ile karşılıklı yüz yüze ilişki kurulması arasında farklar var, bu yüzden oyun evleri daha sosyal ortamlardır.

Araştırmamızda; oyun evlerinde düzenli olarak birlikte yaşama eylemi gözlemlenmemiş ve bu durum oyuncuların rastgele tercihlerince meydana gelmektedir. Bilindiği gibi profesyonel oyun evlerindeki oyuncular zorunlu olarak aynı evde yaşamak durumundaydılar fakat amatör oyun evlerinde böyle bir durum söz konusu değildir. Kimi zaman birlikte kalmakta, kimi zaman evin ortak üyesi oldukları halde başka arkadaşlarında kaldıklarını belirtmişlerdir. Bu noktada bir genelleme yapılamamıştır. Fakat kaldıkları diğer mekanların hepsinde internet bağlantıları mevcuttur. Hem cep telefonlarında hem de yaşadıkları yerde sürekli olarak nete bağlıdırlar.

Oyun evlerinde bağlam da çok önemlidir; aynı mekanda bulunup ta aynı frekanstan konuşmayanlar, o oynanan oyunu bilmeyenler için iletişim ölüyor, sıkıcı hale geliyor. Bağlamda olmayan insanlar oyun zevkini de olumlu anlamda yönlendirmiyorlar; bu yüzden oyuncular mekanına bir sınır çekiyor ve bu oyunu bilen, aynı iletişim kanalını kullanan insanları bu mekana davet ediyor. Bağlamda olmayan insanlar oyun evrenini yıkmak için her an tehdit oluşturabiliyor. Oyun evleri bu tehdit karşısında diğer mekanlardan kendini ayırıyor; burada konsatrasyon çok önemli. Oyun evleri bir yaşam tarzı yaratmakta; dijital oyun kültürünü mekana sirayet ettirmektedir. Aynı oyunu oynamasa bile oyun kültürüne sahip kişiler daha anlaşılabilir insanlar ve diğer insanlara nazaran evin üyesi olma potansiyeline daha yakın kişilerdir.

Bu evler “private ortamlara” benzer yani kişilere özel olarak ayrılmış, o işi icra etmek için oluşturulmuş mekanlardır. Oyunun mahrem mekanlarıdır oyun evleri. Yabancıların uzattığı el mahremiyete bir saldırdır, oyuna karşı bir tehdittir. Ev, kutsal bir yer, ateş tanrıçasına yakışan bir tapınak, bu tarıların seve seve kabul edebilecekleri kimselerin girebileceği bir barınak olduğu müddetçe Yuva adına hak kazanır ve Yuvaya olan hayranlığın yerinde bir duygu olduğunu gösterir; ancak bu takdirdedir ki çatı çok daha huzur verici bir gölge, ateş ise çok tatlı bir ışık verir (Ruskin’den akt. Alver, 2007: 62). Bu yüzden aynı ortak ilgiyi paylaşan, birbirini internet kafelere göre daha fazla tanıyan veya içeriden birinin referansı ile girilebilen mekanlardır. Ev ortamı güvenlidir, evdir, ailedir, senindir, kuralları sen koyarsın, herkes gelipte giremez, internet kafe gibi ücret ödemezsin, rahat olursun, belli bir mahremiyetin vardır. Alver’in (2007) ifade ettiği gibi ev varlık alanıdır, evin kendisi bir varlıktır. Ev ortamıyla ilgili sorduğumuz sorulara, burada yer vermeye değer cevaplar şu şekildedir:

*“Şimdi diyelim oyun oynandı, üzerine konuşuldu, oradan bir bara, oradan çıktık pilavcıya... Sürekli böyle geçiyordu sonra o eve gidip uyuyorduk. Sana şunu söyleyeyim aynı ortamda bile uyumak ayrı bir keyif veriyor sevdiğin insanlar, güzel bir ortam sonuçta. Farklı konular konuştuğumuzda oluyor ama genelde gittiğimiz mekanlarda da oyun, film, internet fenomenleri gibi şeyleri konuşuyorduk. Ben normalde bu evde yaşamıyorum ama arada gelip kalırım böyle, güzel oluyor. Benim kendi ev arkadaşlarım oyundan anlamıyorlar hep ders muhabbeti dönüyor, beni sıkıyor açıkçası. Adamların başka hayatı yok en azından biz çıkıp eğleniyoruz, oynuyoruz ha bu eve başka insanların geldikleri de oluyor mesela Meryem genelde insanlarla tanışmayı çok sever. O farklı tipte insanları getirip tanıştırıyor ortam baya güzel oluyor mesela. Onlar gelince gerçi hepsi oyuncu değiller farklı farklı insanlar başka muhabbetler yapıyoruz onları tanıyoruz sona gece kalıp yarına gidiyorlar. Zaten bende bu kızları sevgilim aracılığıyla tanıdım. Genelde internet kafede takılırım ben oyuncu kalitesi yüksek üniversiteliler geliyor oraya bazen. Ben sadece bu evde de takılmıyorum Kampüs’teki Erasmus evine de gidiyorum oranın ortamı da bir ayrı ama orada kalamıyoruz.” (D. A. 26 yaşında erkek, Konya birinci oyun evi, lisans mezunu).*

*“Ben dışarıya da çıkarım ama pek fazla değil, genelde evdeyimdir. Kendi yaşadığım ev aile evi yani pek bana göre değil. Bu yüzden geceleri çoğunlukla oyun evine gider orda yatarım. Oyun evinin havası bile bi değişik; sanki bu şehre ait değil gibi. Etrafta ne kadar sıkıntı da olsa burada perdeyi çek, bilgisayarını aç, oyun hemen kendi ortamını kuruyor. Bu evi önemsiyorum çünkü diğer evlerden farklı kesinlikle. Hani demiştim ya oyun bir dindir, işte böyle mekanlar onun ibadethanesidir. Buraya*

*şahsen oyun sevmeyen birinin gelmesini istemem, terslerim. Çünkü bana yapılan bir saygısızlık var ve o insanların da buraya gelmesi bir saygısızlıktır. Gezmeye, öğrenmeye gelmesinden bahsetmiyorum ha, gelip saçma saçma yorumlar yaparlarsa ben çıkışırım, kovarım. Bu mekanın bi kutsallığı var, ağırlığı var. Ortamı bozmayacaksın burda. Benim oyunumu rahatsız ederlerse karşılığını alırlar. O yüzden bilindik kişiler ya da oyundan anlayan, sıkıntı çıkarmayan kişileri getirir buraya arkadaşlar. Herkesi tanımam tabiki ama gelenler benim huyumu bilir, önceden söylerler onlara. Ev gibisi var mı? Eziyet yok, her şey önünde, gel de oynama!” (G. K. 26 yaşında erkek, Konya birinci oyun evi, lisans mezunu).*

Bu bir yaşam tarzı rock müzik dinleyenlerin belli davranışları sergiledikleri gibi, oyun severlerde de; yemek, eğlence ve oyun; hayatlarının büyük bir parçasıdır. Oyun evi dağılsa bile, bozulan kabilenin insanları orada geçirdikleri zamanı özlediklerini dile getirmişlerdir. Fırsat ve imkan olursa yine aynı tarzda yaşamak istediklerini belirtmişlerdir; hatta evlenseler bile. Evlenirken de eşinin oyun sever, bu tarz mekanlarda takılmaya uygun adaylardan seçmek istediklerini dile getirmişlerdir.

Görüşülen evlerdeki üyelerin tamamı; eş ve sevgili seçimlerinde oyun severliğin olduğu takdirde iletişimlerinin daha iyi olacağı yönünde olmuştur. Ankara'daki oyun evinden H. T. oyunu bırakmak istemediğini, partnerinin kendisine bu konuda uyum sağlaması gerektiğini dile getirmiştir. Seçtiği sevgililerin tamamı oyun sever insanlardan oluşmaktadır. Diğer üyeler bu konuya “olmazsa olmaz” şeklinde bir cevap vermemişler, “olursa iyi olur” biçiminde bir cevap vererek eşinin istediği takdirde oyunu bırakabileceklerini ifade etmişlerdir. Çanakkale oyun evinde evli olan C. B. eşini oyun sever kimliğine bakarak seçtiğini ifade etmiştir. Zaten çift birlikte oynamayı sevmektedir ve oyunu bırakmak gibi bir durumun söz konusu olmadığını dile getirmiştir. Bununla beraber O. E. ve K. Ç. de sevgililerinin oyun sever olmasına dikkat etmekte ve oyundan taviz vermemektedirler. Diğer üyeler bunu gerekli bir unsur olarak görmemektedir. Konya birinci oyun evinde Ö. K., G. K., M. S. A., D. A. seçtikleri adayları yine oyuncu kimliklerine bakarak tercih ettiklerini belirtmektedirler. Uyum sağlayabilmek, aynı kültürü yaşayabilmek, anlaşabilmek, iletişim kurabilmek ve eğlenebilmek için bu seçimi yaptıklarını belirtmişlerdir. Oyunun bırakılmasını düşünmemektedirler. G. K. bu konuda çok daha seçici davranmakta ve oyuncu olmayan bir insanın hayatında olamayacağını, partnerinin de oyunu en az kendisi kadar ciddiye alması gerektiğini şart koşmaktadır. Konya ikinci oyun evinde Z. E. de oyunu partneri için bırakmayacağını ve partnerlerinin oyuncu olmasa bile oyunu öğrenmesi gerektiğini belirtmiştir.

*“Oyunu bırakıp bırakmamam aslında sevgilimin ya da eşimin bana karşı olan tutumuna bağlı. Ben hani belki çok severek evlenirsem bu oyunu bırakırım, sanmıyorum ama belki. Çünkü ben bugüne kadar tüm çıktığım insanları oyunumu engellemeyecek şekilde seçmeye çalıştım. Tabi bazısıyla problem yaşadık mesela bi tanesi ya ben ya oyun dedi ben oyunu seçtim. Şimdi sevgilim de oyun sever aslında bana uyum sağlamak için oynuyordu sonra sevdi. Ben öğretiyorum hep sevgililerime. Hatta benimle mücadele edecek kadar iyi oynuyordu bi tanesi. İlerde de evlenirsem yine belki böyle olmaz ama arkadaşlarla bi oyun evimiz olsun isterim hatta benim evi oyun evine çeviririz ben uzak kalamam oyundan.” (Z. E. 28 yaşında erkek, Konya ikinci oyun evi, lisans mezunu).*

Yukarıda bahsettiğimiz partnerini oyuncu kimliğine göre seçen kişiler oyun gruplarıyla iletişimi sürdürmeyi ciddi bir biçimde istemektedirler. Fakat diğer üyeler bu konuda ısrarcı değildirler. Yine bahsettiğimiz oyuncular partnerleriyle başka da olsa oyun evlerine katılmak istemişlerdir. Yani oyun evleri üyeleri sabit değildir, kolay bozulabilen cemaatlerdir. Bu da araştırmamıza anahtar kelime olarak seçtiğimiz Maffesoli'nin “kabile” kavramını doğru bir şekilde yansıtmaktadır. Dikkat edilecek nokta ise; kimi oyuncular kurdukları bu ortamların devamını evlilik yaptıkları takdirde bile istemeleridir. Bu sosyal ortam oyun bazlı olurken diğer ilişkileri de etkilemektedir. Bu birlikteliğin devamına önem vermeyen katılımcılar ise bu ortam dağıldığında başka bir oyun ortamına geçmektedirler. Yani oyun ortamının yüzü yenilenmekte ve sosyallik bu çerçevede gitmektedir.

Katılımcıların genelinin aileleri ile iletişimlerinin iyi olduğu yalnızca M. S. A. ve G. K.'nin aileleri tarafından gereksiz bir işi icra ettikleri görüşü yüzünden iletişimlerinin zayıf olduğu belirlenmiştir. Ö. K., M. K., A. K., H. T., M. S. A., G. K., Z. E., P. D., G. Ş., S. H. Oyun evlerini aileleri ile yaşamaya tercih etmişlerdir. Bu konuda katılımcıların bazı ifadeleri şunlardır:

*“Babam bizi istemiyor yeni bir evlilik yaptı zaten. Annem vefat etmişti, biz hep kardeşler olarak birarada olmaya çalıştık. Ailem benim burası, Özlem, Arif, ben. Burdaki kurduğumuz dostluklar daha gerçekçi ilişkiler. Beni eğlendiriyorsa mutluyumdur.” (M. K. 24 yaşında bayan, Konya birinci oyun evi, lisans mezunu).*

*“Ev sıkıcı oluyor, zaten hayatımız orda geçti hep. Şimdiki ortamı tercih ederim çünkü belli bi yaşa geldik, her şeyimize karışılması canımı sıkar. Kafam darlandıkça burdayım, hatta her gün burdayım. Bana kalsa bu ortam bozulmaz böyle yaşar gideriz ama arada eve gitmek gerekiyor işte.” (H. T. 28 yaşında erkek, Ankara oyun evi, lise mezunu).*

*“Her şeyin bir yaşı var tabiki, şimdi genciz hacı, ortam güzelken takılmak lazım. Üniversiteye geldik dört yıldır uzaktayız zaten, az da eğlenmek lazım artık. Bu ortamı bulmak kolay değil böyle şehirde.” (S. H. 27 yaşında erkek, Konya birinci oyun evi, lisans mezunu).*

*“Oyuncu değilim söylemiştim ama oyun ortamı çok güzel. Belki de sevdiğim arkadaşlar olunca güzel ama böyle evlerde kalmayı tercih ederim.” (P. D. 25 yaşında bayan, Konya birinci oyun evi, lisans mezunu).*

*“Ev, kendin hissettiğin yerdir. Ben doğduğum evde kendim hissetmiyorum. Daha çok baskı ve rol yapma durumu var. Oyunu hayatımdan da çıkarmayacağım için oyun evleri benim yaşam ortamımdır. Burdan besleniyorum yani. Hayatımdan oyun çıksa, bu ortamlar çıksa ölü gibi, zombi gibi dolaşırım etrafta. İstedğim gibi yaşıyorsam, mutluyum ben evimdeyim arkadaş!” (G. K. 26 yaşında erkek, Konya birinci oyun evi, lisans mezunu).*

Katılımcılara bu evlere neden geldikleri sorulduğunda, verilen cevaplara binaen şu saptamaya varılmıştır: Konya birinci oyun evinden M. S. A. e-sporun gerçek bir spor olduğunu düşünmekte ve bu alanda kariyer yapıp profesyonel oyuncu olarak kazanç elde etmek istemektedir. Oyunu bu yüzden oynadığını ifade etmiştir. G. K. oyunun bir yaşam tarzı, bir din olduğunu ifade edip oyuna bir kutsallık yüklemekte ve oyuna taptığını belirterek bu eylemi tüm dünyaya gösterebilmek ve tanıtabilmek için profesyonel oyuncu olmak istediğini belirtmiştir. “Oyun hayattır, hayatsa oyun” önermesinin yaşantısına yol verdiğini ve bu yüzden oyun oynadığını belirtmiştir. Z. E. oyunun bir hayat tarzı olduğunu ve kendisini bağımlı olarak görmese bile oyunsuz yapamayacağını belirtmiştir. Oyun oynama eylemini profesyonelleşmek için meydana getirdiğini söylemektedir. Oyun ona göre vücudun bir ihtiyacıdır. Bunun dışındaki oyuncuların ortak cevapları: eğlenmek, sıkıntıdan kurtulmak, stres atmak, sohbet etmek, sosyalleşmek, alışkanlık, hoş vakit geçirmek. Bu cevaplar doğrultusunda bu mekanların bir sosyalleşme mekanı olduğuna dair ortaya attığımız iddiamız kanıtlanmış olmaktadır (bkz. Resim 1).

Kimi insanlar da birbiriyle tanışmak için oyunu bahane ediyor; bu ortamın tadını çıkarmak istiyorlar, oyun evleri sıcak ve samimi geliyor insanlara. Araştırmamıza katılan oyunculardan ve seyircilerden sadece 3’ü bu evlerde profesyonel oyuncu olarak oynamaya çalışmakta ve diğer 24 kişi de sosyalleşmek, eğlenmek, arkadaş olmak, birlikte bir aktivitede bulunmak, hoş vakit geçirmek, anlaşabileceği türden insanlarla olabilmek, toplu oyun oynamayı sevmek gibi sebeplerle bu mekanlara geldiklerini belirtmişlerdir. Bu kategoriler aslında sosyalleşmenin alt unsurlarıdır. Konuyla alakalı olarak şu görüşmelere göz atılabilir:

“Burda her insanı benim kafam sarmaz yobaz çok fazla bu şehirde. E kampüsten çıktın sonra ne yapacaksın? Kimlerle takılacaksın? Burda öğrenciler birbirine muhtaç, harbiden öyle. Kafamın sardığı insanlarla; bak bu insanlarla çıktım ben eve. Ne bana karışırılar, ne tutucular, ne de sıkıcılar. Baktım kızlar eğlenceli, anlaşırım ben bunlarla dedim. Tanıştık, konuştuk baktım aynı frekanstayız takılmayı arttırdık sonra da eve çıktım işte. Rahat takılıyorum burda birbirimizin arkadaşları da ortak arkadaşlar oldu. Sonra kızlar oyun oynuyorlardı önce merak etmedim ama sonra onları izleyince biraz biraz öğrendim işte. Oyun oynamak için buraya bir sürü insan gelir, gelir gelir giderler. Beni rahatsız etmiyor kalabalık iyidir, bir de kafamın sardığı tipler çıkıyorlar. Komik oluyor ortam, eğlenceli. Oyun oynamak için gelip te arkadaş olduğum kişiler var hala görüşürüz bak. EN başta ben hala burdayım, artık burası benim evim değil başka yere çıktım ben ama eski ev arkadaşlarımla buluşuyoruz böyle. Dışarı da çıkarız, Eskişehir, Ankara, İzmir’e tatile de gideriz, oyun da oynarlarken takılırım bende mekanda. Burda Ege’yi tanıdım mesela benim için gerçekten iyi bir kazanım. Biliyorsun sevmezler burda böyle tipleri, çocuğa çok baskı yapmışlar ama ben onu tanıdığım için mutluym, anlıyorum halinden. Daha bir çok insan böyle tanıştı, hem kampüslü hem de oyun bahanesi için.” (E. D. 26 yaşında bayan, Konya birinci oyun evi, lisans mezunu).

“Ya benim aslında buraya gelme fikrim yoktu ama ablamlarla birarada olmak istiyordum. Bu yüzden bana Konya’yu yazdırdılar İzmir daha güzel olurdu ama böyle oldu artık. Konya çıkınca da ablamların yanına geldim işte. Baktım laptopta bi şeyler oynuyorlar ben pek ilgilenmem aslında ama keyifli göründü. Bir de Gece abiyi tanıdım adam idolüm ya. Profesyonel oynuyor bence çünkü çok iyi ve çok bilgili oyun konusunda. Hayata filan farklı bakıyor hoşuma gitti yani. Onlar ablamlarla oynadıkça bende izleyerek katıldım aralarına çünkü genelde Gece abi geldimi hep oyun konuşuluyor. Bende yabancı kalmak istemedim şöyle böyle öğrendim zaten bana yardımcı oluyor abi, ablamlara da çok yardım ediyor. Burası gerçekten çok iyi ya sohbet muhabbet sabahlıyoruz, bazen derse bile gidesim gelmiyor abi burda kal diyorum sabaha kadar matrak muhabbet.” (A. K. 22 yaşında erkek, Konya birinci oyun evi, lisans öğrencisi).

“Abi beni bu Buğra var ya bu Buğra, zorla kolumdan tutup getirdi. Dedim ben anlamam öyle oyunlardan kafam basmaz. Bana futbol, tavla filan olacak yani elime alıp hissedebileceğim bir şey olmalı. Ama adam lazım, takım filan bir şeyler saçmaladı bana öğretti tabi beceremedim. Ama arkadaş ortamımız iyi sonuçta toplu hareket ediyoruz. Bu arkadaşlarla da Buğra tanıştırdı beni zaten. Eskiden game boy, atari filan oynardık

*aslında bu oyun çok gelişmiş, karışık bir şey ama toplu olunca değişik bir hava oluyor ortamda. Dışarda yiyip içmekten daha zevkli burda yiyip içmek. Ben hala oynamasam da, oynayamasam da, muhabbet filan ediyoruz güzel oluyor. Sonra dışarda benim oyunları da oynuyoruz, bir uyum var yani. Zahit'in oyundaki tepkileri, agresiflikleri bizi güldürüyor, tam komedi yani. Gülmek için bile gelinir buraya.” (A. V. 26 yaşında erkek, Konya birinci oyun evi, lisans mezunu).*

Böylesi bir ortam oyun evreninin zarar görmemesi şartıyla farklılıkları kucaklamaktadır. Oyun içi nick'ler gerçek hayatta rol yapmaya kadar oyuncuları yönlendirebiliyor. Bir -miş gibi yapmak, sanal dünyada yaratılan karakterin havasına bürünmek gibi durumlar söz konusu olabiliyor. Bir kimlik meselesidir bu postmodern insan çeşitliliği için. Herkes oyuncu ve olmak istediği kişi gibi olmakta, kendi rolünü oynamaktadır. Evleri çeşitli sebeplerden ötürü dağılan oyuncular, eski oyun evlerine özlem duymakta ve o bağlılık biçimini aramakta olduklarını ifade etmişlerdir.

*“Keşke o günlere tekrar dönebilsek; bu defa evde daha çok oyun oynar daha fazla aktivite yapardık Said'im. Ben herkesi özlüyorum ya şimdiki yaşadığım ev hayatı bana zindan gibi geliyor. Kafamıza göre çıkardık, yerdik, içerdik, oynardık bi samimiyet vadi ya. Şimdi oyuna giriyorum bakıyorum arkadaşlar yok, üzülüyorum. Olsalar bile yan yana olmadıkça ne yapayım ben. İlerde hepimiz bir şehirde buluşsak ta tekrar kursak evimizi varya çok güzel olurdu her şey. Mert, sen ben oyun oynarken Meryem'le Esra da mantı yapardı, açardık Twitch'i bizim gençlere bir ziyafet çekerdik.” (U. T. 25 yaşında erkek, Konya'da oyun evi üniversite bitişiyile dağılmış, lisans mezunu).*

Dramaturjik açıdan bu mekanlarda sanal olarak oynanan bir oyun dışında, gerçek olarak ta bir rol yapma oyunu oynanmaktadır. Bu yüzden bu oyunun oyuncularınca cosplay'ler ilgi görmekte, çünkü farklı kimliklere bürünebilme şansları verilmekte üstelik o ortamdan da dışlanmamaktalar. Ya olmak istedikleri kişinin ya da oldukları kişiliğin rahat sergilenimi görülmektedir. Oyun evlerinden atılan bir kimse olmamıştır araştırdığımız ve gözlemlediğimiz süreç içerisinde. Kişiliklerin farklılıkları bile bir şekilde bu ortamda birbirine tahammül edebilmektedir. Bu durumda ne ırkçılık, ne ayrımcılık, ne de homofobiklik durumu bu tarz olayların yaşanmasına bir etkisi olmamıştır. Herkesin farklı dünyaları olsa da, oyun oynamak için bir arada olabiliyorlar fakat kendilerine sorulduğunda birbirlerinden kişisel anlamda rahatsız oldukları durumlar bulunmakta; yine de oyun gruplarının bozulmasını istememektelerdir. Yani bu mekanlar herkesi içine alıp ötekisiz bir şekilde kucaklarken, dış dünya da görüşüldüğünde birbiriyle iletişim kurulmaması gibi bir durum söz konusudur. Önbölge de performansını sergileyen oyuncular, arka bölgede birçok şeye kızarak atıp

tutabilirler ama o esnada önbölgede farklı bir kişiliği temsil edip, kimse birbiri ile kavga etmez, ötelemez.

Araştırmamızda yapılan odak grup görüşmeleri ve ardından gelen mülakatlarla şu sonuçlar ortaya çıkmıştır: Çanakkale oyun evinde bir üye diğer üyelerden farklı bir etniste kimliğini kabullenmektedir. Üyelerden ikisi bu oyun grubu dışında ırkçı tavırlar içerisindedirler fakat oyun grupları içerisinde ırkçılık yapmamaktadırlar. Oyun tamamen oynanıp bittiği ve herkesin mekandan ayrıldığı zaman grupsal olmayan biçimlerde söylemlerinde ırkçılığı göstermeye devam etmektedirler. Oyun ekiplerinin bozulmaması için rahatsız oldukları bazı özelliklerin oyun esnasında dile gelmediği, bastırıldığı ve arkaplanıtıldığı durumlar oluşmaktadır. Bu ortamda üyeler birbirini kırmamaya, yaralamamaya çalışmaktadırlar. Birbirlerinin etnisitesinin farkındadırlar. Ayrıca oyunculardan ikisi muhafazakar görüşlüdür ve diğer ikisi sol görüşün sıkı savunucusudurlar. Görüşler oyun oynandığı zaman dile gelmemektedir. Oyun sonrası sohbetlerde ise yüzeysel olarak dile gelebilmekte ve konu değiştirilmektedir. Oyun gruplarının bulunmadığı Çanakkale ilinde tekrar bir grup kurmanın zorluğu da göz önünde bulundurularak bireyler ilişkilerini zedelemek istememektedir. Ayrıca oyuna gömüldükleri anda zaten aynı dili konuşmakta, aynı ırka sahip olmakta ve aynı görüşü paylaşmaktadırlar. Böylece oyun esnasında bir birlik oluşur.

Konya birinci oyun evinde de bir üyenin cinsel tercihleri diğer üyelerden farklı biçimdedir. Aynı şekilde oyun evinde herhangi bir biçimde kırıcı bir söz kullanılmamaktadır. Birbirlerine saygı çerçevesinde davranmaktadırlar. Üstelik Konya'da oyuncu sayısı da fazladır ve bu tahammülün sebebi grubun dağılma korkusu değildir. Üyelerin ikisininin diğer üyenin kimliğinden rahatsız olduğu halde herhangi bir biçimde grup içerisinde bir pürüz çıkarmamışlardır ve bunu ifade dahi etmemişlerdir. Sadece yapılan özel mülakatlarda ve iki aynı fikirde olan üyenin kendi başlarına oldukları durumda rahatsızlıklarının ifadesi meydana gelmiştir. Ayrıca bu durumu espiri konusu haline getirip kendi aralarında bir gülünç malzemesi yapmışlardır. Fakat iki üyenin bulunduğu bağlama bir başkasının girmesiyle bu konu kapanmaktadır. Ayrıca bayan üyeler arasında fazlasıyla kıskançlık ve hatta anlık şiddet içerikli eylemler görülmüştür. Fakat o günün ertesinde hiçbir şey olmamışçasına iletişim devam etmektedir. Bu durum kendini birkaç kez tekrarlamış ve hep aynı sonucu vermiştir. Üyeler de bu durumun sıkça ve uzun süredir yaşandığını fakat bunun iki üyenin kendi aralarındaki iletişim biçimi olduğunu ifade etmişlerdir.

Tüketim malları taşıdıkları simgesel anlamlar yoluyla kimliğe dair aidiyetler taşırlar (Özbölük, 2). Tüketim bir sosyalleşme biçimidir. Post endüstriyel çağda sosyal ilişkiler

tüketime doğru gitmekte ve tüketim üzerinden oluşan birlikleri görmek mümkün olmaktadır. Tüketimin sosyalleştirici bir yönünün olması, oyun evlerinde oyun dışında tüketilen ürünler içinde, birliği sağlayıcı bir unsuru oluşturmaktadır. Ürünleri yarattığı bağlantı değeri ve bu yolla geliştirdiği sosyal birliktelikler açısından değerlendiren postmodern tüketiciler, belirli ortak değerler ya da ilgiler temelinde kendilerini ait hissedecekleri kabilelere üye olmakta ve üye oldukları kabileler onların davranışları üzerinde belirleyici ve etkileyici bir role sahip olmaktadır (Özbölük, 2).

Oyun bir dijital kültür üretmekte ve bu kültür kapitalizmin gereklerini yerine getirmekte; diğer oyuncularca ortak bir şekilde tüketilmektedir. Oyun evlerinde tüketilen ürünlerde bazı ortak noktalar bulunmuştur. Genellikle profesyonel ve amatör her iki biçimde de evlerde tüketilen gıda türleri benzeşmektedir. Bununla beraber oyunla ilgili nesnelere ve ürünlerin tüketimi de benzeşme göstermektedir. Oyunların içerdiği dünya nesnelere dayanarak üretilen fabrikasyon metalar, oyuncular tarafından ilgi görmekte ve odalarına süs olarak kullanılmaktadır. Profesyonel evlerin tamamında görülen oyun evrenine ait pelüş oyuncaklar, kılıçlar, kalkanlar, kıyafetler bir tüketim üzerinden aynı cemaate üye olduğunun ve aynı ortak ilgi çerçevesinde toplanılıp aynı dijital kültürle kültürlendiğinin bir belirteçidir. Bu gibi ürünleri tüketen oyuncular, yaşam tarzlarının ve dünyalarının da aynı olmasını umut etmektedirler. Türkiye'deki görüşme yapılan oyun evlerinde ise nesne tüketimi çok fazla görülmemiş, bunun nedeni olarak ta ürünlerin pazarlarda fahiş fiyatlara satılması gösterilmiştir. Oyunculara, ürünlerin ucuz olması halinde alıp almayacakları sorulduğunda; oyuncuların neredeyse tamamı bu tarz ürünlerin hoşlarına gittiğini ve alabileceklerini ifade etmişler ve ayrıca hangi ürünleri tükettikleri sorulduğunda ise; profesyonel oyuncuların tükettiği ürünleri ortak olarak göstermişlerdir.

Evde tüketilen ürünlere baktığımızda; maddi duruma ve zevklere bağlı olarak kullanılan ürünler aynı kategori altında değişmektedir: fast food. Ankara, Konya birinci oyun evi ve Çanakkale'deki oyun evlerinde bira, cips, patlamış mısır tüketilmektedir. Konyadaki ikinci evde ise; cips ve kola tüketilmektedir. Konya'da görüşme yaptığımız ikinci evde maddi durumun iyi olması durumunda bira tüketimi de arada gerçekleştirdiklerini söylemişlerdir. Konya'daki ilk ev ve Çanakkale'deki evde; yemekler nadiren evde yapılıyor, yapıldığı zaman makarna ve yapımı kolay, uzun sürmeyen ve fazla emek istemeyen ürünler hazırlanmaktadır. Ana yemek dediğimiz beslenme şekli bu evlerde görülmemekte ve hızlı, kolay yiyecekler yapılmaktadır. Yemekler çoğunlukla "yemek sepeti" gibi internet üzerindeki platformlar aracılığı ile dışardan sipariş edilmektedir. Tüketim; oyun ve hazır gıdanın birlikteliği üzerinden yürümektedir. Mısır gevreği gibi kolay ürünler oyun oynama esnasında

tüketilmektedir ve böylece yemek için ayrılan zaman; oyuna odaklanarak harcanmış bulunmaktadır.

Dark Passage oyuncularıyla yapılan görüşmeler ve Kore Takımı olan SK Telecom T1 takımının oyuncularıyla yapılan görüşmeler bir belgesel haline dönüştürülüp Riot Games tarafından Youtube kanalında paylaşılmıştır. Oyuncuların geneli ailelerinin kendilerini anlamadıklarını, desteklemediklerini, asosyal olacaklarını düşündüklerini, e-sporculuğun bir meslek olarak kabul edilmeyip gelecek kaygısı yaşadıklarını ifade etmişlerdir. Aileleri ile yapılan görüşmeler de bu belgesele yerleştirilmiş ve olumsuzluklar sergilenmiştir. Birçok insan profesyonel oyuncu olmak istemekte fakat pek azı bu şansı yakalamaktadır. Profesyonelleşen oyuncular yüksek kazançlar sağladığı zaman, aileleri destek vermeye başlasa da hala tam olarak e-spor kültürünün ve ciddiyetinin oturduğunu düşünmemektedirler. Aileleri oyun oynamaya başladıkları andan itibaren kendilerini takibe almakta, onları engellemekte hatta sert yaptırımlarda bulunmakta olduklarını ifade etmişlerdir. Fakat buna rağmen gençler kendilerince çözümler bularak, kaçak ekipman satın alıp, arkadaşlarının evlerine ve internet kafelere yönelmişlerdir. Profesyonel oyuncu olduklarında ve olma aşamalarında dahi birçok kişi tarafından tanınıp sosyal medya üzerinden eklendiklerini, fan kitlelerinin oluştuklarını ve birçok insanın kendileriyle görüşmek istediklerini belirtmişlerdir. Bu oyunculardan biri olan Anıl “HolyPhoenix” de, oyuncuyken daha sosyal olduğunu dile getirmiştir. Sosyallik algısı artık sosyal medya üzerinden yürümekle kalmayıp, imkanlarla bağlantılı olarak fiziki mekanlarda da görüşülebildiği için oyuncular kendilerini sosyallikten kopmayan bir konumda görmektedirler.

Araştırmamıza katılan oyuncuların bu sosyal ortamı nasıl oluşturdukları ve bu oyun evinin dışında başka bir mekanda herhangi bir aktivitede bulunup bulunmadıkları sorulduğunda farklı yanıtlar vermişlerdir.

Ankara oyun evinin üyeleri zaten küçüklükten beri bir arkadaşlık bağına sahip insanlardır ve bu mekanı birbirini oyuna başlatarak kurmuşlardır. Ankara oyun evinin üyeleri eski arkadaşlar oldukları için oyun evine bağlı kalmamakta ve dışarıda da kafelerde, parklarda ve başka arkadaşlarının evlerinde buluştuklarını belirtmişlerdir. Buluştukları takdirde oyun konusunun daha az konuşulduğu, onun yerine iş yerinde yaşanan sıkıntılar üzerine sohbet, muhabbet, gezinti ve araba yarışları gibi aktiviteleri yaptıklarını söylemişlerdir. Bu birlikteliği bir katılımcı şu şekilde anlatmaktadır:

*“Dostum, biz zaten eski arkadaş olduğumuz için yediğimiz içtiğimiz ayrı gitmez, ne yapsak hep birlikte yapardık. Buranın bebeleriyiz yani hep aynı şeylerle ilgileniyoruz. Muhammed’in ailesi çoğunlukla evde olmayınca biz her gece, bak*

*istisnasız her gece orda toplanırız. Sohbet muhabbet bi duman altı olur yani. Arada kafelere de takılırız, dostlara da ha bu oyunu ordan gördük biz internet kafede. Bi gün Muhammed dedi hadi yükleyip bi oynayalım, çünkü turnuva filan bi şeyler yapıyorlar burda. Bi anda başladık derken ev oyun evine dönüştü. Her gece oynamazsak bi eksik hissettiğimiz oluyor aslında. İşte zaten yoruluyoruz oyunda sigara molası gibi arada almak gerekiyor, rahatlatıyor yani.” (D. Ü. 25 yaşında erkek, Ankara oyun evi, lisans mezunu).*

Çanakkale oyun evini iki ev arkadaşı (A. Ö. ve M. B.); üniversitelerinin FRP Facebook oyun sayfası ve üniversite gençlik gruplarından FRP grubuna üye olup, tanışarak kurmuşlardır. Çanakkale oyun evinin üyeleri, oyun evlerinin dışında buluşma veya iletişim cihazlarıyla herhangi bir şekilde bir araya gelmediklerini ifade etmişlerdir. Sadece Facebook üzerinden oyun için toplanma saatlerinin kararlaştırıldığını ve ancak o zaman birlikte olduklarını söylemişlerdir. Bu birlikteliği bayan katılımcı şöyle ifade etmektedir:

*“Burayı kazanıp geldiğimde ilk önce her şey çok güzeldi ama sonra sıkılmaya başladım. Yurt ortamı sıkıcı, kuralları var, eğlence akşam başlıyor ama biz çıkamıyoruz o saatte. O yüzden Aylin’le eve çıktım. Ben zaten oldum olası oyunu çok severim, oyunla ilgili şirketlerde tercümanlık yaptığım oldu. Burda da bi değişiklik yapıp bi oyun grubu kuralım dedik. Aylin zaten sevgilisinden ötürü oyuna başlamıştı, o da bir etkinlik yapmak istedi. Bizde üniversitede FRP grubu olduğunu öğrendik, Face’ten ekledim işte çocukları konuştuk filan. Sonra üniversitede, dışarda buluştuk. Güvendiğimiz insanlar oluşunca çevremizde onları eve çağırıp oynamaya karar verdik çünkü dışarıda rahat olmuyor. Evde hem sıcak, dışarı yürümüyorsun, ben üşengecimdir de. Hem Çanakkale’nin rüzgarı çok fazla dışarda olmak yerine evde yapalım dedik. Sonra bu düzenli bir aralığa dönüştü yani hep belli zamanlarda oynamaya başladık, dışarı çıkma işi tamamen bitti. Aslında grupta aramıza huzursuzluk girdi pek görüşmüyoruz ama sadece oyunu tamamlamak için burda buluşuyoruz şuan. Başlayınca yarım bırakmak istemedik uzunda bir oyun ama oyun bitmeli önce. (M. B. 24 yaşında bayan, Çanakkale oyun evi, lisans mezunu).*

Konya birinci oyun evini; üniversiteye gitmek amacıyla Selçuk Üniversitesi Ev Arkadaşı İlanları Facebook sayfasından tanışarak üç kişinin tuttuğu evin daha sonra yine üniversite arkadaşlığı içerisinde, internet kafeden ve mahalleden gelen katılımcılarla kurdukları belirlenmiştir. Konya birinci oyun evi oyuncuları, kaldıkları mekanın dışında sürekli olarak kafelerde, barlarda, diskolarda, tatil amacıyla gittikleri farklı illerde buluştuklarını ve oralarda tatil, oyun, sohbet, sosyalleşme, yeme-içme, eğlenme, stres atıp

rahatlama, gülme ihtiyacını karşılama ve mekan değişikliği olması sebebiyle bir çok aktivite yaptıklarını belirtmişlerdir.

Konya ikinci oyun evini; aynı mahallede oturan oyuncuların Konya Game Park İnternet Kafe'sine giderek tanışıp, sonra da bu evi kurduklarını ifade etmişlerdir. Konya ikinci oyun evindeki insanlar, dışarıda kafelerde, internet kafelerde, pikniklerde, alış veriş merkezlerinde buluştuklarını dile getirmişlerdir. Ayrıca bu mekanlarda muhabbetin sürekli olarak oyun üzerinden döndüğünü belirtmişlerdir.

Görüldüğü gibi oyun bir mübadeleyi, yeme-içme tarzını getirmektedir. Bu olgular da sosyalliği içerisinde barındırmaktadırlar. Oyun genç kuşaklar arasında oyun evleri aracılığıyla bir sosyalleşme mekanına dönüşmüş ve eski asosyal oyuncu tiplmesi artık kullanılrlığını kaybetmiştir. Fakat asıl önemli olan oyunun bu sosyalliği sağlayabilmesidir. Çünkü sosyalleşmek için ortak ilgi sadece oyun olsa bile bu ilişkiler bir şekilde devam edebilmekte, ayrılık ve aykırılıkları gözardı ettirebilmektedir. Oyun oynama edinimi açısından herkes o an eşit olmakta ve her birey ayrı, özel bir konumda kendi kimliğini oyun evlerinde sergilemektedirler. Katılımcıların ifadeleri ve gözlemlerden çıkan sonuçlar, oyun evlerinin sosyalleşme işlevini gerçekleştirdiğini doğrulamaktadır.

## SONUÇ

Oyun kavramı; varoluşundan beri günümüze kadar değişerek gelmiştir. Bu değişim; kendi kendine olagelen bir şey olmayıp, oyun kavramına insanoğlunun yüklediği anlam ve biçim çerçevesinde, belli kültürel formların dönüşmesine paralel bir biçimde gerçekleşmiştir. Oyun, tanımlandığı biçimiyle sanayi toplumuna geldiğinde büyük değişiklikler yaşamış ve özünü kaybetmiştir. Oyunun suni bir hale gelmesiyle hazır bulunup tüketilen oyunlar ortaya çıkmıştır. İnsanoğlunun yaşadığı evreleri oyunlar da yaşamıştır. Küreselleşme, rasyonelleşme, kapitalizm, sekülerizm, kültür endüstrisi gibi sosyolojik değişim biçimlerinin etkisinde kalarak yorumlanmış ve yeniden üretilmiştir.

Yeni dönemde de insanlar oyunu; kutsallıktan arınmış, eğlence, vakit öldürme veya stres atma gibi amaçlarla tüketmişlerdir. Fakat fabrikasyon da olsa oyun bir şekilde kendini geliştirebilmiş ve "değerli olan" kültür yaratıcı işlevini icra edebilecek konuma taşınmıştır. Dijital oyunlarla gelen dijital çağda kültürel biçimler özellikle gençlerin dünyasını değiştirmiştir. Dünya üzerinde birbirinden haberdar olarak gençler; oyunlar aracılığıyla cematsel örüntüler oluşturmakta ve yeni tür oyun oynama mekanlarını meydana getirmektedirler. Oyunun giderek profesyonelleşen yapısı ortaya e-spor kavramını çıkarmış ve oyunlar yüksek ciddiyetle dünya çapında oynanır, tanınır hale gelmişlerdir. Her oyun ayrı bir

cemaat biçimi yaratmış ve bunların hepsi dijital kültür altında buluşmuştur. Maffesoli'nin post endüstriyel cemaatsel biçimleri açıklamak için kullandığı kabile kavramı; oyun üzerinden oluşan bu örgütlenmeyi de iyi açıklamaktadır. Bu birlikler oyunun yavaş yavaş kamusal mekanlardan yok olması ile evlerin içerisinde oluşmuş ve atari salonu, internet kafe gibi oyunsal mekanların devamı olan oyun evlerini yaratmıştır.

Oyun evleri profesyonel anlamda literatüre girerken, gençlerin kendi imkanlarıncı taklit edilerek amatör biçimlerde kendini icra etmiştir. Hangi türde oluşursa oluşsun; oyun evleri post endüstriyel dünyanın yeni kabile biçimidir ve içerisinde sosyalleşen oyuncu-insanları barındırır. Huizinga'nın bahsettiği Homo Ludens artık yeni biçimini oyuncu-insan olarak oyun evlerinde almaktadır. Bu olgu henüz yeni bir oluşumdur ve diğer ortamlardan çeşitli biçimlerde ayrılarak yayılma göstermektedir. Oyun evlerinin bundan sonraki formları ya da ne kadar yaşayacağını tahmin edilmesi güçtür fakat bu olgu da teknolojik gelişmeler, oyunsal değişimler ve toplumsal mikro grupların yönelimlerine, çizdikleri rotalara bağlıdır. Oyun bundan sonraki yıllarda da farklı bir takım değişimler geçirebilir. Fakat hangi aşamalardan geçerse geçsin insan oynamadan duramaz ve oyun beklemez!

Araştırmamızın sorusu olan; oyun evlerinin bir sosyalleşme mekanları olması yapılan araştırma, toplanılan veriler ve çıkan sonuç çerçevesinde doğrulanmıştır. Gerek profesyonel gerekse de amatör oyun evleri; internet kafelerden sonra gelen yeni sosyalleşme mekanlarıdır. Katılımcıların verdiği yanıtlara nazaran oyun evlerine geliş sebepleri incelenmiş ve çoğunlukla sebepleri bir kategori altında toplayarak sosyalleşmeyi gösterebiliriz. Çünkü amatör oyun evlerinde profesyonel oyuncu olmak isteyen kişilerin sayısı, oyun aracılığıyla eğlenmek isteyenlere göre daha azdır. Profesyonelliğe oynayan oyun evleri de vardır ve zaten bir süreden sonra kendini kanıtlayan oyuncular profesyonel oyun evlerine geçmişlerdir. Fakat arkada kalan oyuncular yine bu evleri sosyalleşme amacıyla da kullanmaktadırlar. Profesyonel oyun evleri daha çok ticarethane gibi olsa da, orada da bir sosyalleşme söz konusudur. Çünkü insanlar "kapatılma mekanları" gibi bir evde gece gündüz oyun işçisi olarak çalışamazlar, ötelenemezler, toplumdan ve sosyal hayattan koparılamazlar. Hem oyuncular kendi aralarında, hem diğer takımlarla hem de başka insanlarla ve firma çalışanlarıyla bir sosyalleşme yaşanmaktadır. Ayrıca profesyonel oyuncuların yaptığı yayınlar ve çağırdığı misafirler de bunun bir göstergesi olmaktadır.

Profesyonel oyuncuların bu evlerde kalmaları bir kurala bağlıyken, amatör oyun evlerinde bu durum kişisel tercihler doğrultusundadır. Neredeyse tamamının oyun evi dışında interneti ve bilgisayarı varken, onlar oyun evlerinde bir araya gelerek toplu oyun oynamak istemişlerdir. Bu durum oyun oynarken tekil ve çoğul oynamanın farkı kısmında da ifade

edilmiştir. İnsanlar artık yeni dönemde birlikte oynayıp takım çalışması yapmayı, oyunun verdiği hazzı arttırmanın bir yolu olarak tercih etmektedirler. Ayrıca bu mekanlar; oyun aracılığıyla oluşmuş post endüstriyel devrin yeni cemaatsel biçimleridir. Çalışmada yola çıkılan problemlerin cevapları alınmış ve oyun üzerinden insanların nasıl cemaatleştikleri ortaya konulmuştur. Oyun evlerinin meydana geliş aşamalarından birisi olarak internet kafeler bu anlamda çok önemlidir. İnternet kafelerde görülen ve tam anlamıyla sistematik olmayan cemaatsel yapı; oyun evlerinde çizgileri daha iyi çizilmiş bir hal almaktadır. Bu mekanların nasıl oluştukları ve insanların nasıl bir araya geldikleri ilgili bölümlerde yer almıştır. Çünkü bir araya geliş hikayeleri farklı ama mekanın oluşum aşaması genelde aynıdır. Bu sosyalleşme mekanları zamanla değişim göstererek yeni formunu almış ve daha özel alana hitap eder biçimde sistematik oyunculuğun ve birlikteliğin gelişimine imkan tanımıştır.

Sosyalleşme mekanları derken; sosyalleşme bu mekan içerisinde olmasının yanında dış dünyada da devam edebilmektedir. Her oyun evi için geçerli bir söylem değildir bu fakat arkadaşlık bağları, birlikteliğin nasıl oluştuğu, asabiyenin sağlamlığı, hedefe karşı güdülenmenin seviyesi gibi unsurlarla değişebilmektedir. Hem amatör hem profesyonel oyun evleri, dış dünyaya da çıkarak farklı mekanlarda sosyalleşebilmektedirler. Hem kendi arkadaşları, ekibiyle hem de farklı insanlar bu durum gerçekleşmektedir.

Oyunun özünün değiştiğini ve sanayi sonrası kapitalizmin bu alana el attığını söylemiştik. Oyun dünyası da bu toplumsal ve ekonomik değişimden, küresel kültürden etkilenecek değişmiştir. Tüketim üzerinden de bir bir araya geliş söz konusu olmaktadır. Bu tüketim oyun evleri içerisinde yine cemaatsel açıdan ve alınan hazdan alakalı bir biçimde kendini göstermektedir. Oyunla birlikte yiyecek-içecek tüketimi her oyun evinde görülmekte ve oyuncuların tercihi olmaktadır. Tercih edilen ürünlerin de genellikle fast food olduğu araştırma sonucu ortaya çıkmaktadır. Bu tüketim oyun başında, oyun dışı işlerle uğraşmamak, kolaylık sağlamak için tercih edilirken aynı zamanda oyuncuların ayrılmaz ikili olarak gördüğü öğelerdir. Oyun hazzı bu şekilde artmakta olduğu ifade edilmiştir. Oyunla ilgili her türlü nesne, yayın ise cemaatsel bağları sağlayıp oyun severleri bir araya getirmekte ve oyun evlerinin oluşumunda da kurucu unsurlardan biri olabilmektedir. Oyun aracılığıyla post endüstriyel bir kabilenin oluşum aşamaları çalışmamızda gösterilmiştir. Oyun gibi; toplumca ciddi görülmeyen bir olgunun nasıl bir cemaatsel yapı yarattığı çalışma sonucunda ortaya çıkarılmıştır. Bu durumun; sanayi sonrası toplumsal birlikteliğin parçalanarak cemaatsel bir patlama yaşanmasıyla alakası kurulup, post modern kabile, güdük kabile, sınırlı sorumluluklar cemaati gibi kavramlarca açıklanabileceği gösterilmiştir.

Bununla beraber bir diğerk problemimiz olan e-spor olgusu ve oyun evlerinin arasındaki ilişkinin anlamlı olduđu gösterilmiştir. E-spor etkinlikleri, oyun evlerinin özendirilmesi ve kurulmasındaki ana unsurlardan biridir. Çalışmamızda alt problemler de sonuçlandırılmışlardır. Oyun kavramı ele alınırken tüm yönleriyle alınmaya çalışılmış ve oyun kavramının yaşadığı tarihsel değişimler hem teorik bir biçimde hem de örneklerle açıklanmıştır. Ayrıca oyun evlerinin barındırdığı özellikler ortaya çıkarılmış ve diğerk evlerden nasıl, ne biçimde ayrıldıkları gösterilmiştir. Ayrıca oyun evleri kavramı direk oluşmuş bir olgu gibi ele alınmayıp, tarihsel süreç içerisinde ilk biçimleriyle ve kurulmasına etki eden unsurlarıyla işlenmiştir. Çalışmanın son bölümünde de oyun evlerinde oluşan sosyalleşme biçiminin hangi formlarda, ne gibi unsurlardan kaynaklanmasıyla oluştuđu analiz edilmiştir.

Oyun evleri; yeni kuşak gençliğin bir araya gelerek postmodern kabileler oluşturdukları sosyalleşme mekanlarıdır. Bu mekanlar günümüz oyuncu-gençliğinin yöneldiği yeni oyunsal toplumsallaşma alanları olarak ortaya çıkmışlardır. Burada kimliksel ve toplumsal kültürün yansıması kendisini mekan dizaynı, kullanılan araçlar, oyuncu tiplmeleri ve eylemlerinde kendini göstermektedir. Teknolojik bir oluşum olarak internet kafelerin bir sonraki özel versiyonu olan bu sosyalleşme mekanlarında; tek bir ortak noktadan kurulan ilişkiler, bir tür dijital kültürün parçası olarak gençlerin yeni cemaat biçimidir.

#### **KAYNAKÇA**

- Ak, Duygu, (2006), *Oyun ve Oyuncak Kavramlarının Tarihsel ve Kültürel Değişimine Endüstriyel Tasarım Açısından Bir Bakış* (Basılmamış Yüksek Lisans Tezi), Anadolu Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü
- Akay, Kemal (2015/3), “Dijital Oyunların Üretim Sürecinde Mekânın İşlevsel Rolü”, *Folklor/Edebiyat Dergisi*, c: 21, s: 83, 365-387
- Akkaş, İbrahim (2013/2), “Çok Yüzlü İlişkiler Ağında Kimlikler Ve Sanal Cemaatler”, *Düzce Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, s: 2, 37-53
- Akkaş, İbrahim (2015), “Sanal Cemaatlerde Mahremiyet Algısı”, *Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi*, s: 12, 225-239
- Akkaş, İbrahim, (2015), *Sanal Cemaatler*, Doğu Kütüphanesi yay. İstanbul
- Alver, Köksal, (2007), *Siteril Hayatlar*, Hece yay. Ankara
- And, Metin, (1974), *Oyun Ve Bugü*, İş Bankası Kültür yay. İstanbul

- Anderson, Benedict, (2015), Hayali Cemaatler, Milliyetçiliğin Kökenleri ve Yayılması (çev. Savaşır, İskender), Metis yay. İstanbul
- Aydın, Mustafa, (2000), Kurumlar Sosyolojisi, Vadi yay. Ankara
- Bateson, Patrick ve Martin, Paul, (2014), Oyun, Oyunbazlık, Yaratıcılık ve İnovasyon (çev. Kırgezen, Songül), Ayrıntı yay. İstanbul
- Bayraktutan-Sütcü, Günseli (2016 Mart), “Devasa Online Oyunlarda Klan Kültürü ve Liderlik Olgusu”, Folklor/Edebiyat Dergisi, c: 13, s: 50, 41-56
- Bener, Salkım Selvi, (2008), Eski Yunan ve Roma’da Oyun ve Oyuncaklar (Basılmamış Yüksek Lisans Tezi), İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü
- Bener, Salkım Selvi, (2016), Antikçağda Oyun ve Oyuncaklar, Kitap yayınevi, İstanbul
- Binark, Mutlu ve Bayraktutan-Sütcü, Günseli, (2008a), Kültür Endüstrisi Ürünü Olarak Dijital Oyun, Kalkedon yay. İstanbul
- Binark, Mutlu ve Birsen, Haluk ve diğerleri (2013), Dijital İletişim ve Yeni Medya, Anadolu Üniversitesi Açıköğretim Fakültesi yay. Eskişehir
- Binark, Mutlu, (2007), Yeni Medya Çalışmaları, Dipnot yay. Ankara (der. Binark, M.)
- Birekul, Mehmet, (2014), Armağan Kültürü, Açılım Kitap yay. İstanbul
- Bostancı Ege, Göknur (2012/4), “Siber Kültür Ve Sosyal Oyunlar: Karşılaştırmalı Örneklerle Sosyal Oyun Deneyimi Üzerine Bir Çözümleme”, Folklor/Edebiyat Dergisi, c: 18, s: 72, 145-152
- Calhoun, C. (2007), “Bourdieu Sosyolojisinin Ana Hatları”, *Ocak ve Zanaat Pierre Bourdieu Derlemesi* içinde, Ed: Kıvanç Koçak, Tanıl Bora, Der: Emrah Göker, Alim Arlı, Ümit Tatlıcan, Güney Çeğin, Çev: Güney Çeğin, İstanbul: İletişim Yayınları, 77-131.
- Castells, Manuel, (2008), Ağ Toplumunun Yükselişi (çev. Kılıç, Ebru), İstanbul Bilgi Üniversitesi yay. İstanbul
- Çalış, Şaban H., (2004), Hayaletbilimi ve Hayali Kimlikler Neo-Osmanlılık, Özal ve Balkanlar, Çizgi Kitabevi, Konya

- Çam, Esat (1969), “Oyun Teorisinin Mahiyeti ve Oyunlar”, İktisat Fakültesi Mecmuası, c:29, s: 1-4, 45-74
- Demirkol, Meltem, (2008), Acıpayam Halk Kültürü İçerisinde Halkoyunlarının Yeri ve Önemi (Basılmamış Yüksek Lisans Tezi), Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü
- Deniz, Elif, (2010), Sanal Topluluklar ve Tüketim Kültürü (Basılmamış Yüksek Lisans Tezi), Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü
- Doğu, Burak, (2006), Popüler Kültürün Tüketim Aracı Olarak Bilgisayar Oyunlarında Sunulan Yaşam Tarzı (Basılmamış Yüksek Lisans Tezi), Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü
- Ege, Göknur (2011), “Online Oyun Oynamanın Sosyal Bağlamı: “Warcraft” Oyuncuları Arasındaki Sosyal İlişkiler Üzerine Bir İnceleme”, Sosyoloji Dergisi, s: 25, 19-38
- Fink, Eugen, (2015), Bir Dünya Sembolü Olarak Oyun (çev. Aça, Necati), Dost Kitabevi, Ankara
- Giddens, Anthony, (2005), Sosyoloji (çev. Güzel, Cemal), Ayraç yay. Ankara
- Giz, Deniz (2003), “Oyun Teorisine Doğru”, Sosyal Siyaset Konferansları Dergisi, s: 46, 1-8
- Goffman, Erving, (2014), Günlük Yaşamda Benliğin Sunumu, Metis yay. İstanbul
- Gökberk, Macit, (2003), Felsefe Tarihi, Remzi Kitabevi, İstanbul
- Gülalp, Sevgi, (2008), Başlangıcından M.Ö. I. Binin Ortasına Kadar Olan Dönemlerde Anadolu Oyun Tahtaları; Anadolu İle Yakındoğu'nun Diğer Örnekleri Arasındaki Karşılaştırmalar (Basılmamış Yüksek Lisans Tezi), Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü
- Güvendi, Sümeyra, (2008), Fıkıhda Lehv (Oyun Ve Eğlence) (Basılmamış Yüksek Lisans Tezi), Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü
- Güzel, Ebru (2016, Mart), “Dijital Kültür Ve Çevrimiçi Sosyal Ağlarda Rekabetin Aktörü: Dijital Habitus”, Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi, c: 4, s: 1, 82-103

- Güzel, Mehmet (2006), “Küreselleşme, İnternet ve Gençlik Kültürü”, Küresel İletişim Dergisi, s: 1, 1-16
- Haberli, Mehmet (2012), “Yeni Bir Örgütlenme Biçimi Olarak Sanal Cemaatler”, İnsan ve Toplum Bilimleri Araştırma Dergisi, c: 1, s: 3, 118-134
- Huizinga, Johan, (2010), Homo Ludens (çev. Kılıçbay, Mehmet Ali), Ayrıntı yay. Ankara
- Karaca, Mehmet (2007), “İnternet Gençliği: Yeni Bir Gençlik Tiplemesi Denemesi”, New World Sciences Academy Dergisi, c: 2, s: 4, 419-438
- Kaymak, Gülsüm, (2012), Sanal Topluluklardaki Sosyal Ağlarda Sosyalleşme Ve Güven Sorunsalı Ereğli Örneği (Basılmamış Yüksek Lisans Tezi), Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü
- Kemaloğlu, Mehmet Murat, (2005), Brecht’in Öğreti Oyunları Teorisinin Tarihsel Gelişimi ve İncelenmesi (Basılmamış Yüksek Lisans Tezi), İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü
- Kumar, Krishan, (2010), Sanayi Sonrası Toplumdan Post-modern Topluma Çağdaş Dünyanın Yeni Kuramları (çev. Küçük, Mehmet), Dost Kitabevi yay. Ankara
- Metin Basat, Ezgi (2011), “Modern Dünyanın Sanal Mitleri: Bilgisayar Oyunları”, Milli Folklor Dergisi, c: 23, s: 92, 143-151
- Oskay, Ünsal, (1993), XIX. Yüzyıldan Günümüze Kitle İletişimin kültürel İşlevleri (Kuramsal Bir Yaklaşım), Der yay. İstanbul
- Özsöz, Cihat (2007), “Pierre Bourdieu’nün Temel Kavramlarına Giriş”, Sosyoloji Notları Dergisi, s: 1, 15-21
- Seyben, Burcu Yasemin, (2009), Türkiye’de Sahnelenen Antik Yunan Oyunları ve Kültür Politikalarındaki Yeri (Basılmamış Doktora Tezi), İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü
- Sombart, Werner, (1998), Aşk, Lüks ve Kapitalizm (çev. Aça, Necati), Bilim ve Sanat yay. Ankara

Sormaz, Fulya, (2010), Çocukluk İmgesi, Oyun Ve Oyuncak: Sosyo-Kültürel Bir Analiz (Basılmamış Yüksek Lisans Tezi), Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü

Suits, Bernard, (2012), Çekirge: Oyun, Yaşam ve Ütopya (çev. Sertabiboğlu, Süha), Ayrıntı yay. İstanbul

Sütoğlu, Salih, (2011), Denizli ve Yöresi Halk Oyunlarında Kullanılan “Çam Sipsi” ve “Grangaz Takımı”nın Yöre Oyun Kültürüne Etkileri (Basılmamış Yüksek Lisans Tezi), Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü

Şener, Gülüm, (2006), Küresel Kapitalizmin Yeni Kamusal Alanı Olarak İnternet: Yeni Toplumsal Hareketlerin İnterneti Kullanımı (Basılmamış Doktora Lisans Tezi), Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü

Şirin, Mustafa Ruhi, (1999), Kuşatılmış Çocukluğun Öyküsü, İz yay. İstanbul

Ünal, Gülin Terek ve Batı, Uğur, (2011), Dijital Oyunlar, Derin yay. İstanbul

Varnalı, Kaan, (2013), Dijital Kabilelerin İzinde, Sosyal Medyada Netnografik Araştırmalar, MediaCat yay. İstanbul

Yanıklar, Cengiz (2014/1), “Sanal Topluluklar Ve Geleneksel Topluluklar Arasındaki Farklılıkların Sosyolojik Bir Analizi”, Sosyoloji Araştırmaları Dergisi, c: 17, s: 1, 158-190

Yelken, Ramazan, (1999), Cemaatin Dönüşümü, Geç Modern Dönemler İçin Bir Cemaat Sosyolojisi, Vadi yay. Ankara

### **Elektronik Kaynaklar**

(URL 1) <http://mimesis-dergi.org/2011/05/oyunun-tanimi-ve-toplum-yasantisindaki-yeri/>  
(Erişim tarihi: 20 Eylül 2016)

(URL 2)  
<http://www.tubar.com.tr/TUBAR%20DOSYA/pdf/2001GUZ/1.4folklor%20sosyolojisi%20aisindansvas%20halaylari.pdf> (Erişim tarihi: 11 Ekim 2016)

(URL 3) [http://fbd.aydin.edu.tr/makaleler/ciltysayiy/yildiz\\_aksoy.pdf](http://fbd.aydin.edu.tr/makaleler/ciltysayiy/yildiz_aksoy.pdf) (Erişim tarihi: 7 Eylül 2016)

- (URL 4) <http://kitaplar.ankara.edu.tr/dosyalar/pdf/371.pdf> (Eriřim tarihi: 3 Eylöl 2016)
- (URL 5) [http://www.babilkulesi.org/wp-content/uploads/2012/05/ART\\_%C3%87e%C4%9Fin-calhounbourdieu.pdf](http://www.babilkulesi.org/wp-content/uploads/2012/05/ART_%C3%87e%C4%9Fin-calhounbourdieu.pdf) (Eriřim tarihi: 14 Eylöl 2016)
- (URL 6) [http://doktorlar.mahmure.com/didem-dogantekin/siddet-iceren-oyunlar-cocuklari-nasil-etkiliyor\\_1000164](http://doktorlar.mahmure.com/didem-dogantekin/siddet-iceren-oyunlar-cocuklari-nasil-etkiliyor_1000164) (Eriřim tarihi: 3 Eylöl 2016)
- (URL 7) <http://modernwish.wordpress.com/2010/01/23/geleneksel-kulturumuzdeki-oyun-zenginligi-bunlarin-egitsel-degeri/> (Eriřim tarihi: 27 Eylöl 2016)
- (URL 8) <http://www.aljazeera.com.tr/gorus/dijital-oyun-dunyasi-ve-yeni-toplumsallasma-bicimleri> (Eriřim tarihi: 18 Ekim 2016)
- (URL 9) <http://ab.org.tr/ab13/bildiri/237.pdf> (Eriřim tarihi: 21 Aęustos 2016)
- (URL 10) <http://www.mmistanbul.com/makale/title/sanal-cemaat-ve-kollektif-kimlik-uzerine> (Eriřim tarihi: 1 Ekim 2016)
- (URL 11) <http://notoku.com/farkli-bir-kamusal-alan-olarak-internet/> (Eriřim tarihi: 15 Ekim 2016)
- (URL 12) <http://karikocagaming.com/haberler/pokemon-go-tutkunlari-istanbulda-bulusuyor> (Eriřim tarihi: 14 Eylöl 2016)
- (URL 13) <http://dijitalsporlar.com/makaleler/dunyada-espor> (Eriřim tarihi: 6 Eylöl 2016)
- (URL 14) <http://zoneesports.com/elektronik-spor-oyunlari-nedir-2/> (Eriřim tarihi: 1 Kasım 2016)
- (URL 15) <http://dijitalsporlar.com/makaleler/turkiyede-espor> (Eriřim tarihi: 4 Eylöl 2016)
- (URL 16) <http://karikocagaming.com/haberler/ilk-dijital-oyun-muzesi-ankaradaydi> (Eriřim tarihi: 7 Eylöl 2016)
- (URL 17) <http://ab.org.tr/ab14/bildiri/83.docx> (Eriřim tarihi: 20 Aęustos 2016)
- (URL 18) <http://blog.adresgezgini.com/sosyal-medya-ve-grup-kavrami-%E2%80%932/> (Eriřim tarihi: 12 Eylöl 2016)

- (URL 19) <http://blog.adresgezgini.com/sosyal-medya-ve-grup-kavrami-1/> (Eriřim tarihi: 11 Eylöl 2016)
- (URL 20) <http://blog.milliyet.com.tr/AramaBlogger/ag-toplumunun-yukselisi/Blog/?BlogNo=434646> (Eriřim tarihi: 26 Aęustos 2016)
- (URL 21) <http://blog.zengaming.co/article/more-into-esports-what-is-a-gaming-house/> (Eriřim tarihi: 21 Eylöl 2016)
- (URL 22) [http://dijitalkulturgra331.blogspot.com.tr/2012/12/dijital-yerliler\\_3637.html](http://dijitalkulturgra331.blogspot.com.tr/2012/12/dijital-yerliler_3637.html) (Eriřim tarihi: 1 Eylöl 2016)
- (URL 23) <http://dijitalkulturgra331.blogspot.com.tr/2013/01/yeni-medya-ve-geleneksel-medya-sunum.html> (Eriřim tarihi: 14 Aęustos 2016)
- (URL 24) <http://dijitalsporlar.com/haberler/besiktas-e-spor-kulubu-akademi-takimini-kuruyor> (Eriřim tarihi: 18 Ekim 2016)
- (URL 25) <http://dijitalsporlar.com/haberler/beyaz-saray-esporculara-cevap-verecek> (Eriřim tarihi: 18 Ekim 2016)
- (URL 26) <http://dijitalsporlar.com/haberler/fenerbahce-esk-resmiyet-kazaniyor> (Eriřim tarihi: 18 Ekim 2016)
- (URL 27) <http://dijitalsporlar.com/haberler/kumarhaneler-espora-girmek-istiyor> (Eriřim tarihi: 19 Ekim 2016)
- (URL 28) <http://dijitalsporlar.com/haberler/shaq-a-rod-jimmy-rolling-nrg-esportsa-yatirim-yapiyor> (Eriřim tarihi: 19 Ekim 2016)
- (URL 29) <http://dijitalsporlar.com/haberler/team-vitalitye-yeni-basin-sponsoru> (Eriřim tarihi: 19 Ekim 2016)
- (URL 30) <http://dijitalsporlar.com/makaleler/espore-nedir> (Eriřim tarihi: 6 Eylöl 2016)
- (URL 31) <http://e-bergi.com/y/espore> (Eriřim tarihi: 6 Eylöl 2016)
- (URL 32) <http://inet-tr.org.tr/inetconf11/bildiri/89.pdf> (Eriřim tarihi: 4 Eylöl 2016)
- (URL 33) [http://inet-tr.org.tr/inetconf13/kitap/binark\\_sutcu\\_inet08.pdf](http://inet-tr.org.tr/inetconf13/kitap/binark_sutcu_inet08.pdf) (Eriřim tarihi: 7 Eylöl 2016)

- (URL 34) <http://kirpi.fisek.com.tr/index.php?metinno=diger/20050315135147.txt> (Eriřim tarihi: 11 Eylöl 2016)
- (URL 35) [http://tr.wikipedia.org/wiki/At%C4%B1%C5%9Fma\\_\(edebiyat\)](http://tr.wikipedia.org/wiki/At%C4%B1%C5%9Fma_(edebiyat)) (Eriřim tarihi: 16 Haziran 2016)
- (URL 36) <http://webrazzi.com/2016/04/28/turkiyede-en-cok-kazanan-15-e-sporcu/> (Eriřim tarihi: 6 Eylöl 2016)
- (URL 37) <http://www.bynogame.com/Bilgi-Haber/e-spor/e-spor-ve-e-sporcu-nedir> (Eriřim tarihi: 1 Eylöl 2016)
- (URL 38) <http://www.canaktan.org/ekonomi/oyun-teorisi/makaleler/aktan-sanver.pdf> (Eriřim tarihi: 30 Eylöl 2016)
- (URL 39) <http://www.degirmendergisi.com/makale.php?isl=oku&id=23> (Eriřim tarihi: 29 Haziran 2016)
- (URL 40) <http://www.egitimajansi.com/haber/sanal-dunya-dijital-cemaatleri-yaratti-haberi-35120h.html> (Eriřim tarihi: 5 Temmuz 2016)
- (URL 41) <http://www.e-sporturkiye.com/haber/csgo/turkiye--counter-strike-global-offensive%E2%80%99de-sampiyon-oldu#null> (Eriřim tarihi: 4 Kasım 2016)
- (URL 42) <http://www.e-sporturkiye.com/haber/lol/fenerbahce-e-spor-takiminin-istedigi-oyuncuya-bir-milyon-dolar-bonservis-istediler> (Eriřim tarihi: 26 Eylöl 2016)
- (URL 43) <http://www.fnatic.com/tv/1437> (Eriřim tarihi: 21 Ekim 2016)
- (URL 44) <http://www.journals.istanbul.edu.tr/iusoskon/article/viewFile/1023006356/1023005880> (Eriřim tarihi: 2 Eylöl 2016)
- (URL 45) <http://www.kurandan.com/kgd/dunyahayayet.htm> (Eriřim tarihi: 6 Temmuz 2016)
- (URL 46) <http://www.ludozofi.com/anasayfa/k%C3%BCt%C3%BCphane/k%C3%BCmeler-k%C3%BCmesinin-oyunu-online/> (Eriřim tarihi: 14 Ekim 2016)

- (URL 47) <http://www.ludozofi.com/anasayfa/k%C3%BCt%C3%BCphane/oyunun-ileti%C5%9Fimsel-karakteri-%C3%BCzerine-bir-deneme/> (Eriřim tarihi: 14 Ekim 2016)
- (URL 48) <http://www.sosyolojinotlari.com/PDF/sosnot1.pdf> (Eriřim tarihi: 3 Ekim 2016)
- (URL 49) <http://yersizseyler.wordpress.com/2012/09/27/dijital-oyun-endustrisi-diye-bir-sey-var-mi/> (Eriřim tarihi: 19 Ekim Eylül 2016)
- (URL 50) <https://erkanpersembe.wordpress.com/2012/07/03/enformasyon-toplumunda-cemaatler-sanal-mi-gercek-mi/> (Eriřim tarihi: 12 Eylül 2016)
- (URL 51) [https://forum.donanimhaber.com/m\\_6726138/tm.htm](https://forum.donanimhaber.com/m_6726138/tm.htm) (Eriřim tarihi: 26 Ekim 2016)
- (URL 52) <https://www.facebook.com/vaultofgamers/> (Eriřim tarihi: 30 Ekim 2016)
- (URL 53) [https://www.reddit.com/r/leagueoflegends/comments/1s5jpi/gaming\\_houses\\_why/](https://www.reddit.com/r/leagueoflegends/comments/1s5jpi/gaming_houses_why/) (Eriřim tarihi: 30 Ekim 2016)
- (URL 54) [https://www.youtube.com/channel/UCsNCUi\\_PgMZCXdZ9SjAZr2Q](https://www.youtube.com/channel/UCsNCUi_PgMZCXdZ9SjAZr2Q) (Eriřim tarihi: 30 Ekim 2016)
- (URL 55) <https://www.youtube.com/user/LoLChampSeries/videos> (Eriřim tarihi: 30 Ekim 2016)
- (URL 56) <https://www.youtube.com/watch?v=4tPhCrJnu2o> (Eriřim tarihi: 30 Ekim 2016)
- (URL 57) <https://www.youtube.com/watch?v=5Id1ZBaq-Xs> (Eriřim tarihi: 30 Ekim 2016)
- (URL 58) <https://www.youtube.com/watch?v=5nHnAsYlSxg> (Eriřim tarihi: 30 Ekim 2016)
- (URL 59) <https://www.youtube.com/watch?v=6ybcjxOpOUE> (Eriřim tarihi: 30 Ekim 2016)
- (URL 60) <https://www.youtube.com/watch?v=9bH9iyQX-P8> (Eriřim tarihi: 28 Ekim 2016)
- (URL 61) <https://www.youtube.com/watch?v=aBskyh7kBYE> (Eriřim tarihi: 29 Ekim 2016)
- (URL 62) <https://www.youtube.com/watch?v=AI35kjZUufU> (Eriřim tarihi: 30 Ekim 2016)
- (URL 63) <https://www.youtube.com/watch?v=aVijgcPQIXE> (Eriřim tarihi: 28 Ekim 2016)
- (URL 64) <https://www.youtube.com/watch?v=cdr03Saj6v0> (Eriřim tarihi: 28 Ekim 2016)

- (URL 65) <https://www.youtube.com/watch?v=CKRePj-Gyis> (Erişim tarihi: 29 Ekim 2016)
- (URL 66) <https://www.youtube.com/watch?v=dBNer9vIIVe> (Erişim tarihi: 28 Ekim 2016)
- (URL 67) <https://www.youtube.com/watch?v=DikntlqvAKA> (Erişim tarihi: 29 Ekim 2016)
- (URL 68) [https://www.youtube.com/watch?v=dRTZC3ez\\_Jc](https://www.youtube.com/watch?v=dRTZC3ez_Jc) (Erişim tarihi: 30 Ekim 2016)
- (URL 69) [https://www.youtube.com/watch?v=F\\_fz5ePcqHw](https://www.youtube.com/watch?v=F_fz5ePcqHw) (Erişim tarihi: 28 Ekim 2016)
- (URL 70) <https://www.youtube.com/watch?v=IDp5AIGiyOY> (Erişim tarihi: 29 Ekim 2016)
- (URL 71) <https://www.youtube.com/watch?v=K6pHIRrhodEQ> (Erişim tarihi: 29 Ekim 2016)
- (URL 72) <https://www.youtube.com/watch?v=kB1rlfDISvw> (Erişim tarihi: 30 Ekim 2016)
- (URL 73) <https://www.youtube.com/watch?v=PTtibGsKpCA> (Erişim tarihi: 30 Ekim 2016)
- (URL 74) <https://www.youtube.com/watch?v=sBjSH7fupJY> (Erişim tarihi: 28 Ekim 2016)

Binark, Mutlu ve Bayraktutan, Günseli, “Katılımın ‘E-Hali’ Gençlerin Sanal Alemi” (Derleyen: Aydemir, Aslı Telli), Alternatif Bilişim Derneği e-kitap Kasım 2011, İstanbul <https://ekitap.alternatifbilisim.org/files/katilimin-e-hali.pdf>

Binark, Mutlu ve Bayraktutan-Sütçü, Günseli, “Ankara Mikro Ölçeğinde İnternet Kafeler Kullanım Biçimleri”, XII. “Türkiye’de İnternet” Konferansı 8-10 Kasım 2007, Ankara

Binark, Mutlu ve Bayraktutan-Sütçü, Günseli, “Dijital Oyun Kültürü ve Türkiye’de Gençliğin İnternet Kafe Kullanım Pratikleri: Çevrim İçi ve Çevrim Dışı Kimlik Egzersizleri, Hareketsiz Toplumsallaşma ve Sanal Kariyer Yapma Ankara’da Etnografik Alan Çalışması”, Proje No: 107K039, Aralık 2008c, Ankara

Binark, Mutlu ve Bayraktutan-Sütçü, Günseli, “Silkroad Online’da Sanal Cemaat İnşası ve Türk Klan Kimliği”, XIII. Türkiye’de İnternet Konferansı 22-23 Aralık 2008b, Ankara

Binark, Mutlu, “İnternet’i ve/ya Bilgisayar Dolayımı İletişim Ortamını İncelemek İsteyen Bir Araştırmacının Soruları ve Sorunları”, IX. “Türkiye’de İnternet” Konferansı 11-13 Aralık 2003, İstanbul

Bozkurt, Veysel, "Yıkıcı Gemeinschaft" tan "Öteki"siz Postmodern Kabilelere: Sanal Cemaatler, Erişim tarihi: 19 Eylül 2016, Stradigma. com (Aylık Strateji ve Analiz e-Dergisi), 2003

Çelik, Tolga ve Karaaslan, Enis, "İnternet Toplumu Oluşum Süreci", 2008, [http:// inet-tr.org.tr/inetconf9/bildiri/45.doc](http://inet-tr.org.tr/inetconf9/bildiri/45.doc)

Dağsalgüler, Aylin ve Saka, Erkan, Yeni İletişim Teknolojileriyle Habermas'ın Kamusal Alanı'nı Yeniden Düşünmek, Erişim tarihi: 21 Eylül 2016, [https://www.academia.edu/10139414/Yeni\\_ileti%C5%9Fim\\_teknolojileriyle\\_Habermas%C4%B1n\\_Kamusal\\_Alan%C4%B1n%C4%B1\\_Yeniden\\_D%C3%BC%C5%9F%C3%BCnmek](https://www.academia.edu/10139414/Yeni_ileti%C5%9Fim_teknolojileriyle_Habermas%C4%B1n_Kamusal_Alan%C4%B1n%C4%B1_Yeniden_D%C3%BC%C5%9F%C3%BCnmek)

Haberli, Mehmet, "İnternet Ortamında Toplumsal Formların Teşekkülü: Sanal Cemaat Örneği", Yeni Medya Çalışmaları: Kuram, Yöntem, Uygulama ve Siyasa I. Ulusal Kongresi, 7-8 Mayıs 2013, Kocaeli

Özbölük, Tuğba, Postmodernizm Bağlamında Kabilenin Yeniden Keşfi: Postmodern Tüketici Kabileleri, Erişim tarihi: 19 Eylül 2016, [http://www.sdergi.hacettepe.edu.tr/makaleler/Postmodern\\_Tuketici\\_Kabileleri-11-2015.pdf](http://www.sdergi.hacettepe.edu.tr/makaleler/Postmodern_Tuketici_Kabileleri-11-2015.pdf)

Subaşı, Necdet, "Sanal Cemaat Örüntüleri", Bilişim Toplumuna Giderken: Sosyoloji ve Hukukta Etkiler Sempozyumu, ss. 105–112, 2001, Ankara

Şener, Gülüm, Sosyal ağlarda kimlik ve cemaat, Erişim tarihi: 20 Eylül 2016, [https://www.academia.edu/2401627/Sosyal\\_a%C4%9Flarda\\_kimlik\\_ve\\_cemaat](https://www.academia.edu/2401627/Sosyal_a%C4%9Flarda_kimlik_ve_cemaat)

Türk, Gül Dilek ve Tugen, Bahar, "Dijital Cemaatler ve Postmodern Kabile Örneği: İnci Sözlük", 2014, <http://inet-tr.org.tr/inetconf19/bildiri/70.pdf>

Uğur, Aydın, "Cehennem Vaadi: Yeni Medya", Yeni Medya Çalışmaları: Kuram, Yöntem, Uygulama ve Siyasa I. Ulusal Kongresi, 7-8 Mayıs 2013, Kocaeli

## **EKLER**

### **Ek 1: Odak grup görüşmesinde uygulanan soruların çerçeveleri**

1. Yaş

2. Cinsiyet
3. Eğitim
4. Meslek
5. Oyun evlerine geliş sebepleri
6. Oyun evlerinde yaşayıp yaşamadıkları / yaşamıyor ise kaldığı evde internetin olup olmadığı
7. Kaldığı evde bilgisayarın olup olmadığı
8. Oyun evlerinde bilgisayar dışında bir oyun aracının olup olmadığı
9. Oyun evlerinde bulunanların bu mekanı kurmak için nasıl bir araya geldikleri
10. Oyun evlerinde bulunanların halen internet kafeye gidip gitmedikleri
11. Oyun evlerinde bulunanların buldukları evin dışında buluşup buluşmadıkları / buluşulduğu takdirde ne yapıldığı ve nerelerde buluşulduğu
12. Oyuncuların oyun için harcama yapıp yapmadıkları / yaptıkları takdirde ayda ve toplamda ne kadar harcama yapıldığı
13. Oyuna ait nesnelerin alınıp alınmadığı (mesela tişört, anahtarlık, pelüş oyuncak gibi) / her cevapta için neden alınıp alınmadığı / alınmama sebebi maddiyat ise, ucuz olduğu takdirde alınıp alınmayacağı
14. Oyun oynama amaçları
15. Günlük oyun oynama süreleri
16. Oyun oynamaya ne zaman başladığı
17. Oyun içerisinde bir kariyer düşünüp düşünmedikleri
18. Birlikte oynama amaçları / tekil oyun ile çoğul oyunun farkları ve neden tercih edildikleri
19. Haz kavramının takım oyunları ve tekil oyunlar arasındaki farkın yorumlanması
20. Oyun oynanma esnasında meydana gelen tepkiler, iltifatlar, anlık etkileşimlerin önemi
21. Aynı mekanda oynama ile Skype gibi bir araç tarafından sağlanan oyun iletişiminin farkı
22. Eşinin ya da sevgilisinin oyun sever olup olmadığı / partnerini seçerken oyun konusuna dikkat edip etmedikleri / partneri için oyunu bırakıp bırakmayacağı
23. Daha sonraki yıllarda partneri ile bu oyun evlerine katılımın devam edip etmeyeceği / evlendiği takdirde oyun evlerinin tercih edilip edilmeyeceği / oyun grubunun iletişiminin sürüp sürmeyeceği
24. Bağımlı hissedip hissetmedikleri

25. Oyun grubunun mensuplarının, oyun konusuyla alakası olmayan kişilerle iletişim biçim ve kendilerini onların karşılarında konumlandırışları
26. Oyun grubunda bir liderin olup olmadığı / varsa lider neye göre ve nasıl seçildiği
27. Oyuncuların aileleri ile iletişimi / aileleri ile olmayı, oyun evlerine değişip değişmeyecekleri
28. Kendilerini bir oyun grubu mu yoksa arkadaş grubu mu olarak gördükleri
29. Oyunlarla ilgili forum siteleri, dergileri, yayınları, haberleri takip edip etmedikleri
30. Yeme içme alışkanlıklarının nasıl şekillendiği / evde yemek yapılıp yapılmadığı / yapılmıyorsa yemek eyleminin nasıl ve nereden gerçekleştirildiği / dışarıdan siparişlerde nerelerden ürünlerin alındığı
31. Yemeğin ne zaman tüketildiği / oyun esnasında herhangi bir şey yenilip yenilmediği / yeniliyorsa nelerin yenilip içildiği

## **Ek 2: Katılımcıların Listesi**

Ankara oyun evi:

1. Doğa Ü.
2. Erhan T.
3. Hamidullah T.
4. Muhammed F.
5. Sinem N.

Konya birinci oyun evi:

1. Arif K. (seyirci)
2. Deniz A.
3. Eda D. (seyirci)
4. Ege S. (seyirci)
5. Gece K.
6. Gizem Ş.
7. Mahmut Sami A.
8. Meryem K.
9. Özlem K.
10. Pelin D. (seyirci)
11. Sinan H.

Konya ikinci oyun evi:

1. Ali V. (seyirci)

2. Buęra .
3. Mert O.
4. Muhammed Ali K.
5. Onur İ.
6. Zahit E.

anakkale oyun evi:

1. Aylin .
2. Caner B.
3. Kerem .
4. Merve B.
5. Osman E.

Konya’da kurulmuş olup daha sonra bozulan eski oyun evi:

1. Uygur T.
2. Mert D.
3. Esra L. (seyirci)
4. Meryem S. (seyirci)

### **Ek 3: Resimler**

## Konya İkinci Oyun Evi (Amatör Oyun Evi):



**Resim 1-** Oyun arası sohbetler (Konya İkinci Oyun Evi)



**Resim 2-** Oyuncular (Konya İkinci Oyun Evi)



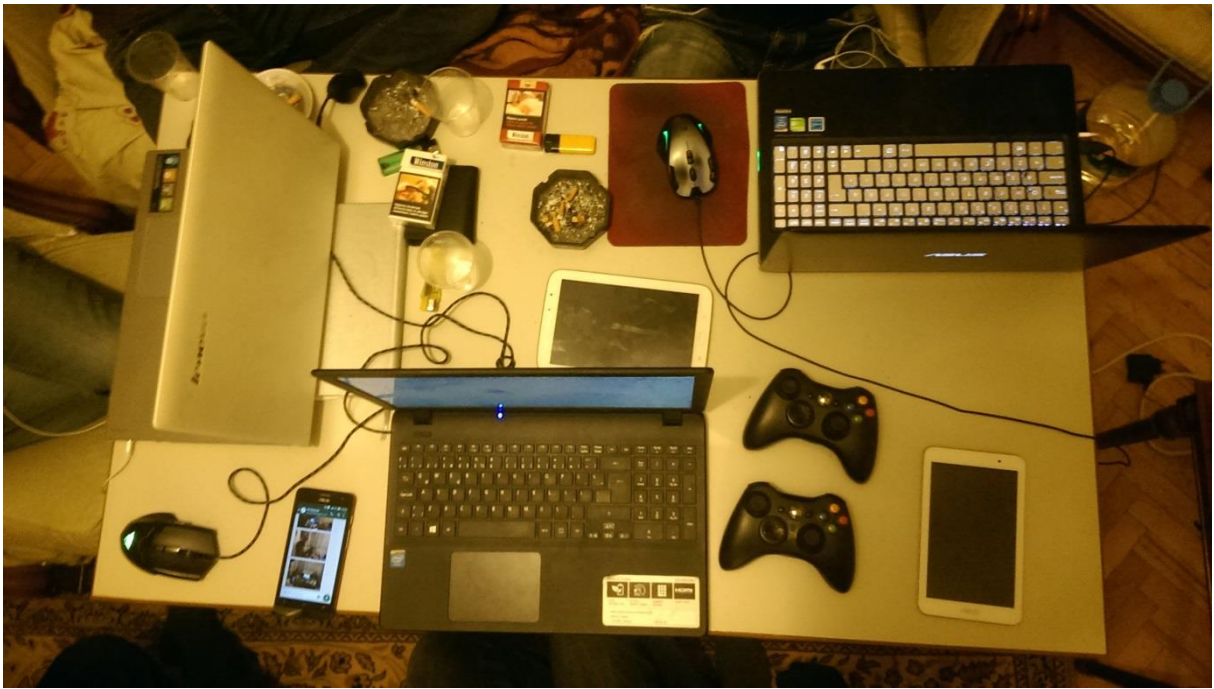
**Resim 3-** Kullanılan araçların bir odada toplanması (Konya İkinci Oyun Evi)



**Resim 4-** Evin genel görüntüsü (Konya İkinci Oyun Evi)



**Resim 5-** Oyun alanı (Konya İkinci Oyun Evi)



**Resim 6-** Oyun masası görüntüsü (Konya İkinci Oyun Evi)



**Resim 7-** Posterler-1 (Konya İkinci Oyun Evi)



**Resim 8-** Posterler-2 (Konya İkinci Oyun Evi)



**Resim 9-** Hızlı tüketim yiyecekleri ve farklı oyun oynama araçları (Konya İkinci Oyun Evi)  
(Konya İkinci Oyun Evi, yüz yüze görüşme: 29 Ekim 2016)

**Fnatik Oyun Evi (Profesyonel Oyun Evi):**



**Resim 10-** Oyun evinin dıştan görünüşü (Fnatik Oyun Evi)



**Resim 11-** Oyun evinin giriři (Fnatik Oyun Evi)



**Resim 12-** Düzen kuralı (Fnatik Oyun Evi)



**Resim 13-** Oyun alanı (Fnatik Oyun Evi)



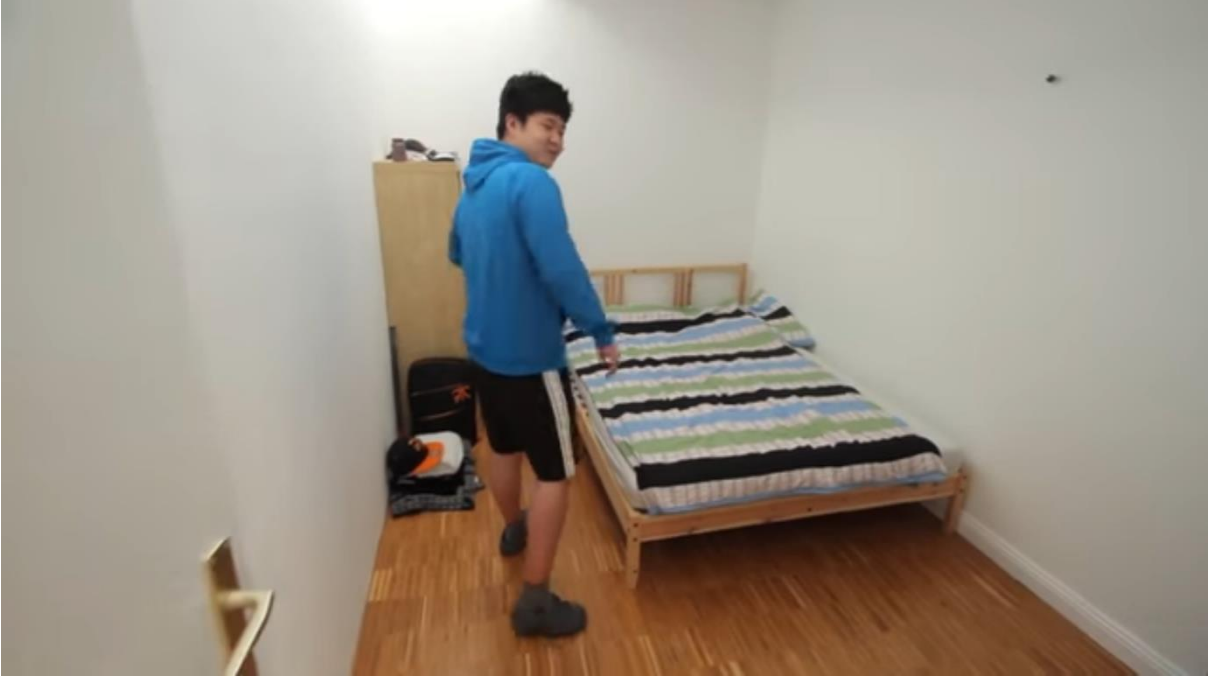
**Resim 14-** Oyuncuların koçları ile toplantısı ve strateji planları (Fnatik Oyun Evi)



**Resim 15-** Oyun alanından oyuncuların odasına geiř (Fnatik Oyun Evi)



**Resim 16-** Febiven'in odası (Fnatik Oyun Evi)



**Resim 17-** Huni'nin odası (Fnatik Oyun Evi)



**Resim 18-** Yatak odasının dışarıya bakan kısmı (Fnatik Oyun Evi)



**Resim 19-** Ekipmanlar (oyun için ilk yardım seti) (Fnatik Oyun Evi)



**Resim 20-** Oyunsal endüstri ürünleri-1 (Fnatik Oyun Evi)



**Resim 21-** Oyunsal endüstri ürünleri-2 (Fnatic Oyun Evi)



**Resim 22-** Oyun evi mutfağı (Fnatic Oyun Evi)

(<http://www.fnatic.com/tv/1437>)

## Beşiktaş Oyun Evi (Profesyonel Oyun Evi)



**Resim 23-** Oyun alanı (Beşiktaş Oyun Evi)



**Resim 24-** Ödül köşesi (motivasyon araçları) (Beşiktaş Oyun Evi)

(<https://www.youtube.com/watch?v=5Id1ZBaq-Xs>)

## CLG Oyun Evi (Profesyonel Oyun Evi)



Resim 25- Düzen kuralı (CLG Oyun Evi)



Resim 26- Oyun alanı (CLG Oyun Evi)



**Resim 27-** İkincil oyun alanı ve farklı oyun oynama araçları (CLG Oyun Evi)



**Resim 28-** Yatak odası (CLG Oyun Evi)



**Resim 29-** Mutfak (CLG Oyun Evi)



**Resim 30-** Hazır gıdalar (CLG Oyun Evi)



**Resim 31-** Oyuncuların motivasyon aracı; havuzları (CLG Oyun Evi)  
(<http://blog.zengaming.co/article/more-into-esports-what-is-a-gaming-house/>)

### **Dark Passage Oyun Evi (Profesyonel Oyun Evi)**



**Resim 32-** Oyuncular ve oyun alanı (Dark Passage Oyun Evi)



**Resim 33-** Oyun evi için üretilen özel oyun ekipmanı (ASUS kasa) (Dark Passage Oyun Evi)



**Resim 34-** Ödül köşesi (motivasyon aracı) (Dark Passage Oyun Evi)

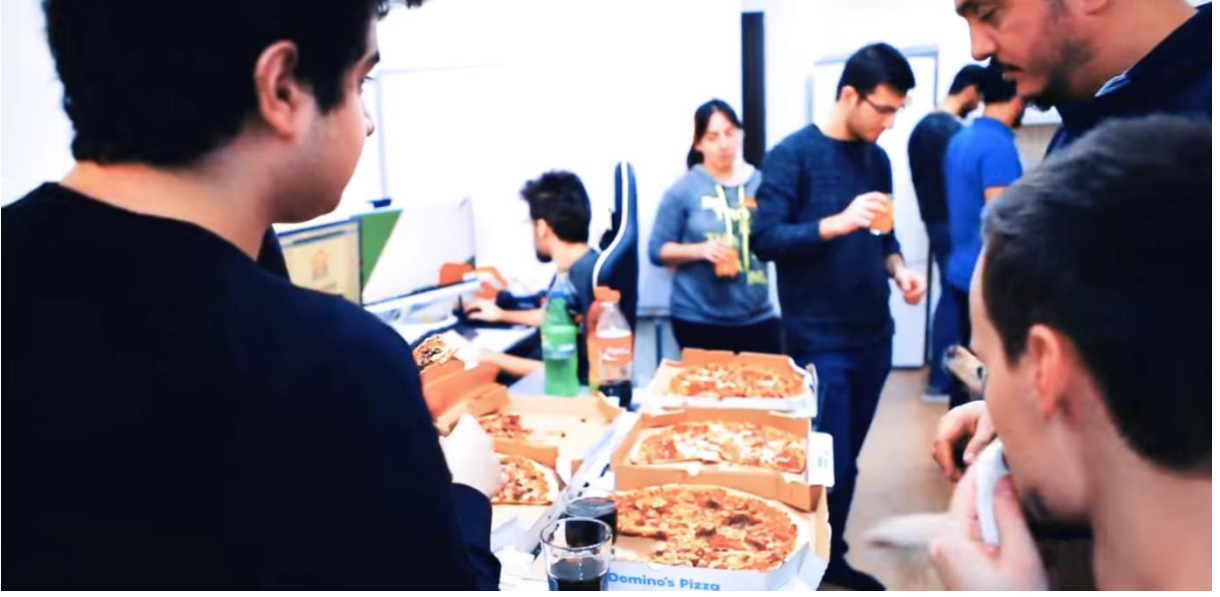


**Resim 35-** Ödül köşesi (motivasyon aracı) (Dark Passage Oyun Evi)  
(<https://www.youtube.com/watch?v=PTtibGsKpCA>)

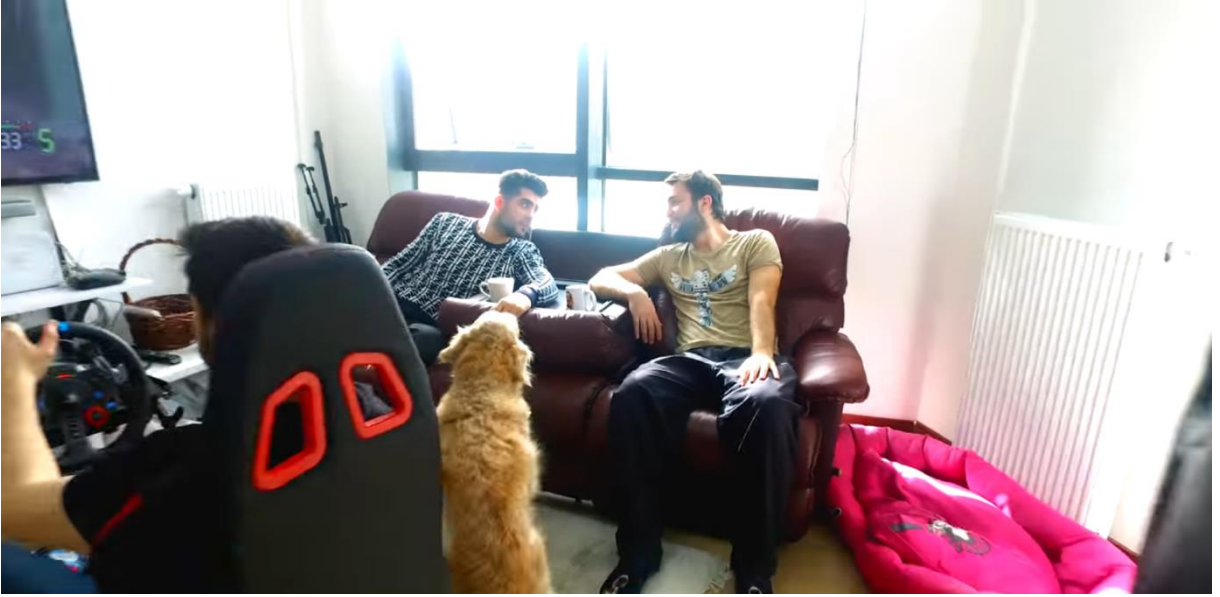
**Gamers Suite Oyun Evi (Profesyonel Oyun Evi)**



**Resim 36-** Oyun evinin dış cephesi (Gamers Suite Oyun Evi)



**Resim 37-** Oyun alanı, oyuncular ve fastfood tüketim tarzı (Gamers Suite Oyun Evi)



**Resim 38-** Farklı oyun araçları (Gamers Suite Oyun Evi)

(<https://www.youtube.com/watch?v=aBskyh7kBYE>)

## Team Liquid Oyun Evi (Profesyonel Oyun Evi)



Resim 39- Oyun alanı ve oyun ekipmanları (Team Liquid Oyun Evi)



Resim 40- Koç ile çalışma odası (Team Liquid Oyun Evi)



**Resim 41-** Oyuncular ve oyunsal ürünler (Team Liquid Oyun Evi)



**Resim 42-** Poster ve kişisel ürünlerin belli bir kurala tabi olmaması (Team Liquid Oyun Evi)



**Resim 43-** Fastfood tüketim tarzı (Team Liquid Oyun Evi)

(<http://www.businessinsider.com/inside-team-liquids-league-of-legends-gaming-house-2015-4>)

## Vault Of Gamers Oyun Evi (Profesyonel Oyun Evi)



**Resim 44-** Oyuncular ve oyun-sosyalleşme alanı (Vault Of Gamers Oyun Evi)



**Resim 45-** Farklı oyun araçları (Vault Of Gamers Oyun Evi)



**Resim 46-** Yatak odası-1 (Vault Of Gamers Oyun Evi)



**Resim 47-** Yatak odası-2 (Vault Of Gamers Oyun Evi)



**Resim 48-** Ekipmanlar (Vault Of Gamers Oyun Evi)

(Vault Of Gamers Oyun Evi, Twitch üzerinden görüşme: 5 - 10 Eylül 2016)

## Milenium Oyun Evi (Profesyonel Oyun Evi)



Resim 49- Oyunsal ürünler (Milenium Oyun Evi)



Resim 50- Oyun alanı (Milenium Oyun Evi)



**Resim 51-** Oyun esnasında hızlı tüketim (Milenium Oyun Evi)



**Resim 52-** Hazır gıda ürünleri (Milenium Oyun Evi)

(<http://m.firstpost.com/living/photos-go-inside-the-house-where-the-worlds-best-gamers-eat-sleep-and-game-1255427.html?photos=all>)

## NİP Oyun Evi (Profesyonel Oyun Evi)



**Resim 53-** Oyun alanı ve oyuncular (NİP Oyun Evi)



**Resim 54-** Yatak odası (NİP Oyun Evi)

(<http://blog.zengaming.co/article/more-into-esports-what-is-a-gaming-house/>)

## Number One Oyun Evi (Profesyonel Oyun Evi)



**Resim 55-** Oyun evinin dışarıdan görünüşü (Number One Oyun Evi)



**Resim 56-** Oyun alanı (Number One Oyun Evi)



**Resim 57-** Yatak odası (Number One Oyun Evi)  
(<https://www.youtube.com/watch?v=CKRePj-Gyis>)

**Origen Oyun Evi (Profesyonel Oyun Evi)**



**Resim 58-** Oyuncular ve oyun evinin bahçesi (Origen Oyun Evi)



**Resim 59-** Oyun evinin dış cephesi (Origen Oyun Evi)



**Resim 60-** Oyun alanı ve oyun esnasında kahvaltı (Origen Oyun Evi)



**Resim 61-** Oyun evi motivasyon araçları-1 (Origen Oyun Evi)



**Resim 62-** Oyun evi motivasyon araçları-2 (Origen Oyun Evi)



**Resim 63-** Toplantı ve yorumlama (Origen Oyun Evi)



**Resim 64-** Hazır gıda tüketim tarzı (Origen Oyun Evi)



**Resim 65-** Yatak odası-1 (Origen Oyun Evi)



**Resim 66-** Yatak odası-2 (Origen Oyun Evi)

(<http://blog.zengaming.co/article/more-into-esports-what-is-a-gaming-house/>)

## Team Secret Oyun Evi (Profesyonel Oyun Evi)



**Resim 67-** Oyun evinin manzarası (Team Secret Oyun Evi)



**Resim 68-** Oyuncular ve oyun alanı (Team Secret Oyun Evi)



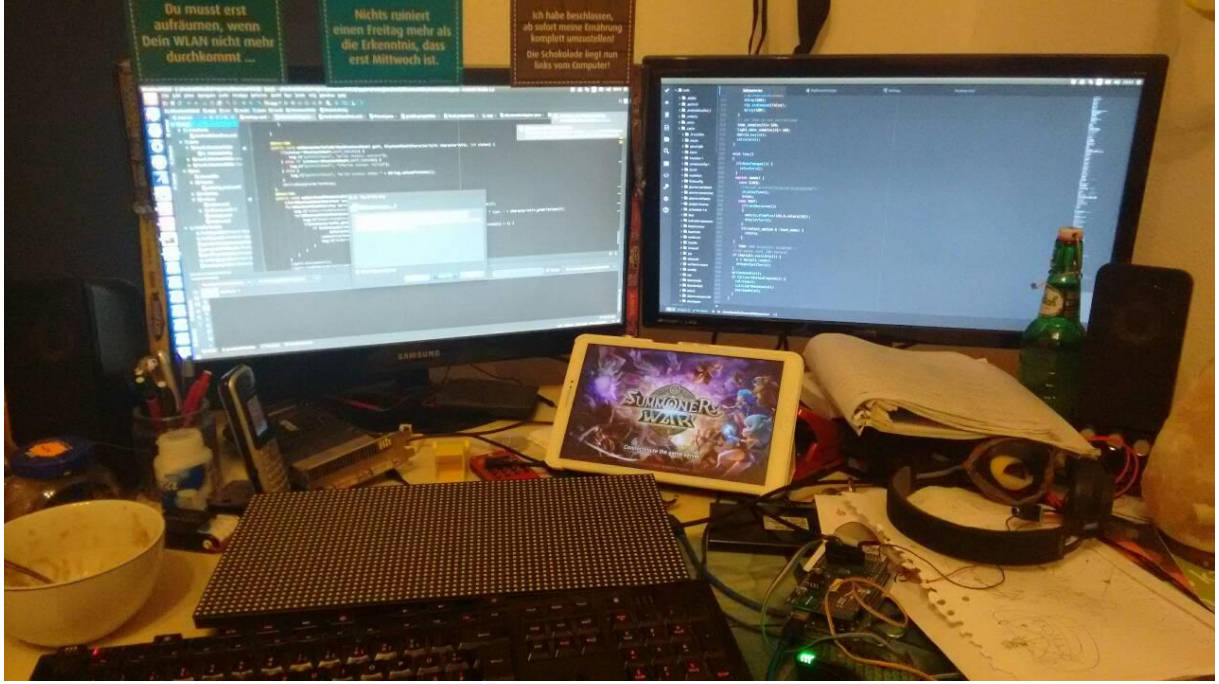
**Resim 69-** Motivasyon araçları; havuz (Team Secret Oyun Evi)



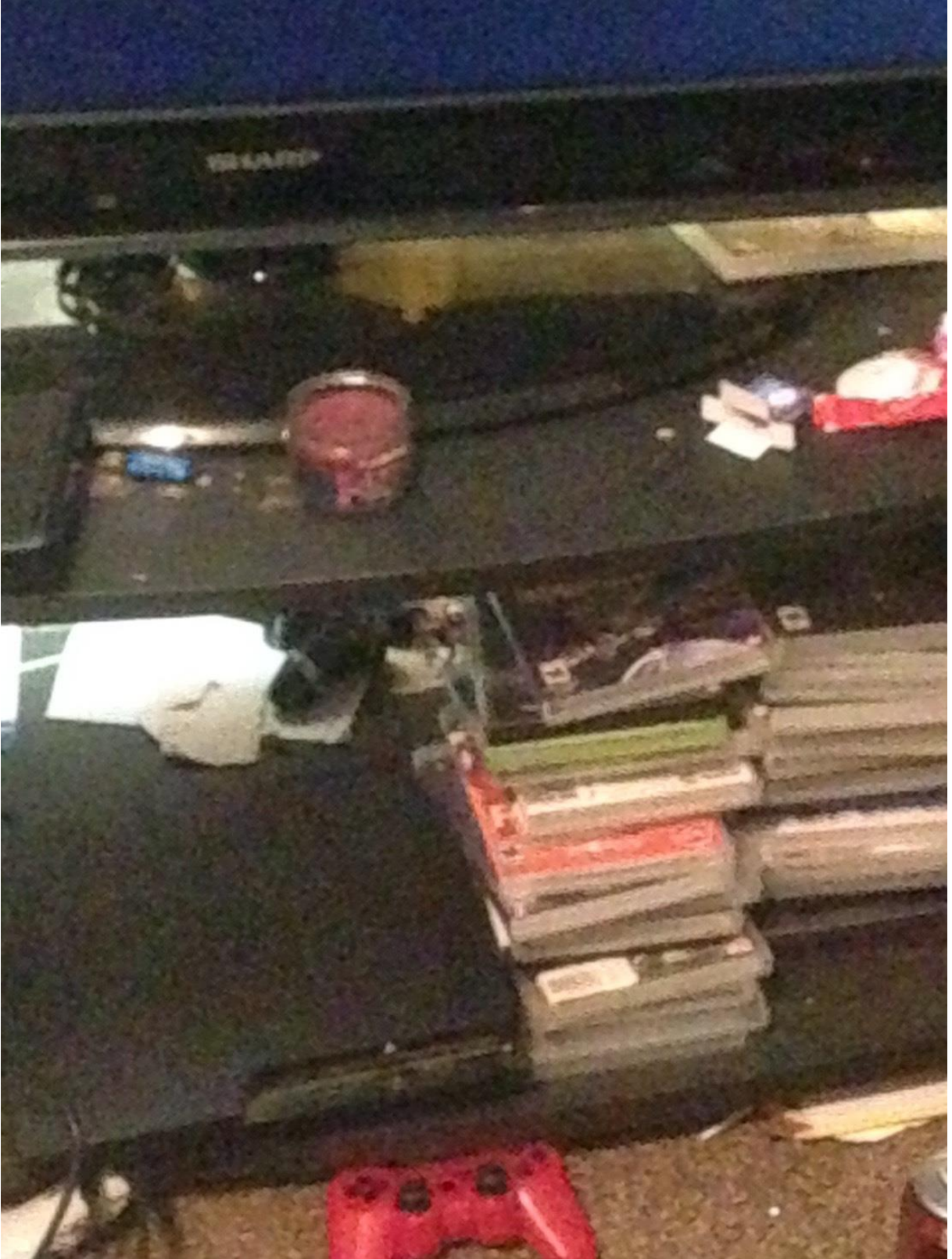
**Resim 70-** Hazır gıda tüketim tarzı (Team Secret Oyun Evi)

(<https://www.youtube.com/watch?v=dBNer9vIIvE>)

## Almanya Berlin Oyun Evi (Amatör Oyun Evi)

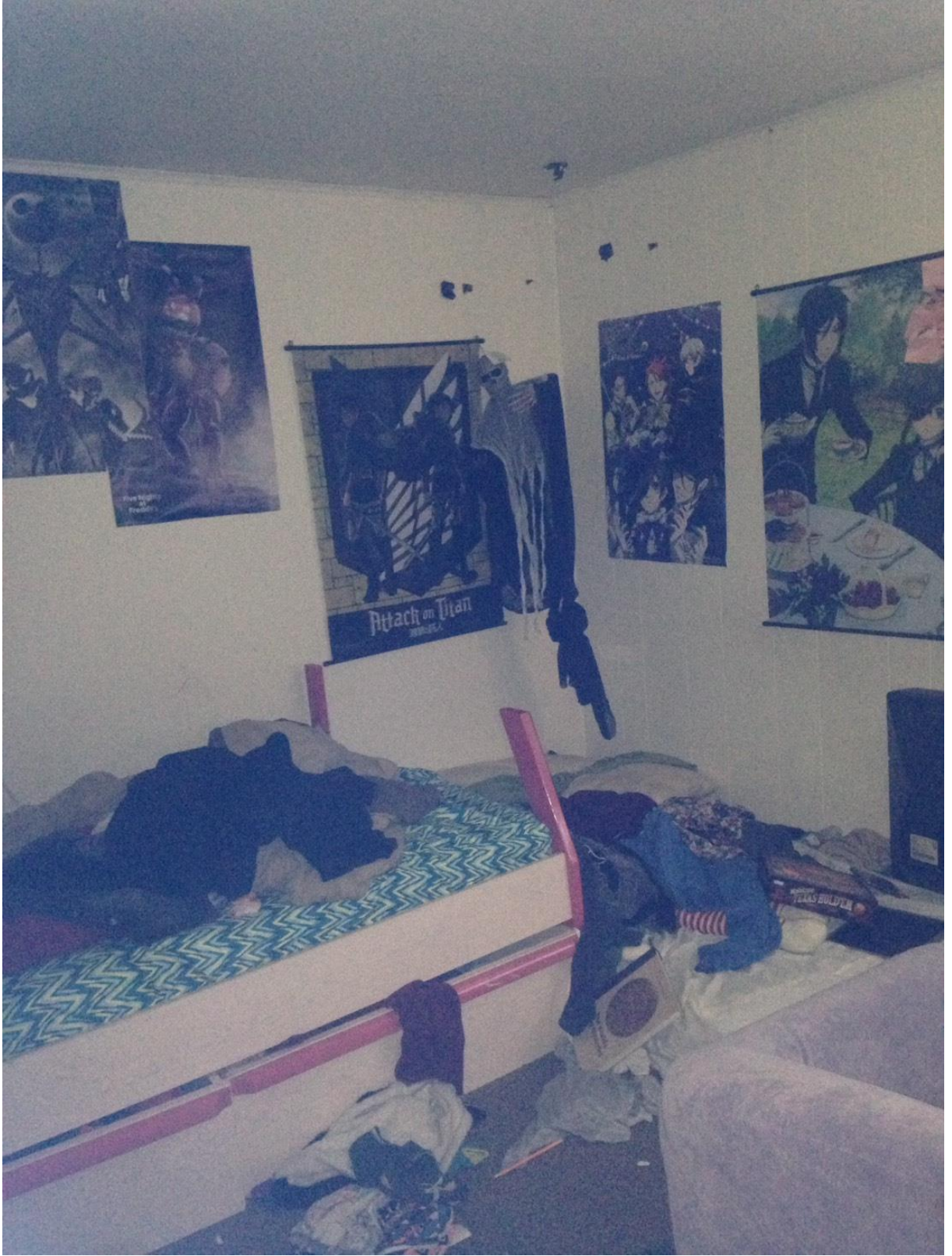


Resim 71- Hazır gıda tüketim tarzı ve oyun araçları (Almanya Berlin Oyun Evi)



**Resim 72-** Farklı oyun araçları ve ekipman dolabı (Almanya Berlin Oyun Evi)  
(Almanya Summoners War Oyun Evi, Line üzerinden görüşme: 11 Nisan 2015)

## Konya Birinci Oyun Evi (Amatör Oyun Evi)



**Resim 73-** Yatak odası ve posterler (Konya Birinci Oyun Evi)



**Resim 74-** Evin girişı (Konya Birinci Oyun Evi)

(Konya Birinci Oyun Evi, yüz yüze görüşme: 11 Şubat 2012 - 25 Ocak 2016)

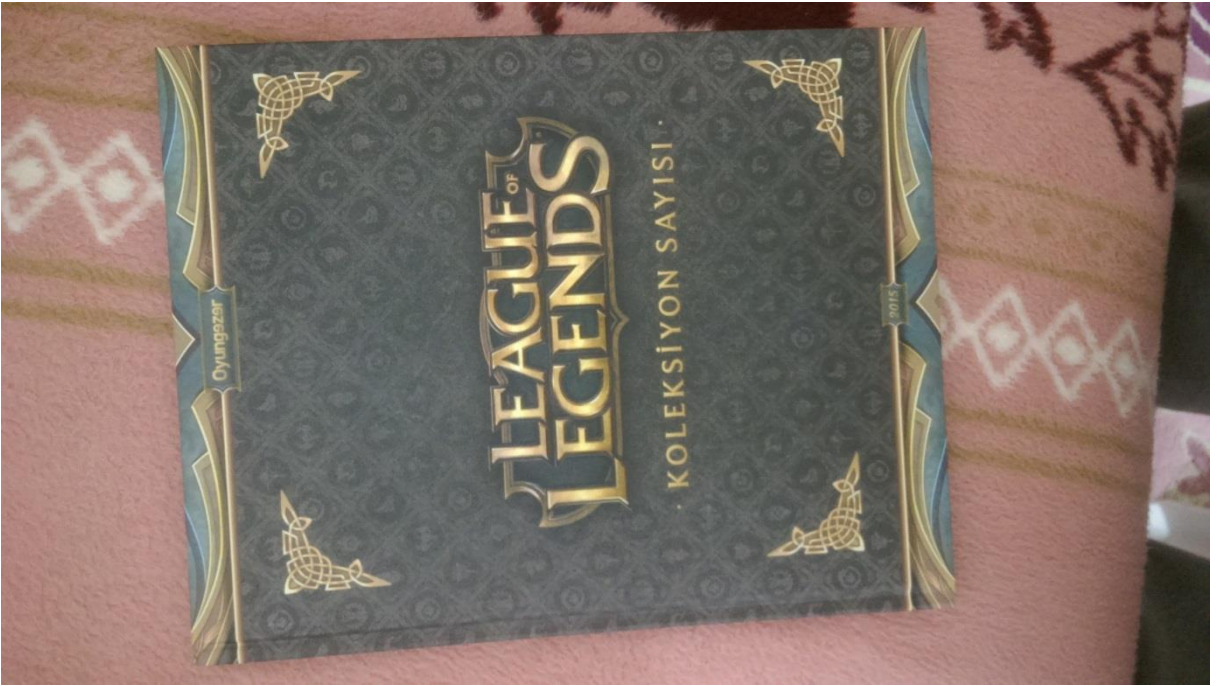
## Oyunla İlgili Diğer Alanlar

**Resim 75-** Özmedya ile kişisel yayıncılık

(GoodGuyGarry, Twitch üzerinden görüşme: 18 Kasım 2016)



**Resim 76-** Bir oyun evinin beslenme tarzı



**Resim 77-** Oyun üzerine hazırlanmış bir efsaneler kitabı



Resim 78- Hikayeler ve görsellik ile oyun dünyası tanıtım kitabı



Resim 79- Cosplay etkinliği-1



**Resim 80-** Türkiye’de düzenlenen Cosplay etkinliđi



**Resim 81-** Cosplay etkinliđi-2



**Resim 82-** League of Legends oyunu turnuvalarının düzenlendiđi bir alan



**Resim 83-** Ülker Spor Arena LOL E-Spor Turnuvası



**Resim 84-** E-Spor profesyonel oyuncularından turnuva esnasında bir kare



**Resim 85-** Bir profesyonel oyuncu için hazırlanan afiş



**Resim 86-** Dark Passage E-Spor takımının şampiyon olması sonucundaki kutlama



**Resim 87-** Çilekler E-Spor takımının tanıtım afişi



**Resim 88-** E-spor TV kanalının sunucusu Nika Harper (Nikasaur)



**Resim 89-** LOL TV Türkiye kanalına sunucu olarak katılan bir profesyonel oyuncu



Resim 90- LOL TV program afişi



Resim 91- LOL TV yeni etkinliklerinin tanıtım afişi



Resim 92- Bir oyun diskinin kutusu