

YENİ VE YÜKSELEN BİR ALAN: DİJİTAL OYUNLAR SOSYOLOJİSİ

Emek Barıř KEPENEK¹

ÖZ

Çok yaygın ve etkili olduđu bilinmesine rađmen genel olarak oyun özel olarak dijital oyunların sosyologlar tarafından yeterince ele alınmamıř olması, bu çalıřmanın temel problemidir. Bu bađlamda yanıtı aranmaya çalıřılan temel arařtırma sorusu da “dijital oyunların sosyolojisi nasıl yapılabilir?” olarak belirlenmiřtir. Kuřkusuz sosyolojinin geniř imkanları içinde hangi sosyolojik yaklařımlar daha uygundur diye gözden geçirildiđinde mevcut klasik yaklařımlardan çok, “İliřkisel Sosyoloji”nin bu alanda uygun olduđu görölmüřtür. Çünkü ikilikleri ve özcülüđu red eden ve daha çok süreç temelli incelemeleri ön plana çıkaran bir yaklařımın, dijital oyun sosyolojisi yaparken sunduđu olanaklar, özellikle de N.Elias’ın “figürasyon” kavramının arařtırma sorusuna yanıt aramada oldukça yol gösterici olduđu kabul edilmiřtir. Böylesine bir amaca ulařmak için süreç temelli figürasyonel sosyoloji yaparken de Elias’ın özellikle “yařam birimleri” (survival units) ile “iř birliđi ve rekabet dengesi” kavramlarından yararlanıldıđının altı çizilmelidir. Bu kavramlar ıřığında yapılan analizler sonucunda dijital oyunların etik kurallara sadık olarak oynanan bir figürasyon olduđu, iř birliđi ve rekabetin (cooperation and competition) dengelenmediđi takdirde oyunun dolayısıyla mücadelenin süremeyeceđi; oyunlarda da dengeli bir mücadele yoksa hep bir taraf kazanırsa oyunun en önemli edinimlerinden biri olan keyif alma edinimine ulařılamayacađı ortaya konmuřtur. Ayrıca kültürel ve iliřkisel sosyolojik olarak yeni bir kavram üretme anlamına gelen bir metaforla anlatmak gerekirse, oyuncuların kimlik olarak birer “kahraman” olduđu, gerçek yařamdan izler tařıdıkları bir “bir anlatı” fikrinin dijital oyunları anlama ve yorumlamada uygun olacađı sonucuna varılmıřtır.

Anahtar Kavramlar: Oyun, Dijital Oyun, Figürasyonel Sosyoloji, İř Birliđi ve Rekabet Dengesi.

¹ Dr. Öğr. Üyesi, Bařkent Üniversitesi Fen Edebiyat Fakültesi, Sosyoloji Bölümü

A NEW AND RAISING FIELD: THE SOCIOLOGY OF DIGITAL GAMES

ABSTRACT

The main problem of this article is that the game in general, especially digital games, has not been adequately questioned by sociologists, although it is well known and affects people deeply. In this context, the main research question is determined as “How can the sociology of digital games be possible? Undoubtedly, considering which sociological approaches are more appropriate within the broad possibilities of sociology, it has been understood that “Relational Sociology” is more appropriate rather than the existing classical approaches. Because this approach rejects duality and essentialism and emphasizes more process-based studies. Besides, Elias’s concept of “figuration” is accepted as a decent tool in seeking an answer to the research question. It should be underlined that Elias' concepts of “living units” and “cooperation and competition balance” while doing process-based figurative sociology. As a result of the analysis, it was found that the movements in digital games are the figuration as they are in the real world. But this cannot continue unless the balance of cooperation and competition is ensured. If there is no balance in a game, i.e. if one side always wins, one of the most important gains of a digital game, the pleasure acquisition, cannot be achieved. Using metaphors like “heroes of the games” which reflects the formations of identities and the “narrative of the game” which contains some marks from the real world, will be beneficial in understanding and explaining digital games.

Keywords: Game, Digital Game, Figuration Sociology, Cooperation, and Competition Balance.

1.GİRİŞ

Sosyolojinin temel amacı, toplumsal ilişkileri ve etkileşimleri hem anlayarak yorumlamak hem de belirli açıklamalarda bulunmaya çalışmak olarak özetlenebilir. Öte yanda inceleme nesnesi insan olunca, her dönem yeni araştırma konuları yeni sosyal gerçekliklerin ortaya çıkması söz konusudur. Günümüzde yaşam, teknolojinin iyice gelişmesi ile o kadar hızlandı ki, bir kavram daha tam anlaşılmadan bir yenisi gündeme gelmektedir. Özellikle, 1980’lerde kitle iletişim teknolojilerinin devrimsel nitelikte gelişmesi, internetin ortaya çıkması ve yeni milenyumla beraber de mobil cihazların yaşama dahil olması toplumsal etkileşimi çok farklı boyuta taşımıştır. Dijitalleşme yaşamın her alanında hızla yayılmaya başlamış bulunmaktadır. Öyle ki, kültür ve toplum kavramı artık dijital dünyadaki gelişmeler dâhil edilmeden konuşulamaz hale gelmiştir. Sosyal etkileşimler, toplumsal kurumlar, kişilik ve benlik oluşumların hemen hepsi teknolojik gelişmelerin etkisi altında farklı şekillerde tartışılmaya başlamıştır. Dijital ürünler artık insanı insan yapan kültürel öğeler haline gelmiştir.

Tabi bu durum bir yandan sosyal gerçeklikleri gittikçe karmaşıklaştığını anlatırken diğer yandan da çalışılan konuların çeşitliliği üzerinden bilim insanlarına olumlu olarak yansır. 2000’li yıllardan sonra ortaya çıkan Dijital Sosyoloji alanı artık insan doğası ve etkileşimleri üzerine daha derin düşünme fırsatı vermektedir. Bu makale de son 50 yılda son derece hızlı ve etkili bir biçimde yaşamımıza giren, yeni bir medya formu ya da popüler kültürün bir nesnesi ya da yaratıcı endüstrilerin önemi unsurlarından biri olarak da görülen bir konuya sosyolojik bir bakış açısı getirmektir: Dijital oyunlar. Bunun için araç olarak Elias’ın ilişkisel sosyoloji yaklaşımı kullanılacaktır. Özellikle online oyunlar üzerinden bir tartışma gerçekleştirilecektir.

Elias’a göre toplumsal etkileşimin özü figürasyonlardır. Onlar üzerinden toplumu anlayabiliriz. Oyun kavramı da toplumsal etkileşimin en temel öğelerinden bir tanesidir. Özellikle dijital oyunlarda yapılan tüm hareketler rakip/ takım arkadaşının figürasyonları üzerinden ilerler. O nedenle oyunların özündeki kişilik, etkileşim ve kimlik oluşumlarını ilişkisel sosyoloji üzerinden inceleyebiliriz.

Bu çalışmanın temel kavramsal çerçevesini genel olarak oyun ve dijital oyunlar oluşturduğundan bu kavramların açıklığa kavuşturulması uygun olacaktır.

2. OYUNLA VAR OLAN İNSAN!

Oyun kavramı incelendiğinde tamamen bir süreç ve katılımcılar arasındaki ilişkisellikten oluştuğu görülecektir. “Oyun” hem fiziksel hem de kültürel bir olgudur ve insanlık tarihi kadar eskidir. Her oyun kendi kültürü içinde bir anlam ve yaşamdan biz iz taşımaktadır (Huizinga, 2013).

Kültür tarihçisi Johan Huizinga, Homo Ludens yani insanı “oyun oynayan varlık” (homo ludens) olarak tanımladığı önemli eserinde kültür kavramının tüm toplumlar için oyun kavramından sonra ortaya çıktığını ve ortak yaşam içerisindeki müzik, ticaret, sanatlar, dini ritüeller, dans, hukuk, şiir, bilgelik, bilim ve benzeri her insanın hayatına etki eden tüm unsurların ortaya çıkmasında oyunun çok önemli bir yer kapladığını belirtir (Huizinga, 2013)².

Huizinga'nın (2013;19-21) oyun ile ilgili tanımladığı üç tez vardır:

- Oyunun ‘tam bir gönüllü bir etkinlik,
- Çıkar gözetilmeyen bir etkinlik,
- Özel bir mekânda ve zaman açısından herhangi bir kısıtlama içermeyen, yalıtılmış ve sınırlı bir etkinliktir. Yani, hayat rutininden farklıdır ve belirli yer ve zamanı kapsar. Ona ayrılan zaman ve mekân katılımcılar için çok özeldir.

Bunun yanında oyunun içerdiği belirli özelliklere de dikkat çekmek gerekiyor:

² Öyle ki oyun çoğunlukla kolektif bir ilişkiyi düzenleyen bir kavram olarak yer alırken, etimolojik yapısı da bunu destekler, proto germanic dillerde ga-mann yani kolektif insanı, insanların birlikte yaşadıkları duyguyu ifade ederken, gotik kültürde Gaman sözü katılım ve paylaşmayı ifade etmektedir. Bu terim 1200'den sonraki eski İngilizcede ise, eğlence ve neşe kaynağı olarak tanımlanır (And, 2003, s. 33-34).

Oyunlar, kesinlikle özgür bir etkinliktir. Hiçbir zorunluluk yoktur. Oyun oynamak istemeyen çocuk oynamaz ama ödevini yapmama şansı pek tanınmaz. Etkinliğin anlam kazanması için başka aktörlerin yani kişi ve kişilerin (rakip, oyun arkadaşı...vb) varlığını gerektirir. Oyunlarda, bireylerin karşılıklı bağımlılığı vardır. Hiçbir zaman fiziksel bir ihtiyaç, ahlaki bir görev ya da asli bir amaç değildir. Keyif almak esas hedeftir. Oyunun diğer bir özelliği ise sıradan, olağan, alışılmış olandan farklı, gündelik yaşamdan ayrı bir şey olmasıdır (Huizinga, 2013; 25). Bu bilinmezlik de yaratır. Bazı oyunlar haricinde sonuçları önceden tahmin etmek zordur. Para kazanma amacı yoktur. Üretim amacı yoktur.

Herkes için aynı ve eşittir. Benzer bir şekilde oyunun süresi de bellidir. Oyun başlar ve biter. Bu noktada da oyun en önemli sınırlarından biri ortaya çıkmaktadır. Sınır, oyunu galip veya mağlup bitirmenin verdiği kaygı ve kaygının yarattığı başarıma isteği yaratmaktadır. Oyun kuralları da bu başarı kaygısını sınırlayan bir kavramdır. Bu şekilde oyunun kurallarına göre oynanması zorunluluğu vardır (Huizinga, 2013;23). Oyunu oluşturan tüm elemanlar, oyunun kurallarıdır ve bozulamazlar. Eğlenmek esas amaçtır ancak oynayan aktörler için oldukça da ciddi bir etkinliktir.

Oyun yalıtılmış ve sınırlı olma niteliğine sahiptir başlar ve belli bir anda biter. Bir kez oynandıktan sonra kültürel bir etki gibi bellekte yerini alır. Özgür irade ile tekrarlanma şansı vardır. Önceden belirlenmiş bir alanda gerçekleşir. Arena, spor sahası, masa, hatta kültürel olarak bakarsak tapınak, mahkeme vs. hepsi birer oyun alanlarıdır (Huizinga, 2013). Oyunun oynanması için mutlak düzen şarttır. Düzenin veya kuralın ihlali oyunu bozar.

Her oyunun istisnasız olarak kuralı vardır ve bu kurallardan kuşku duymak mümkün değildir. Kural ihlal edildiği an oyun diye bir şey ortada kalmaz. Örneğin bir annenin bir andaki seslenişi oyunu durdurur ve bildik dünyaya kısa süre de olsa bir geçiş yaşanır. Daha sonra tekrar oyun kendi düzeninde devam eder. Kurallara karşı çıkan kişi oyunbozan olarak nitelenir ve hemen oyundan atılmalıdır (Huizinga, 2013).

Bu kavram üzerine diğer önemli düşünürlerden birisi de Fransız Callois'dir. Man, Play and Games (2001: 9) adlı eserinde oyunu altı temel özelliğine göre tanımlamaktadır:

- a. Özgürlüktür: Oyun oynamak zorunlu değildir, eğer olursa cezbediciliğini ve eğlencesini yitirir.
- b. Ayrışıklık: Oyun alanı ve zamanı gerçek dünyadan farklıdır
- c. Belirsizlik: Önceden sonucu bilemezsiniz.
- d. Verimsizlik: Ekonomik bir kazanç ve daha fazla üretmek gibi dürtüleri barındırmaz.
- e. Kurallar: Oyunun en önemli yönlerinden biri etkileşimin anlamlı olabilmesi düzen gerekir ve bu da kurallarla olur.
- f. Rol yapma: Gerçek yaşama karşı olarak özgür davranma ve doğaçlama yapma durumu.

Caillois (2001; 14) etkileşim tipolojise göre oyunları dört temel grupta toplar: **agon** (müsabaka), **ales** (şans), **mimicry** (rol) ve **ilinx** (denge ve baş dönmesi). Buradan bakıldığında tanımın içerisinde fizikselliğe vurgu yoktur. Esas önemli olan nokta oyunun iç dünyasında katılımcıların kendi aralarında nasıl şartlar ve dayanak noktaları oluşturduğu daha önemlidir. Bazı oyunların sonucu tamamen şansa ve kadere dayanmakla birlikte, bazı oyunlar kişinin kendi kaderini tamamen ele geçirmesine ve onu yönlendirmesine dayanır. Diğer oyunculara göre strateji oluşturulur.

Caillois bu dört tanımı da kendi içinde iki kutba ayırır; Paidia ve Ludus. Paidia Huizinga'nın da bahsettiği gibi Yunanca'da çocuk oyunları için kullanılır, ludus ise oyun yarışma talih oyunu tiyatro gösterisi olarak tanımlanır. Caillois'e göre paidia oyunları içgüdüsel olarak oynama isteğidir, kedilerin yumak ile oynaması, köpeklerin sahiplerinin etrafında dönerek koklaması, bebeklerin çingiraklarından ses çıkarıp seslice gülmesi gibi. Solitaire, çapraz bulmacalar, anagramlar ise ludus kategorisine girmektedir (Gülsoy, 2019).

Sonuç olarak oyun kavramının insan var olduğu andan itibaren bir etkileşim ve kültürlenme kaynağı olduğunu söyleyebiliriz. Oyuncular arasındaki etkileşim bize oyunu anlatır. Bu kavramın etkisi son yıllarda hızla dijitalleşen yaşamımızda daha da artmıştır denilebilir.

2.1. Dijital Oyun Kavramı

Dijital oyun, bir oyuncunun ya da oyuncuların elektronik bir şekilde çalışan bir ekranda bir hikâye çerçevesinde oyun edinimi gerçekleştirmek olarak tanımlanabilir (Bergonse, 2017). Bir insan, dijital bir şekilde çalıştırılan bir cihazla etkileşime girer. Ancak geleneksel oyunlar gibi öngörülemeyen, tamamen isteğe bağlı ve kendine özgü dünyası olan kültürel bir olgudur.

Dijital oyunlar hem ekonomik hem kültürel hem de toplumsal boyutları olan çetrefilli bir konudur (Kerr, 2006; Binark ve Bayraktutan-Sütçü, 2008; Netzley, 2015; Muriel ve Crawford, 2018). Teknolojinin nimetlerini kullanarak yeni bir dünya üzerinde yepyeni bir hikâye olanağı sunan bu ürün toplumsal etkileşimleri sarıp sarmalamıştır. Son 10 yılda en hızlı büyüyen bir ekonomik sektördür (www.newzoo.com). Dünya nüfusunun neredeyse üçte birinin isteyerek oynadığı ve onun üzerinden etkileşime girdiği sosyal bir olgudur. Farklı disiplinlerden yüz binlerce çalışanı ile ve her yıl büyüyen üretim yapısıyla bu alanda çalışmak isteyen kişilere istihdam olanakları sunan emek piyasasının önemli alanlardan bir tanesidir. Dijital oyunlar sadece eğlence için kullanılmamaktadır. Eğitim, sağlık, savunma sanayii vb. farklı sektörlerde oyun teknolojileri ile kullanılır. Üretildiği yıllardan itibaren kişisel bilgisayarlar, internet, akıllı telefon, arttırılmış gerçeklik gibi farklı alanlarda geliştirilmiş neredeyse tüm teknolojik yeniliklerin içerisinde yer alır ve bu sayede her teknolojik ürününün içerisinde yer alabilen dijitalleşen kültürün en önemli unsurlarından bir tanesi olmaktadır.

Sonuç olarak, tanımı gereği her iki tür için tamamen isteğe bağlı ve herhangi bir çıkar gözetmeyen ayrıca tamamen kendine ait özel alanların olduğunu belirtmek gerekir. İnsanlar oyun oynamayı istedikleri için oynarlar. Keyif aldıkları sürece de devam eder. Oynayan oyuncu için o an özel ve kendine aittir. Ayrıca her

iki türde de oyunun anlamı başka kişi ya da/ kişilerin (ister ekip arkadaşı ister rakip) varlığını gerektirir. Oyundaki davranışlar (Elias'ın kavramıyla figürasyonlar) diğer tarafın aldığı konuma göre şekillenir. Bu özellikleriyle geleneksel³ oyunları dijital oyunlara benzetebiliriz (Bkz. Tablo-1).

Farklılaşan noktalar ise, oyunların oynandığı alan, oyuncu sayısı, hikâyenin derinliği, oynanan oyunların alanı (oyun dünyası), oyuncu sayısı, oyun araç gereçleri (otomasyon) ve oyun biçimi ve içeriğidir. Tek farkı dijital oyunlar teknolojik olarak dijital dünyanın nimetlerinden faydalanır. Bu sayede, aynı anda, daha fazla kişiye farklı dünyalarda daha derin ve çekici hikayeler sunmaktadır (Binark ve Bayraktutan Sütçü, 2008).

Tablo 1. Geleneksel ve Dijital Oyunların Karşılaştırması*

Özellikler	Klasik oyunlar	Dijital oyunlar
Mekân	Sınırlı/ Fiziksel mekân	Sınırsız/ sanal mekân
Oyuncu sayısı	Az sayıda	Çok sayıda
Yenilik/yaratıcılık	Sınırlı	Yoğun
Malzeme	Sınırlı	Çeşitli
Etkileşim	Birincil/ yüzyüze/ sınırlı	İkincil/ yüksek
Süre	Sınırlı	Sınırlı
Sosyalleşmeye katkı	Yüksek	Tek bir oyuncu ama yüksek sosyalleşme
Maliyet	Ücret yok.	Bedava ya da ücretli
Oyuncu kişilik yapısı	Sıradan	Rekabetçi, hırslı(motivated)
Kurallar	Var.	Var.
Oyuncu eğitimi	Gerekli değil	Uyum eğitimi gerek.
Oyuncu cinsiyeti	Tek bir cinsiyete bağlı değil.	Tek bir cinsiyete bağlı değil.
Oyuncu yaşı	Belirli yaş aralığı	Her yaşta insan oynuyor.
Sosyal statü	Bazı oyunlar için sınıfsal ayırım vardır.	Her sınıftan insana açıktır.

* Yazar tarafından oluşturulmuştur.

³ Geleneksel oyunlardan kasıt dijital olmayan gerçek yaşamdaki fiziksel alanlarda (sokak, bahçe, ev, okul...vb) oynanan tüm oyunlar kastedilmektedir. Boratav'a (2014) oyunu tanımlarken, çocukların herhangi bir üretim çabasını ya da başka çeşitten bir hizmeti zorunlu kılmadan, sadece eğlenme yolu ile dinlenmelerini sağlayan eylemler olarak açıklar. Cirit, ebelemece, horuz dövüşü, saklambaç, bilye, topaç,... vb oyunları da örnek olarak verir.

3.YÖNTEM

Kasapoğlu'na (2020a) göre, sağlık, eğitim, ekonomi, ticaret hatta yönetim alanında e-devlet ile dijitalleşme tüm dünyada çok yaygın ve özellikle gündelik yaşamımızda yapay zekanın kullanılmadığı hemen hemen hiçbir alan kalmadı. Her yaş, cinsiyet ve sınıftan insanların giderek daha fazla sanal dünyada zaman geçirdiği bilinmesine rağmen sosyologlar bu konularda maalesef geride kalmayı tercih etmekte. Buna yol açan faktörlerden biri de teknolojiadaki çok hızlı değişimleri anlamak ve yorumlamakta klasik yaklaşımların özcü analizlerinin yetersiz kalması ve belirsizlik ve farklılık çalışmalarının çok iyi bilinmemesidir demek yanlış olmayacaktır. Oysa günümüzde yaşadığımız hızlı değişimi anlamak ve yorumlamakta İlişkisel Sosyoloji Tablo 2'de gösterilmeye çalışıldığı gibi büyük imkanlar sunmaktadır.

Tablo 2. Klasik ve İlişkisel Sosyoloji Karşılaştırması*

Özellikler	Geleneksel Sosyoloji (Holistik ve Aksiyoner dahil)	İlişkisel Sosyoloji
Özcülük (essentialism)	Kabul eder	Tamamen red (belirsizlik ve farklılık çalışır)
İkilikler (dualities)	Kabul eder	Tamamen red
Zaman	Eş zamanlı(sencronic)	Süreç temelli/ Diachronic
Mekân	Hemen hemen hiç yok	Zaman ve mekân birlikte analiz edilir.
Bütün-Parça ilişkisi	Ya bütünü ya da parçayı inceler	Bütün ve parçayı birlikte ele alır.
Makro-mikro ilişkisi	Ya makro ya da mikro çalışır	Maro ve mikro analizi birlikte yürütür.
Mevcut kavramlar	Yeterli bulur. Bunlarla çalışır. Toplum, birey,grup gibi.	Yemi kavramlar geliştirir. Habitus, figürasyon, yaşam birimi, niş, kimlik v.b.
Gündelik yaşam, sıradan olaylar	Nadiren önemsenir.	Çok önemlidir.

* Kaynak: Kasapoğlu (2016; 2020b)'dan özetlenerek hazırlanmıştır.

Bu çalışmanın temel çıkış noktası dijital oyun çalışmalarının yaygınlaşmaya başlamasına rağmen, bu kadar güncel ve önemli olan bir alanda kuramsal sosyolojik çalışmaların çok yapılmamış olmasıdır.

Bu makalenin sınırları içinde sunulan çalışmanın temel sorusu da bu bağlamda şudur: “Dijital kültürün en önemli bileşenlerinden bir tanesi olan dijital oyunları sosyolojik bir bakış açısıyla nasıl değerlendirebiliriz?”

Bu soruya son yıllarda oldukça tartışılan İlişkisel Sosyoloji üzerinden cevap aranmıştır. Elias (2016), insan ilişkileri ve onun üzerinden toplumu anlamak için etkileşimlerin temeli olan figürasyonlara bakmak gerekir diye açıklar. Bu çalışmada bu temel görüşten yola çıkarak dijital oyunların temelinde var olan etkileşimlerin gerçek yaşamdaki figürasyonlarla birebir örtüştüğü ön kabulünden (assumption) hareket edilmiştir.

Oyunların içerisindeki kurallar, ağlar, etkileşimler; fiziksel dünyadaki figürasyonların ve etkileşimlerin yeniden inşa edilmesidir. Buradan yola çıkarak oyuncular arasındaki etkileşimler, İlişkisel Sosyoloji’deki diğer önemli kavram olan “karşılıklı bağımlılık” kadar, oyunlar içerisinde kurallar, kimlik ve güç dengesi nasıl kuruluyor sorusuna cevap verirken figürasyonel sosyolojinin temel kavramları olan “yaşam birimleri” ve “iş birliği ve rekabet dengesi” kavramları üzerinden tartışma yapılmıştır (Elias,2016).

Yeni ve güncel bir alanda bir teorik çerçeve çizmeye çalışması açısından makalenin oldukça özgün ve ilgili literatüre katkı sağlama özelliği taşıdığını söylemek yanlış olmayacaktır. Bu kadar geniş alana yayılan ve insanları etkileyen dijital oyunların sosyolojik olarak araştırılmayı hak ettiği ise açıktır.

4. DİJİTAL SOSYOLOJİ: BİR FİGÜRASYON OLARAK OYUN ANALİZİ

Elias figürasyon kavramı ile yapı/aktör, birey/toplum, öznellik/nesnellik gibi sosyolojide kabul görmüş ikili yaklaşımları reddeder ve bireylerin toplum içerisinde birbirlerini dolaylı ya da dolaysız yollardan her daim karşılıklı bağımlılık, gerginlikler (olumlu ya da olumsuz) ve yükümlülükler ile bağlı olduklarını ileri sürer (Elias, 2016: 192). Hatta onlara “yaşam birimleri” der. Farklı özellikleri bir arada bulundurarak toplumsal yaşamdaki bütünleşmeyi temsil ederler. Açıklaması ise insanın içinde bulunduğu ortamdaki figürasyonları nasıl algıladığı ve konumlandığına göre şekillenir. Çok açıktır ki, bu konumlandırma varlığını anlamlı kılan bir karşıt tarafa göre yapılmaktadır. Figürasyon kavramı insanların bir arada oluşlarını açıklamaya çalışan kavramsal bir araçtır (Elias, 2016). İnsanlar yaşamak için figürasyonları kullanarak sürekli ilişkide

bulunurlar. Bu sayede toplumsal yaşam ya da kültür varolabilir. Dans ederken ya da oyun oynarken bireylerin birbirine bağlanması gibi sosyal ilişkileri de figürasyonlar yönlendirir (Ertong Attar,2016). Bu sayede bireylerin davranış ve eylemlerini, bireylerin birlikte oluşturdukları figürasyonlar aracılığı ile incelemek mümkün olabilmektedir (Elias, 2016: 104).

Figürasyon ise dinamik ve süreçlere vurgu yapan bir kavramdır (Mennell, 1992: 251). Birbirlerine karşılıklı bağımlı insanlarca kurulmuş ağlar olarak adlandırılan figürasyonlar, sürekli değişen ve akışkan durumdaki güç dengeleri ile nitelendirilirler. Bunlar belirli bir zaman diliminde yani süreçler boyunca oluşurlar. Ayrıca, figürasyonlar her zaman iş birliği ve çatışma kavramları bağlamında sürekli bir gerilim taşırlar. Bu bağlamda hem küçük grupların hem de büyük toplumların kurmuş olduğu ağları tanımlamak için kullanılabilir (Šubrt, 2015: 15). Bu kurulan figürasyonların günlük 2,5 milyon kullanıcıyı bir oyunda daha karmaşık olduğu aşikardır.

Bu bağlamda, örgütler, şehirler, toplumlar ya da oyun grupları figürasyonlar aracılığıyla kavramsallaştırılabilir. Özellikle üzerinde durulması gereken nokta, bireylerin farklı entegrasyon, özdeşleşme, iş birliği ve rekabet düzeylerinde bu figürasyonları kendilerinin oluşturduklarıdır. Bireyler her zaman figürasyonlar içerisinde yer alırlar ve bu figürasyonlar her zaman bireyler tarafından oluşturulurlar (Elias ve Dunning, 1966: 396-397). Planlı ya da plansız şekilde oluşturulabilirler. İş birliği ve rekabet dengesinin düzeyleri karşılıklı bağımlılık zincirlerinin yapısına göre şekillenebilir. Örneğin farklı rekabet dengeleri olabilir. Etkileşim arttıkça bağımlılık zincirleri uzayabilir ya da kontrollü gerginlik dengesi değişebilir. Ama etkileşim devam eder. Bu etkileşimin devam etmesi oyuncuların oyunda flow etkisinin (Cowley, Charles, Black ve Hickey, 2008; Sanjamsai ve Phukao, 2018) farklı bir açıklaması olarak da algılanabilir.

Figürasyon kavramı, insanlar arasındaki uyumlu ya da gergin ama mutlaka karşılıklı, yararlı ya da düşmanca ilişkileri anlatır (Elias, 2016). Elias'a göre örneğin masanın etrafında kart oynamak için toplanan

dört kişi bir figürasyon oluşturur. Bu kişilerin yaptıkları ya da yapmadıkları, uyumları ya da uyumsuzlukları o gruba özgü figürasyonların oluşumuna zemin hazırlarlar (Elias, 1991). Aynı doğrultuda, bir futbol oyununa figürasyon karakterini veren, oyun içerisinde farklı gruplaşmalara olanak vermesidir. Online oyunlarda kurulan gruplar, klanlar ya da yeni görevler yeni figürasyonlara yol açar ve hatta sürekli hareket halinde olan ve değişime açık bir güç dengesi yaratır.

Oyunlarda rekabet, şans, rol yapma gibi tüm topluma yerleşmiş davranış kalıplarının (temel figürasyonların) birer yansımasını görülür. Her oyuncu, bir zorluğun üstesinden gelmek, başarılı olmak ve gerilimi sonlandırmak ister. Böylelikle gerilim unsuru, oyuncunun cesaret, azimlilik ve dürüstlük gibi hünerlerinin sınanması anlamına geldiğinden, oyuna belirli bir etik değer de katmış olur çünkü oyuncu, kazanma isteğine karşın oyunun kurallarına uymaya devam etmek zorundadır. Ancak buradaki ortaklıklar, karşıtlıklar ve oyunu kazanmak için belirlenen hareketlerin varlığı elzemdir.

4.1. Süreç Olarak Dijital Oyunlar

Oyun çocuk için üzüntülerini, kaygılarını, sevinçlerini aktarma aracıdır; hayal dünyasıyla gerçek dünya arasındaki bağlantıları daha anlamlı hale getiren oyunlarda çocuk, bilinmezlerle dolu çevresini; yaşamı ve kendisini oyun süzgecinden geçirerek daha iyi tanıyabilmektedir. Bu özelliğiyle oyunlar, önemli iletişim ortamlarıdır. Dijitalleşen etkileşim araçları tüketicilere sonsuz sayıda yeni deneyim ve iletişim imkanları sunar.

Dijital oyunlar da dijital teknolojilerdeki devrim sayılabilecek değişimlerle birlikte ekonomik bir güç kazanır ve kültürel endüstrinin en değerli metalarından biri haline gelir. Çünkü oyunculara farklı dünyalarda farklı etkileşim olanakları sunmaktadır.

Bilgi teknolojileriyle paralel bir şekilde ilerleme kaydeden dijital oyunlar, zaman içerisinde kategorilere ayrılmış, sürekli geliştirilen grafik arayüzleriyle oyuncuda bir sinema filminin içindeymiş hissini yaratmış, oynanabilirlik unsuru ön plana çıkarılarak oyuncuların taleplerine ve isteklerine yanıt vermeye başlamış,

hatta Hollywood filmlerini aratmayan özgün senaryolarıyla her geçen gün daha fazla insanın ilgisini çekmeyi başarmıştır.

Dijital oyunların kısa tarihine bakıldığında; erken gelişim aşamasında dijital oyunlarının gelişiminin ilk örneklerinden biri, 1958 yılında A.B.D. hükümetinin Brookhaven Laboratuvarı çalışanı olan William Higinbotham tarafından geliştirilen tenis oyununu ilkel bir şeklini içeren “Tennis for Two”dur. Bu oyunun özelliği arayüzünde bir osiloskop kullanmasıdır. Bu oyun literatürde ilk dijital oyunu olarak tanımlanmıştır (Donovan, 2010).

1971 yılında ilk ticari olarak satılan oyun olan “Computer Space” geliştirilmiştir. Daha sonra 1972 yılında ilk ev için oyun konsolu olan Magnavox Odyssey piyasa çıkmış ve ilk senesinde 100 bin adetten fazla satmıştır (Rutter ve Bryce, 2006). 1972 yılında ünlü Atari firması kurulmuş ve 1975 yılında ilk ev tipi oyun makinaları olan Pong’u piyasaya sürmüştür. 1976’nın sonunda konsolların hakimiyetinde sektör 200 milyon doların üzerinde bir hacme ulaşmıştır. 1970’lerin sonu ve 1980’lerin başında dijital oyun dünyası inanılmaz bir yükselişe girer. Bu dönemde Space Invaders, Zork ve Pacman gibi oyunlar piyasaya sürülmüştür. 1981’de sadece Amerika’da sektör büyüklüğü 5 milyon doları aşmıştır (Rutter ve Bryce, 2006).

Bu arada 1990’larla beraber cep telefonları hayatımızdaki yerini almıştır. Her ne kadar görüntü açısından konsolları ya da bilgisayarlar kadar verimli olmasa da içeriğinde sağladığı oyun hizmetleri ile sektöre değişik bir hava getirmiştir. Özellikle Nokia 2003’te ürettiği telefonlarındaki ünlü Yılan oyunu çok ünlü olmuştur. İnternetin hızla yayılmasıyla ve akıllı telefonların yayılmasıyla hem tarayıcı tabanlı oyunlar hem de mobil oyunlar sektörün en önemli unsurları haline gelmiştir. 2020 yılı itibariyle 159 milyar dolarlık bir büyüklüğe ulaşmıştır. Yıllık ortalama yüzde 9 civarında bir büyüme oranı yakalamıştır (www.newzoo.com).

4.2. Neden Bu Kadar Hızlı Gelişti?

Yenilik fikri ve buna bağlı olarak geliştirilen teknolojik ürünler dijital oyun sektörünün başarısının temelinde yatan değişimlerdir. Diğer bir deyişle, oyun sektörünün gelişiminin teknolojinin ilerlemesiyle paralel olarak geliştiğidir. Bilgisayarlardaki işlemci ve kartların iyileşmesiyle, görüntü kalitesinin artması, daha sonra internet ve cep telefonları dijital oyun sektörünün gelişimi de çok hızlandırdı. Bu dinamik yapının arkasında ayrıca sürekli gelişen farklı taleplere göre farklı platform arzları, sürekli gelişen oyun içerikleri ve neredeyse her yaşa uygun farklı kitlelere hitap edebilecek oyunların piyasaya sürülebilmesi yatar. Bu açılardan baktığımızda bu sektörde faaliyet gösteren firmaların yenilikçi yönleri ortaya çıkar. Çünkü sektördeki rekabet gereği hem hizmetlerde hem de ürün içeriklerinde sürekli yenilik yapmak durumundadırlar. Ayrıca oyun sektörünün arka planında bulunan simülasyon, yapay zeka vb. teknolojiler savunma sanayinden havacılığa, otomotivden tıp sektörüne kadar birçok alanda da kullanılmaktadır. Buna ek olarak akıllı telefonlar ve televizyonların pazarda bu kadar genişlemesinin altında sunduğu uygulama ve oyun hizmetlerinin katkısı olduğu çok açıktır.

Konsollar ise sadece oyun deneyimini geliştirmekle kalmayıp, oyunu bir multimedya eğlence ve iletişim aracı haline dönüştürmüşlerdir. Yedinci nesil konsolların gelişmiş donanımları sayesinde daha fazla yazılım içeriğine sahip olabilmeleri oyunların yerelleşme süreç ve dinamiklerini de daha karmaşık hale getirmiştir. Aynı zamanda, günümüzde AAA olarak sınıflandırılan oyunlar yapım ve maliyet açılarından büyük film prodüksiyonlarıyla kıyaslanır hale gelmiştir. Bu tür oyun projeleri, ses, programlama, animasyon, grafik, pazarlama, tasarım ve yapım gibi farklı alanlarda uzmanlaşan yüzlerce uzmanı içeren kadrolarla geliştirilmektedir. Dolayısıyla, oyun geliştirme oldukça karışık ve büyük ölçekli bir yapım pratiğine dönüşmüştür. Bu durum oyunların yerelleşmesini de karmaşık hale getirmiştir (AKA, 2017).

Her sene milyonlarca insan isteyerek dijital oyunlara milyonlarca dolar ödemektedir. Satılan oyun sayısının artması demek sektörde dönen finansal aracında artması anlamına gelmektedir (Egenfeldt-Nielsen, Smith, ve Tosca, 2008). Dijital oyunları ekonomiyle yakından ilgilidir. Yaratıcı Endüstrilerin en önemli

ürünlerinden biridir. Vergi politikasıyla yakından ilgilidir. Eğitim sistemiyle yakından ilgilidir. Oyunlar kültürle iç içedir ve kültür endüstrisinin ürünleridir (Kerr, 2006; Binark ve Bayraktutan Sütçü, 2008; Dymek, 2010). Ulusal kültür, geliştirici kültürü, oyuncu kültürü, anime kültürü, gelenekler, tarih, politika ve benzeri tüm unsuların hepsi, oyunları etkileyen unsurlardır. Diğer bir deyişle ülkelerin kültürel ve sosyal içerikleri oyun tasarımlarını etkileyen en önemli unsurdur (O'Donnell, 2012).

Dijital oyunlar her yaşta insana hitap edebilen ürünlerdir. Tercih edilecek oyunun türü ve platformu buna vakit ve para ayıracak kişiye bağlı olarak belirlenmektedir. Çünkü son kullanıcı kendisidir. Sonuç olarak oyun endüstrisi son kullanıcı sayesinde ilerleyebilmektedir. Satış kanallarının ötesinde o satışın sağlanması gerekir. O nedenle fuar, tanıtım ve reklam gibi unsurlar oyunlar için çok önemlidir (Binark ve Bayraktutan Sütçü, 2008).

Oyun oynandığı süre içerisinde oyuncuyu kendine dahil eder. Bu yakalama özelliği oyunu cezbedici kılan unsurdur oyun yarışma niteliği kazandıkça daha da önem kazanır. Dijital oyunlarda da bu Flow etkisi olarak adlandırılır (Cowley; Charles, Black ve Hickey, 2008; Sanjamsai ve Phukao, 2018). Oynadıkça elde edilen yüksek skor ve geçilen bölümler oynayanı bir kazanma sürecine sokar ve oynadıkça oynama isteği gelir.

Teknolojinin hızla gelişmesi oyunları kitleler için kullanılabilir hale getirmiş ve bunun sonucunda da dijital oyun sanayi en hızlı büyüyen sektörlerden biri olmuştur. Bu gelişmenin diğer alanlara da pozitif etkisi olmuş, örneğin tıp eğitiminde, sağlık eğitiminde, kültürel varlıkların sunumunda, eğitimde animasyonların kullanımı, oyunların özellikle oyunlaştırma kavramı altında kullanılır olmuştur. Son yıllarda da artırılmış gerçeklik ve sanal gerçeklik teknolojileri ve uygulamaları, ayrıca etkileşimli sistemler de bu sektörlerle paralel olarak katılmış, ivme hızla artmıştır.

Tüketim kültüründe, endüstrileşen oyun sektörü gerek kutu gerekse dijital olsun yerel kültürden hareketle değil sermayenin seçtiği kültürel bileşenlerle inşa edilmektedirler. Özellikle de dijital oyunlardaki şiddet pek çok kültür için aşırıdır, cinsellik anlatısı pek çok kültür için uygunsuzdur ancak sermayenin oyun

içeriğini belirlemesi de beklenmesi gereken bir durumdur. Oyunlara ve oyuncağa (hatta çocuklukla ilgili olan her şeye) ideolojik anlam yüklemek modern zamanların bir kültürlenme unsuru olmuştur. Günümüzde bu misyonu dijital oyunlar üstlenmektedir (Sormaz, 2012, 178-194).

Dijital oyunlarla ve sanal mecralarla ilgili yapılan çalışmalarda oyuncuların reel gündelik yaşamlarındaki habituslarını sanalda/dijitalde de yeniden konumlandıkları görülmektedir. Böylece benzer beğenilere sahip oyuncu/tüketiciler bir araya gelmektedir (Binark ve Bayraktutan-Sütçü, 2008, 277). Böylece gündelik yaşamın uzamı genişlemiş olmaktadır ve gerek oynama edimi gerekse de piyasanın varlığı bu uzamda kendisine hareket alanı bulmaktadır. Sanal kimlik gerçek kimliğin bir uzantısıdır. Başka bir ifadeyle gündelik kimlik öğeleri sanal uzamda da temsil edilir (Binark ve Bayraktutan-Sütçü, 2008, 56-57).

Habituslarını reelden sanala taşıyan oyuncular (kullanıcılar, tüketiciler vs.) sosyal ve kültürel sermayelerini de yanlarında getirmektedirler (Binark ve Bayraktutan-Sütçü, 2008, 278). Etkileşim alanı sanala geçmiş olsa da gerginlikler çerçevesinde figürasyonların oluşturulması devam etmektedir.

Yani dijital oyunların platformları geliştikçe etkileşimler arttı ve yepyeni sosyal etkileşim alanları oluşur. Sanal alemde dinamik, sürekli ve süreçsel ilerleyen bir etkileşim alanları oluşur (Emirbayer, 2012). Bu etkileşim sırasında kimlikler ve roller belirlenir. Oyunlarda kullanılan kahramanlar önemli bir kimlik inşa alanı ve diğer oyuncuların hareketlerine yeni figürasyon kaynakları oluşturur. Artık yeni “güç dengeleri ve gerginlik çerçeveleri” kurulmaya başlanmıştır (Elias, 2006). Oyuncular dijital ortamlarda (özellikle sosyal medya ve dijital oyunlar) kültürel etkileşimlere girerek karşılıklı bağımlılıklar kurar (Ertong- Attar, 2016). Oyunlardaki bu artan etkileşimlere nasıl bakmak gerekir?

4.3. Online Oyunlar

Teknoloji geliştikçe dijital oyunlar için farklı platformlarda oluşmaya başladı. Özellikle 90’larla beraber internetin hayatımıza girmesi ve 2000’li yıllarda da cep telefonları ve sonra da akıllı telefonların çıkışı dijital oyunların yayılımını ve etkisini oldukça arttırdı. Artık, dijital oyunları tanımlarken ya oynanış türüne

göre FPS (First Person Shooter- Birinci Şahıs Nişancı, MMORPG...) ya da platformuna göre (konsol, PC, mobil...) tanımlar yapılıyor. Bu gelişmeler aynı anda milyonlarca kişinin etkileşime girmesine olanak sağladı. Örneğin League of Legends adlı oyunu bir gün içerisinde 27 milyon kişi oynamaktadır. Aylık 65 milyon civarında aktif oyuncusu vardır.

Genel olarak çok oyunculu oyunlar (multi-player games), çok sayıda oyuncunun belirli bir ağ ve sunucu üzerinden aynı anda oynayabildiği oyunlardır. Bunun diğer bir türü ise çok oyunculu devasa çevrimiçi oyunlardır (Massive Multiplayer Online Games). Bu oyunlar on binlerce kullanıcının aynı anda bireysel ya da takımlar oluşturarak oynayabildiği oyunları içermektedir. Bu oyunlar aynı zamanda oyun içerisinde bireylerin sosyal etkileşimlerine olanak tanır (AKA, 2017). Bu tür oyunlar ücretsiz bir şekilde uzun süreli şekilde oynanabilmektedir.

Online oyunlar 1974 yılında Maze War isimli oyun ile başlamıştır. Bu oyun çıktığında internetin atası olan ARPANET ile uyumlu hale getirdiler. 1978 yılında, devrim niteliğindeki MUD 1 piyasaya çıktı. Oyunlar grafiksel olarak gelişmeye devam ederken içerik olarak da gelişmesini sürdürdü. Ancak esas sıçraması internetin ortaya çıkışı ve tüm dünyaya yayılması ile oldu (Donovan, 2010). Şu anda dünyada yaklaşık 16 milyon 800 bin online oyuncu var (<https://mmo-population.com>). 2020'nin ilk çeyreğinde 18 milyar dolardan fazla gelir getirmiştir (www.statista.com).

Online oyunlar gerçek dünyanın grafiksel anlatımları olarak da tanımlanabilir (Kolo ve Baur, 2004). Oyuncular kişiselleştirilmiş karakterleri (avatar) ile belirli bir kimlik/ kişilik yaratırlar. Birden fazla karakter ya da kimlik olabilir. Diğer oyuncularla beraber gruplar oluşturulur ve birbirleriyle mücadele ederler. Her grubun kendi kuralları vardır ve diğer gruplarla mücadele ederler.

Krotoski'e göre (2004) MMO'lar grup içi iletişimi arttırırken kişisel ilişkilerinde oluşmasına yol açar. Oyuncular ortak görevleri yerine getirmek için beraber hareket etmek durumunda kalırlar. Tüm kurgu görevlerin içeriğine ve diğer ekiplerin buna nasıl yaklaştıklarına göre şekillenir. Yani oluşturulan

figürasyonlar, yaşam birimleri, davranışlarınızı da açıklamaktadır. Diğer bir deyişle, çevrimiçi oyuncular diğerleriyle (hem ekip arkadaşı hem de rakipler) anlamlı ilişkiler kurarlar (Jansz ve Martens, 2005).

5. FİGÜRASYONLAR BİZE OYUNU ANLATIR!

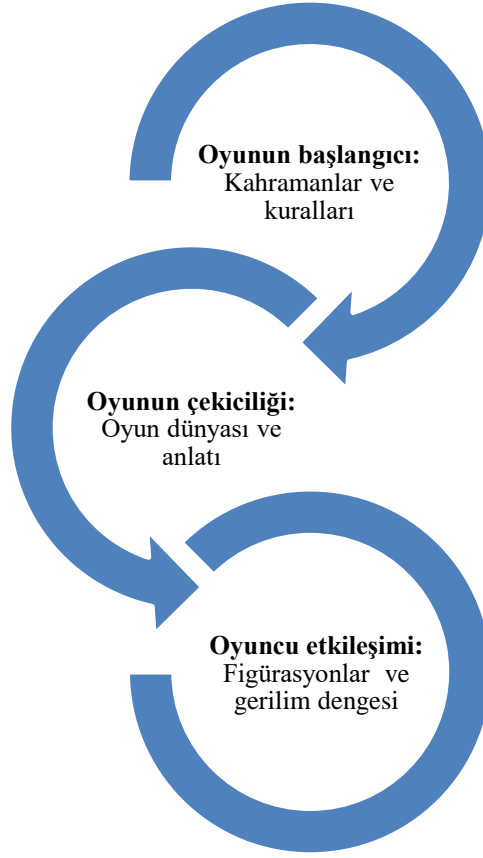
İnsanın yaşam içerisinde anlamı, salt kendi dışında kalan nesnelere ibaret gördüğü öteki insanların karşısında konumlanmasıyla ortaya çıkar. Toplumu anlamaya çalışırken insan ilişkilerinin ortaya çıkardığı durumlar üzerinden fikirler geliştirilir. Örneğin, yapısal kuramcılar, sosyal etkileşimciler ya da çatışma kuramı düşünürleri hepsi toplumsal ilişkilerin anlamaya çalışırken hep insandan farklı kurgular (yapılar, kurumlar, ekonomik ilişkiler...vs) geliştirdiler. Ancak son dönemde insan ve insan ilişkilerini ön plana koyan kuramlarda ortaya çıkmaya başladı. İnsan ve etkileşimlerden bahsederken sonuçları değil süreçlere ve oluştukları ortamlarla beraber inceleme nesnesi haline gelmesine yönelik eğilimler başladı. Aslında insan kendinden bahsederken çevresiyle beraber konuşulmaktadır. Bourdieu'nun (1977) "habitus" kavramı gibi insan çevresiyle girdiği etkileşimle var olur. Habitus, insanların belirli kültürler veya alt kültür içerisinde yaşamaları sonucunda edindikleri bilgi ve davranış modellerini anlatır. Bu yüzden işçi sınıfı kökenli biri kendi davranışı içinde bu çevrenin etkisini taşıyacaktır (akt.Palabıyık, 2011). Elias için de ilişkilerin kendisi bizzat bize toplumu anlatır.

Dijital oyunlarda özellikle de online oyunlarda bu durum net bir şekilde ortaya çıkar. Bir sosyal ortamda rakiplerinizin ya da takım arkadaşlarınızın oluşturduğu figürasyonlara göre oyuncunun oyun içerisindeki varlığı anlam bulur. Avatarınız (oyun içerisinde oyuncu tarafından şekillendirilen sanal kahraman) kişiselleştirilmiş aktörünüzdür ve oyuncunun figürasyonlarını temsil eder. Bu bağlamda birey oyun içerisinde benliği oluşturur. Oyunlarda belirlenen kimlikler oyunun daha eğlenceli, dolu dolu olmasının yoludur. Yani nasıl sosyal yaşamdaki benliklerimiz yaşamı anlamlı kılar ise oyun içerisindeki kimliklerde oyunu anlamlı kılar (Muriel ve Crawford, 2018).

Tüm oyuncular daha önceden çerçevesi belirlenmiş bir evren ve hikâye içerisinde, daha önceki deneyimleri ve kazanımları doğrultusunda yeni figürasyonlar geliştirirler. Basit bir kovalamaca oyunundaki gibi stratejiler belirler. Bunu yaparken ebenin ve ondan kaçan diğer oyuncuları figürasyonlarına göre karar alırlar. Bu bir “gerilim dengesi” oluşturur. Bu bağlamda “güç” odaklarını anlamak gerekir (Kaspersen ve Gabriel, 2008). Farklı seviyelerde figürasyonların ve onların entegrasyonu gerilimler çelişkiler üretir.

Bu bağlamda karşılıklı bağımlıdırlar. Aslında ortaya konan figürasyonlar aracılığı ile oluşturulan gerilimlerdir. Bunun nasıl kontrol edileceği önemlidir. Oyunun kuralları bunun için vardır. Elias bunu daha iyi anlatmak için futbol maçındaki tarafların yarattığı gerilimi örnek verir (Elias ve Dunning, 1986). Her iki rakip kurallar tarafından sınırları belirlenen bir gerginliğin taraflarıdır. Oyunlarda da mücadelede etik dışı davranışların kontrol dengesini bozacağı kabul edilir.

Online oyunların, içerikleri zenginleştirildikçe, kullanıcı sayıları artar ve bu da etkileşimi arttırır. Oyun içi görevler belirlendikçe yeni figürasyonların ortaya çıkışını görülür. Bunu belirleyen ana etkenin diğer ekiplerin figürasyonları tarafından şekillendirildiği anlaşılmaktadır. Bu sayede ekiplerin habitusları oluşmaya başlamıştır. Sanal ekipler tıpkı dış dünyadaki arkadaş grupları gibi kendi iç kurallarını oluşturdukları görülmektedir. Oyuncular kendi kahramanlarını yaratarak fiziksel dünyadan duyguları, düşünceleri ve stresleri oyunun içerisine taşırlar. Ancak mücadele sonunda elde edilen haz dış dünya ile bir “gerilim dengesinin” kurulmasına yol açar. Bu kadar çok benzerliğin taşınabilmesini sağlayan şey çevrimiçi oyunlardaki ilişkiselliğin güçlü olmasıdır.



Şekil 1. Dijital Oyun Figürasyonu

6. SONUÇ

Dijital oyunların son yıllarda tartışmasız bir biçimde bir gerçeklik haline geldiğini kabul etmek gerekir. Çağdaş toplumun en önemli özellikle teknoloji ile iyice dijitalleşen toplumsal, kültürel ve ekonomik etkileşimleridir. Bu bağlamda dijital oyunlar toplumun en önemli unsurlarından bir tanesi haline gelmiştir. Dijital oyunlar da geleneksel oyunlar gibi tamamen özgür irade ile oynanır. Onlar gibi kuralları ve kendi özgü sınırları olan bir dünya yaratır.

Bu makale, dijital oyunları kavramını Elias'ın ilişkiel sosyoloji üzerinden tartışabileceği savı üzerine kurulmuştur. Diğer bir deyişle, ilişkiel sosyolojik kavramlar dijital oyunları anlamamız da önemli kazanımlar ve açılımlar sağlamaktadır. En nihayetinde oyun ediminin genelinde en az ikinci bir kişi gerekir ve oyun tanımında geçen anlam ve eğlence hedeflerine ulaşılması için o kişi ya da kişilerce bir ilişkiellik kurulmuş gerekir. Karşılıklı yaratılan figürasyonlar oyunlarda belirli ölçüde “iş birliği ve/ ve ya rekabet dengesi” yaratır ki oyunları “çekici” kılan en önemli özelliklerden biri de budur. Bu kontrollü gerginlik içerisinde sürekli geliştirilen ve çok akışkan figürasyonlar oluşur.

Dijital oyunlar, yeni ilişkiellik alanları ortaya çıkardı ve çıkarmaya devam ediyor. Oyunlar her ne kadar bireysel bir etkinlikmiş gibi görülse de aynı anda milyonlarca kişinin etkileşime girebildiği alanlardır aslında. Yeni dünyalar ve hikayeler yaratılır. Yeni kimlikler oluşur. Hatta dijital oyunlar şiddetten tüketim alışkanlıklarına, politik baskıdan aktivist hareketlere kadar kültürel ve sosyal tüm unsurları (Muriel ve Crawford, 2018) ya da Elias'ın kavramsallaştırmasıyla figürasyonları (Elias, 2016) içerir. Yeni kimlikleriyle fiziksel dünyanın tüm ilişkielliği yaşanır. Kimlikler yeni, akışkan ve çoklu kimliklerdir (Bauman, 2004).

Oyuncudan oyun içerisindeki girdiği etkileşimlerde oluşan figürasyonlara göre hareket eder. Zira oyun içerisindeki anlamı “karşılıklı bağımlılık” üzerinde açıklanabilir. Bu anlamda katılımcı bir kültür

oluşturmuştur. Özellikle milyonlarca oyuncunun aynı anda oynadığı dijital oyun dünyasının en etkin ürünlerinden biri olan online oyunlar bunun için güzel bir örnektir.

Öte yandan oyun sırasında oyuncuların birer kahraman kimliğine büründükleri de yadsınmaz. Kültürel sosyolojik olarak Türkiye’deki masallardaki kimlikler çoğu zaman kahramanlıkları ile birer destan yazarlar. Gaza Kültürünün temel unvanı olarak Gazi bu yüzden geleneksel kültürümüzdeki başat kahramandır (Kasapoğlu ve Ecevit, 2004). Buradan hareketle dijital oyun oynama sürecini “destan” yazmaya, oyuncuları da birer kimlik olarak “kahraman”lara benzetmek mümkündür. Böylelikle ilişkisel sosyolojik olarak, mevcut kavramların yetersizliği karşısında Türkiye’deki geleneksel kültürde hâkim olan “gaza kültüründen” esinlenerek literatüre katkıda bulunulduğu söylenebilir.

Aslında burada kişi ve birey kavramlarını yetersiz bularak “kimlik” kavramını kullanan Harrsion White (2008) ve onun Kimlik ve Kontrol adlı ilişkisel sosyolojik çalışmasına da gönderme yapılmış bulunmaktadır. Çünkü White’a göre de kimlikler belirsizliklerden hoşlanmazlar onları kontrol etmeye çalışırlar. Bu makalede incelenen oyuncular da oyunlardaki belirsizlikleri kontrol etmeye çalışarak galip gelmeye, gerilimleri dengelemeye ve hatta kazanım elde etmeye çalışmaktadırlar denilebilir.

Makalenin amacı, dijital oyun kavramı için yeni tartışma alanları açmaktır. Örneğin, dijital oyunlar yapısı, teknolojisi ve senaryosu bağlamında oldukça farklı araştırma disiplinlerine hitap etmektedir. Her ne kadar son yıllarda hızla etkinleşen dijital kültürel bir öge gibi görünse de dijital oyunlar kar elde etmek amacı ile üretilen de bir üründür. Bunun için pazarlama teknikleri, insan kaynağı yönetimi gerektirir. Ortaya çıkarılan fikir ve elde edilen gelirin paylaşımı hukuksal bir konudur. Üretim aşaması olarak kodlama, görsel tasarım, senaryo yazımı, ses ve müzik tasarımı vb. birden fazla yaratıcı uzmanlık alanı gerektirir. Yarattığı etki üzerinden antropoloji, kültür çalışmaları, bağımlılık tartışmaları vb. birçok konuya hitap eder. Anlaşılacağı üzere dijital oyunlar bir çok sosyal bilim alanına hitap etmektedir. Bu makalede de ilişkisel sosyoloji araç olarak kullanarak “sosyolojik bir bakış açısı” oluşturmak amaçlanmıştır.

Bu tür çalışmaların sahadan ampirik veriler toplanarak geliştirilmesi, nicel ve nitel verilerle desteklenmesi önerilir. Özellikle ilişkisel sosyal bilim yaparak belirsizlik karmaşıklık ve farklılıkları önemseyen edebiyatçı, tarihçi, iletişimci, sosyal antropolog, sosyal psikolog ve sosyologların disiplinlerüstü ve disiplinlerarası verimli çalışmalar yapması zamanı gelmiştir denilebilir.

SUMMARY

We are crossing through interesting days in which digital technologies have permeated everyday life. Our intimate and work-related relationships are now governed by digital technologies. The digital technologies, like other material cultural artifacts, are ‘becoming a constitutive part of what makes us human’. This article is about one of the main aspects of digital society: Digital games.

Digital games are extremely valuable commodities in the entertainment industry. The revolutionary changes in digital technologies, and the introduction of the internet, have created digital gaming a compelling global industry. The scope of digital games now extends beyond its entertainment content and is also a medium for people to social interaction and identity formation. There is a growing understanding of digital game culture, like the institutionalization of digital game practices, experiences, and meanings. It helps us, to analyze wider social issues in contemporary society. Video games should be considered as an expression of life and culture in late modernity.

The main aim of this article is to figure out a sociological point of view to analyze the impacts of digital games. To do that, the methodology of Elias’ figurational sociology is used. According to that, there is the shared conviction that, like the universe at large, human individuals and the societies they form are processes. The structure and dynamics of social life could only be understood through what he called figurations rather than social systems or structures. According to him, human beings should be considered as part of collectivities, groups, and networks. Their identities can only be existed within and through those networks or figurations.

It is believed that the essence of digital games is formed by figurations through which the players establish their social interactions and identities. To analyze the digital games from a sociological point of view, two main concepts are used: “living units” and “cooperation and competition balance”.

The content of online games gives us a clear understanding of this kind of relationship. In online games, the internet provides the opportunity for many players to play at the same time. In League of Legends, one of the most famous Massively Multiplayer Online Game, 2,7 million players can play at the same time. Online games have a very intense narrative and many different game worlds. The player has a personalized hero, called an avatar. In this social environment, the player's presence gains meaning according to the figurations of the opponents. In other words, identity is formed in that process. That is, just like our social identities in the physical world give meaning to our life, the avatars create the meaning of a game.

All actors develop new figurations under their previous experiences and achievements in a pre-determined universe and narrative. It sets the strategies live in a simple game hide and seek. The form a balance of tension. The figurations at different levels create different levels of tensions and contradictions. This is what makes the game enjoyable and meaningful.

It is highly recommended that such researches should be developed by empirical data from the field and then supported by quantitative and qualitative data. It can be said that the time for productive interdisciplinary and transdisciplinary studies (about complex concepts of late digital social life, like digital game) has come for historians, social anthropologists, social psychologists, and sociologists who are interested in uncertainty, complexity, and differentiation.

KAYNAKÇA

- And, M. (2003). *Oyun ve Bügü: Türk Kültüründe Oyun Kavramı*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Ankara Kalkınma Ajansı (AKA). (2017). *Dijital Oyun Sektörü Raporu*. Erişim Tarihi: 20.08.2020
<http://www.ankaraka.org.tr/archive/files/yayinlar/ankaraka-dijital-oyun-sektoru.pdf>
- Bauman, Z. (2004). *Identity*. Cambridge: Polity Press.
- Bergonse, R. (2017). Fifty Years on, What exactly is a videogame? An Essentialistic Definitional Approach. *The Computer Games Journal*. 6(4), 239–255.
- Binark, M., Bayraktutan-Sütçü, G. (2008). *Kültür Endüstrisi Ürünü Olarak Dijital Oyun*. İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Boratav, P. N. (1994). *100 Soruda Türk Folkloru*, İstanbul: Gerçek Yayınevi.
- Bourdieu, P. (1977). *Outline of A Theory of Practice*. London. Cambridge University Press.
- Caillois, R. (2001). *Man, Play and Games*. Chicago: University of Illinois Press.
- Cowley, B., Charles, D., Black, M. ve Hickey, R. (2008). Towards an Understanding of Flow in Video Games. *Computers in Entertainment*, 6(2). 1-27.
- Donovan, T. (2010). *Replay: The History of Video Games*. Sussex: Wellow Ant.
- Dymek, M. (2010). *Industrial Phantasmagoria: Subcultural Interactive Cinema Meets Mass Cultural Media of Simulation*. Erişim Tarihi: 01.09.2020 <http://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:320752/FULLTEXT01.pdf>
- Egenfeldt-Nielsen, S., Smith, J. ve Tosca, S. (2008). *Understanding Video Games: The Essential Introduction*. New York and London: Routledge.
- Elias, N. (1991). *The Society of Individuals*. Oxford: Basil Blackwell.
- Elias, N. ve Dunning, E. (1986). Dynamics of Group Sports with Special Reference to Football. *The British Journal of Sociology*. 17 (4), 388-402.
- Elias, N. (1970/2016). *Sosyoloji Nedir?* Oktay Değirmenci (Çev.). İstanbul: Olvido Kitap.

- Emirbayer, M. (2012). İlişkisel Bir Sosyoloji İçin Manifesto. G. Çeğin ve E. Göker (Ed.) *Tözcülüğün Tasfiyesi: İlişkisel Sosyolojide Temel Yaklaşımlar* içinde (s. 25-64). Ankara: Nota Bene Yayınları.
- Ertong Attar, G. (2016). İletişimsel Bir Figürasyon Alanı Olarak Facebook: Bir Durum Paylaşımı. A. Kasapoğlu (Ed.), *Uygulamalı İlişkisel Sosyoloji* içinde (s. 131-156). İstanbul: Yeni İnsan Yayınevi.
- Gülsoy, S. (2019). Oyun, Kültür ve Zaman. *Atatürk Üniversitesi Edebiyat Fakültesi*, Sayı: 62, 317-337.
- <https://newzoo.com/insights/articles/newzoo-games-market-numbers-revenues-and-audience-2020-2023/>
Erişim Tarihi: 20.09.2020
- Huizinga, J. (2013). *Homo Ludens*. Mehmet Ali Kılıçbay (Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Jansz, J., Martens, L. (2005). Gaming at a LAN Event: The Social Context of Playing Video Games. *New Media and Society*, 7, 333-355.
- Kasapoğlu, A., Ecevit, M. (2004). Culture and Social Structure: Identity in Turkey. *Human Studies*, 27, 137-167.
- Kasapoğlu, A. (2016). *Uygulamalı İlişkisel Sosyoloji*. İstanbul: Yeni İnsan Yayınevi.
- Kasapoğlu, A. (2020a). The Bald Ibis From Eagle Understanding A Historical City From The Traditional Craftmanship Language. *Advances in Social Sciences Research Journal*, Vol.7, No.1, 46-65.
- Kasapoğlu, A. (2020b). Sociology of Artificial Intelligence: A Relational Sociological Investigation in the Field of Health. *Rep. Glob Health Research*, 3(1), 112-125.
- Kaspersen, L., Gabriel, N. (2008). The Importance of Survival Units for Norbert Elias' Figurational Perspective. *Sociological Review*. 56(3), 370 – 387.
- Kerr, A. (2006). *The Business and Culture of Digital Games*. London: Sage Publications.
- Kolo, C., Baur, T. (2004). Living a Virtual Life: Social Dynamics of Online Gaming. *The International Journal of Computer Game Research*. Erişim Tarihi: 24.09.202. <http://gamestudies.org/0401/kolo/>
- Krotoski, A. (2004). *Chicks and Joysticks: An Exploration of Women and Gaming*. London: Entertainment and Leisure Software Publishers Association.
- Mennell, S. (1992). *Norbert Elias: An Introduction*. Oxford: Blackwell Pub.

- Muriel, D., Crawford, G. (2018). *Video Games as Culture: Considering the Role and Importance of Video Games in Contemporary Society*. London: Routledge Pub.
- Netzley, P. (2015). *How Do Video Games Affect Society?*. San Diego: Reference Point Press.
- O'Donnell, C. (2012), "This is not a Software Industry". P. Zackariasson ve T. Wilson (Ed.). *The Video Game Industry: Formation, Present State, and Future* içinde (s. 17-33). New York: Routledge Pub.
- Palabıyık, A. (2011). Pierre Bourdieu Sosyolojisinde "Habitus", "Sermaye" ve "Alan" Üzerine. *Liberal Düşünce Dergisi*, 62, 1-21.
- Rutter, J., Bryce, J. (2006) *Understanding Digital Games*. London: Sage Pub.
- Sanjamsai, S., Phukao, D. (2018). Flow Experience in Computer Game Playing among Thai University Students. *Kasetsart Journal of Social Sciences*. 39(2), 175-182.
- Sormaz, F. (2012). *Çocukluk, Oyun ve Oyuncak: Sosyo-Kültürel Bir Analiz*. İstanbul: İkinci Adam Yayınları.
- Šubrt, J. (2015). The Society of Individuals: How to Solve the Dilemma of Individualism and Holism in Historical Sociology. *Historical Sociology*, No. 1, 9-23.
- White, H. (2008). *Identity and Control: How Social Formations Emerged*. Princeton: Princeton University Press.