

T.C
AYDIN ADNAN MENDERES ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SOSYOLOJİ ANA BİLİM DALI
2019-YL-275

**SİBER GERÇEKLİĞİN MEKAN VE İLİŞKİLERDE
CİSİMLEŞMESİ: “LEAGUE OF LEGENDS” ÖRNEĞİ**

HAZIRLAYAN

Murat DİLEK

TEZ DANIŞMANI

Prof. Dr. Ümit TATLİCAN

AYDIN-2019

T.C
AYDIN ADNAN MENDERES ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE
AYDIN

Sosyoloji Anabilim Dalı Yüksek Lisans Programı öğrencisi Murat DİLEK tarafından hazırlanan Siber Gerçekliğin Mekân ve İlişkilerde Cisimleşmesi: “League of Legends” Örneği başlıklı tez, 29.11.2019 tarihinde yapılan savunma sonucunda aşağıda isimleri bulunan jüri üyelerince kabul edilmiştir.

	Ünvanı, Adı Soyadı	Kurumu	İmzası
Başkan	Prof. Dr. Ümit TATLİCAN	Aydın Adnan Menderes Üniversitesi	
Üye	Doç. Dr. Özlem BALKIZ	Aydın Adnan Menderes Üniversitesi	
Üye	Prof. Dr. Nurşen ADAK	Akdeniz Üniversitesi	

Jüri üyeleri tarafından kabul edilen bu Yüksek Lisans tezi, Enstitü Yönetim Kurulunun tarihsayılı kararı ile onaylanmıştır.

T.C.
AYDIN ADNAN MENDERES ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE

AYDIN

Bu tezde sunulan tüm bilgi ve sonuçların, bilimsel yöntemlerle yürütülen gerçek deney ve gözlemler çerçevesinde tarafımdan elde edildiğini, çalışmada bana ait olmayan tüm veri, düşünce, sonuç ve bilgilere bilimsel etik kuralların gereği olarak eksiksiz şekilde uygun atıf yaptığımı ve kaynak göstererek belirttiğimi beyan ederim.

29 /11 / 2019

İmza

Murat DİLEK

ÖZET

SİBER GERÇEKLiĞİN MEKÂN VE İLiŞKİLERDE CİSİMLEŞMESİ:

“LEAGUE OF LEGENDS” ÖRNEĞİ

Murat DİLEK

Yüksek Lisans Tezi, Sosyoloji Anabilim Dalı

Tez Danışmanı: Prof. Dr. Ümit TATLİCAN

2019, XI, 80 sayfa

“Siber Gerçekliğin Mekân ve İlişkilerde Cisimleşmesi: “League of Legends” Örneği” başlıklı tez çalışmamızda Manuel Castells’in ‘Ağ Toplumu’ kuramı ve oyun olgusunun tarihsel dönüşümü analiz edilerek, ‘League of Legends’ oyununun mekân ve ilişkiler boyutu ele alınmaya çalışılmaktadır.

Araştırmamızın birinci bölümünde Castells’in ağ toplumu tartışması detaylı bir şekilde incelenmektedir. Bu bağlamda, ağ kavramı, bilgisayar ve İnternet teknolojisi, zaman ve uzam tartışmaları, siber gerçeklik ve siber kültür tartışmaları incelenmektedir.

Araştırmamızın ikinci bölümünde ise ‘oyun’ olgusu detaylı bir şekilde incelenmektedir. Bu bağlamda, oyun kavramı, oyun kültür ilişkisi, video oyunları, dijital oyunlar ve son olarak *League of Legends* oyunu bağlamında kavramlar ele alınarak oyunun kültürünün tarihsel bazda dönüşümü ve etkilerinin neler olduğunu açıklamak amaçlanmaktadır.

Araştırmamızın üçüncü bölümünde ise İstanbul ve Aydın illerinde 12 kişiyle yapılan derinlemesine görüşme sonuçları analiz edilmektedir.

ANAHTAR KELİMELELER: Ağ toplumu, İnternet, Mekân, Oyun, *League of Legends*.

ABSTRACT

EMBODIMENT OF CYBER REALITY ON SPACE AND RELATIONS: “LEAGUE OF LEGENDS” SAMPLE

Murat DİLEK

Master Thesis, Department of Sociology

Thesis Advisor: Prof. Dr. Ümit TATLİCAN

2019, XI, 80 pages

In our thesis titled ‘the materialization of cyber reality in space and relations: the example of “League of Legends”, Manuel Castells' 'network society' theory and the historical transformation of the game phenomenon are analyzed and the space and relations dimension of *League of Legends* is tried to be addressed.

In the first part of our research, Castells' discussion of the network society is examined in detail. In this context, the concept of network, computer and internet technology, time and space discussions, cyber reality and cyber culture discussions are examined.

In the second part of our research, the phenomenon of 'play' is examined in detail. In this context, the concept of game, the relationship between game and culture, video games, digital games and finally in the context of league of legends game by considering concepts, it is aimed to explain what are the effects and transformation of game culture in historical way.

In the third part of our research, the results of in depth interviews with 12 people in İstanbul and Aydın are analyzed.

KEY WORDS: Network Society, İnternet, Space, Game, League of Legends.

ÖNSÖZ

Bu çalışmanın ortaya çıkmasında ve bu alanda bana önemli katkılar sunan tez danışmanın Prof. Dr. Ümit TATLİCAN'a ve her zaman yanımda olduğunu bildiğim Doç. Dr. Şerife GENİŞ hocama desteklerinden dolayı müteşekkirim. Tez süresince yanımda olan değerleri arkadaşlarım Firdevs KIRMIZITAŞ, Barış DEMİR, Yiğit NOYAN, Hazal NURAL, Nagehan AYDIN'a ve bunun yanında manevi desteğini hep hissettiren Sercan ÖĞÜTMEN, Musa AKAN, Erdem DİNLER, Onur ÇANKAYA, Pakistan SARIKAYA, Elif TOPCU ve Olgun KAYA'ya ayrıca teşekkür etmek isterim. Türkiye'nin ilk *League of Legends* takımlarından biri olan *Dark Pasage* takımıyla tanışmamı sağlayan Mehmet Mert ÇELİK ve Cemil Hüseyin ASLAN'a çalışma konuma gösterdikleri ilgi için ayrıca teşekkür ederim. Son olarak hayatımın tamamında yanımda olan ve destekleyen babam Süleyman Dilek'e, annem Sare Dilek'e, kardeşlerim İzzettin Dilek, Zinar Dilek ve Sema Dilek'e sonsuz teşekkürlerimi borçluyum. Bu çalışma, Sosyoloji alanına küçük bir katkı sağlayabilmek amacı ile yazılmıştır. İstenilen amaca ulaşması dileğimle.

İÇİNDEKİLER

BİLİMSEL ETİK BİLDİRİM SAYFASI.....	
ÖZET	
ABSTRACT	
ÖNSÖZ.....	
KISALTMALAR DİZİNİ	
TABLolar DİZİNİ.....	
EKLER DİZİNİ.....	
GİRİŞ.....	
1. BÖLÜM.....	
1. AĞ TOPLUMU	
1.1. Ağ Nedir?	
1.2. Bilgisayarın Ortaya Çıkışı	
1.3. İnternet'in Ortaya Çıkışı.....	
1.4. Enformasyon Toplumu'ndan Enformasyonel Topluma: "Ağ Toplumu"	
1.5. Ağ Toplumu'nda Uzam ve Zaman	
1.6. Siber Kültür ve Siber Gerçeklik	
2. BÖLÜM.....	
2. OYUN.....	
2.1. Oyun Kavramı	
2.2. Oyun ve Kültür İlişkisi	
2.3. Video Oyunları ve Dijital Oyunlar	
2.4. <i>League of Legends</i> Oyunu	
3. BÖLÜM.....	
3. YÖNTEM VE BULGULAR.....	
3.1. Araştırmanın Konusu ve Amacı	
3.2. Araştırmanın Önemi	
3.3. Araştırmanın Soruları	
3.4. Araştırmanın Evreni ve Örneklemi.....	
3.5. Araştırmanın Yöntemi ve Veri Toplama Tekniği.....	
3.6. Araştırmanın Kapsamı ve Sınırlılıkları.....	
3.7. Araştırmanın Bulguları	

3.7.1. Arařtırmaya Dair Bilgiler	
3.7.2. Oyun Oynamaya Yönelik Algılar ve Sosyal İliřkiler	
3.7.2.1. “League of Legends” Oyununun Konumu ve Etki Alanları	
3.7.2.2. “League of Legends” Oyununun Yarattığı Yeni Sosyalleřme Formu.....	
3.7.2.3. Oyun ve Ciddiyet İliřkisi.....	
3.7.2.4. Kültür Yaratma İşlevi Olarak “League of Legends” Oyunu	
3.7.3. Oyun ve Mekân Algısı.....	
3.7.3.1. Mekândan Uzama Gerçekliğın Yeni Formu.....	
3.7.3.2. Ağların İşbirliğı: Sosyal Medya Ağları ve E-Spor	
TARTIřMA VE SONUÇ	
KAYNAKLAR.....	
ÖZGEÇMİř	



TABLULAR DİZİNİ

Tablo 1: Katılımcıların Yaş Dağılımı.....	
Tablo 2: Katılımcıların Eğitim Durumu	
Tablo 3: Katılımcıların Çalışma Durumu	
Tablo 4: Katılımcıların Gelir Durumu	



EKLER DİZİNİ

Ek 1: Yarı Yapılandırılmış Görüşme Formu



KISALTMALAR DİZİNİ

DOTA	: Defence of The Ancients
HON	: Heroes of Newerth
LOL	: League of Legends
MMO	: Massively Multiplayer Online
MMORPG	: Massively Multiplayer Online Role-Playing Game
MOBA	: Multiplayer Online Battle Arena
MUD	: Multiplayer User Dungeons
RPG	: Role Playing Game
WOW	: World of Warcraft

GİRİŞ

Günümüz toplumu artık herkesin her yerde ve her zaman istediği yere bağlanabildiği toplumdur ve bu çağ ‘ağ toplumu’ olarak tanımlanmaktadır. “Ağ toplumu, mevcut elektronik enformasyon ve iletişim teknolojileri sayesinde, toplumsal örgütlenme ve etkileşim biçimleri olarak ağların tarihsel sınırlarını aşarak kendisini tam anlamıyla kullanabilmektedir” (Castells, 2016:58). Ağ toplumunun en belirgin özelliği günümüzün en geniş ve hızla genişlemeye devam eden ağı olan Internet’i kullanmasıdır. Tarihin tamamında ağlar mevcut olmuştur fakat, tarihin hiçbir döneminde Internet’in sağladığı kadar geniş bir ağ sistemine rastlamak mümkün değildir, bu sebeple Internet günümüzün en geniş ağlar topluluğudur. Internet’in Web 0.1’den Web 0.2’ye geçişiyle birlikte ağ toplumunun en belirgin özelliklerinden biri olan interaktif iletişim ortaya çıkmıştır. Bu sayede kişiler zaman ve fiziksel mekânı devre dışı bırakarak iletişimi siber alana taşıyabilmektedir. ‘İletişimin gücü’ ile birlikte yeni bir sosyalleşme biçiminin ortaya çıktığını görmekteyiz. İnsanlar mobil telefonları ve kişisel bilgisayarları ile fiziksel mekânların sınırlarından sıyrılmakta ve Castells’in deyişiyle ağ toplumunun mekânları olan ‘akışlar uzamı’na dâhil olmaktadır. ‘Enformasyonel’ ilişkilerin kurulduğu bu yeni toplum biçiminin tüketim alışkanlıklarımızdan, ağ kurma becerimize, sosyalleşme biçimlerimizden yeni sosyal hareketlere, ticari ilişkilerimizden finansal piyasalara, toplumsal gerçeklikten siber gerçekliğe evrildiği bu dönemin yeni bir kültür, yeni bir mekân algısı yarattığı görülmektedir.

Bunun yanı sıra, bilgisayar teknolojilerinin gelişimi ve Internet’in yayılmasının bir sonucu olan ağ toplumunun dönüştürdüğü bir diğer olgu ‘oyun olgusu’dur. Geleneksel oyun kavramı ve içeriklerinin teknolojik gelişmelerle birlikte evrildiği görülmektedir.

Kültürden daha eski olduğu iddia edilen oyun (Huizinga, 2013) insanlık tarihinden çok daha eski bir boş zaman etkinliği, rahatlama isteği, rekabet arzusu, gerilim ve heyecan duygularını barındıran, zaman ve mekân sınırlarının bulunduğu ve aynı zamanda birer anlatıyı (hikâyeyi) içerisinde barındıran bir olgu olarak karşımıza çıkmaktadır. Ancak, oyun olgusunun bilgisayar teknolojileriyle birlikte sadece salt oyun olmakla kalmayıp, ayrıca birer yazılım, görsel ve işitsel temsil araçları, fantastik birer anlatı ve en nihayetinde yeni bir sosyal paylaşım alanlarına dönüştüğü görülmektedir (Sezen, 2011).

1960’lı yıllardan itibaren video oyunları ile başlayan, 1990’lı yıllara geldiğimizde dünyayı etkisi altına alan, aynı anda birden fazla insanın farklı bölgelerden, tek bir tuşla

bağlanabildiği, fiziksel sınırları ortadan kaldıran ve kişileri siberuzama taşıyan yeni bir oyun alanının ortaya çıktığı görülmektedir. Ulaştığı alan, gelişme hızı, içeriği ve sağladığı etkileşimle bilgisayar, mobil ağ ve video oyunlarının tamamını ifade eden dijital oyun dünyası 2000’li yıllarla birlikte büyük bir endüstri olarak ortaya çıkmaktadır (Batı, 2011).

Bu dijital oyun türlerinden biri olan MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*/Çevrimiçi Çok Oyunculu Savaş Arenası) türü olan *League of Legends* oyunu E-Spor alanı, profesyonel oyunculuk, turnuvalar, yerel, özel ve milli takımlar (1907 Fenerbahçe E-Spor, BJK E-Spor, Dark Pasage, HWA Gaming vb.), yeni federasyonlar (Türkiye E-Spor Federasyonu gibi), yüksek ödül havuzu (2017 yılında ödül havuzu 5 milyon dolardır), oyun içi karakter ve kostüm satışları, yoğun bir taraftar grubu (2018 Dünya Şampiyonasını 99,6 milyon kişi izlemiştir) ve daha birçok oluşumun toplandığı alan olmaktadır.

Kullanıcıları milyonları bulan bu yeni alan pratiklerimizden yaşam tarzımıza, tüketim alışkanlıklarımıza, düşünme biçimimize ve daha birçok duruma sirayet etmektedir. Bu noktada “bu alışkanlıkların ve bu yeni etkileşimlerin yarattığı bir kültürden bahsetmek mümkün müdür?” sorusunu sormanın yerinde olacağını belirtmek gerekmektedir. Tam da bu noktada, bu çalışmada, oluşan bu yeni yaşam şeklinin boyutlarını ele almakla beraber, sosyal medya gibi güçlü iletişim ve sosyalleşme alanlarına ek olarak oyunların da önemli bir işleve sahip olduğu savunulmaktadır. Güncel olarak 100 milyon oyuncuya sahip olan ve bu sayının günden güne arttığı, özellikle ülkemizde hergün 3 milyon oyuncunun grup olarak oynadığı ve şu anda dünyanın en fazla oynanan M.O.B.A. tarzı oyunu *League of Legends*’tır. Bu anlamda oyunların konumları, yarattıkları yeni yatkınlık biçimleri, iletişim, sermaye biçimleri (ekonomik, kültürel, sosyal ve sembolik sermaye), sosyal etkileşimleri, mekân algıları *League of Legends* örneği üzerinden, siber gerçekliğin yarattığı yeni kültürün toplumsal bir gerçekliğe dönüşümü etnografik bir bakış açısıyla incelenmektedir.

Dolayısıyla bu çalışmanın hedefi, görüşmecilerin oyunu neden oynadıkları (boş zaman aktivitesi, sosyalleşme alanı, keyif alma isteği, gündelik hayatın koşullarından sıyrılma gibi), nasıl tanımladıkları, etkileşimlerini nasıl gerçekleştirdikleri, kullanılan dil ve sembollerin neler olduğu, kendilerini ve gruplarını nasıl tanımladıkları, oyun içi edinilen ilişkilerin oyun dışına taşınıp taşınmadığını incelemektir.

Bunun dışında görüşmecilerin buldukları sanal uzamı bir mekân olarak tahayyül edip etmedikleri, mekânı nasıl kullandıkları, bu mekânları gerçek olarak görüp görmedikleri incelenmektedir.

Çalışmamızın içinde bulunduğu toplumsal bağlama duyarlı olması, karmaşıklığı, ayrıntı ve bağlamların anlaşılması gerekliliği nedeniyle bu çalışmada yöntem olarak nitel araştırma yöntemi tercih edilmiştir. Siberuzayın ve beraberindeki çevrimiçi oyunların bireylere nasıl yeni bir sosyal alan, yeni yaşam pratikleri kazandırdığını ve beraberinde bu karmaşık gerçekliğin nasıl oluştuğunu ve etkilerini, oluşan bu yeni alt-kültürün boyutlarını daha iyi anlamak amacıyla, nitel bir sorgulama ve bakış açısından hareketle ‘derinlemesine görüşme’ tekniği kullanılmıştır. Bu bağlamda 24 oyuncuyla görüşme yapılmasına rağmen, yarısına uygulanan görüşmeden sağlıklı bilgiler alınamadığı için, 7’si profesyonel oyuncu olmak üzere toplamda 12 kişiyle yapılan görüşmenin verileri kullanılmıştır. Verileri “uyun oynamaya yönelik algılar ve sosyal ilişkiler” ve “oyun ve mekân” başlığı altında iki temel tema üzerinden elde etmeyi amaçladık.

Bütün bu açıklamalardan hareketle, çalışmamızın birinci bölümünde Manuel Castells’in ‘ağ toplumu’ tartışmasını detaylı olarak inceledik. Bu bölümde ‘ağ’ kavramı, bilgisayar teknolojileri, İnternet’in gelişimi, ‘enformasyon’, ‘enformasyon toplumu’, ‘enformasyonel’, ‘enformasyonel toplum’, ‘akışlar uzamı’, ‘zaman’, ‘siber kültür’ ve son olarak ‘siber gerçeklik’ tartışmalarına yer verilmektedir.

Çalışmanın ikinci bölümünde ‘oyun’ kavramını, oyunun özelliklerini, kültür yaratma becerisini, oyunların tarihsel süreç içerisindeki serüvenini ve son olarak üçüncü bölümde çalışmamızın örneklemini oluşturan ‘League of Legends’ oyununu ve bu oyunun etkileri incelenmektedir.

1. BÖLÜM

AĞ TOPLUMU

1.1. Ağ Nedir?

“Ağ kavramı, sosyolojik anlamıyla bir veya birden fazla toplumsal ilişkiyle birbirine bağlanmış, dolayısıyla toplumsal bir bağ oluşturan bireylere gönderme yapmaktadır” (Marshall, 1999: 4). “Bu açıdan bakıldığında toplumsal ilişkilerin var olduğu günden beri ağ olgusu sosyal hayatın bir parçası olarak değerlendirilmektedir” (Göker ve Doğan, 2011:178). Bu nedenle ağlar 21. yüzyıla ait bir oluşum değildir, aksine tarihin tamamında ağların var olduğunu söylemek mümkündür. Castells ağ kavramının günümüzden çok daha eski olduğunu şu sözlerle ifade etmektedir: “Toplumsal yapı açısından, antik devirleri inceleyen arkeologlar ve tarihçiler, tarihsel kayıtların binlerce yıl önce, gezegenin birkaç bölgesinde en ileri antik medeniyetlerde toplumların belkemiği olarak ağların nüfuzu ve önemini işaret ettiğini bize hatırlatır” (Castells, 2016: 56).

Bu açıdan bakıldığında, sosyal ağların insanlık tarihinin başından beri iş görmenin olmazsa olmazlarından biri olduğu ve bugüne kadar da öyle olmaya devam ettiği söylenmektedir (Elliott, 2014: 336). Ağlar hayatın, bütün hayat biçimlerinin temel örüntüsünü oluşturmaktadır (Castells, 2016: 56). Ağların gücü esneklikleri, uyarlanabilirlikleri ve kendilerini yeniden şekillendirme becerilerinde yatar (Castells, 2016: 57). “Özellikle enformasyon teknolojilerinin gelişme göstermesiyle birlikte yeni bir sosyal organizasyon türünün ortaya çıktığını görmekteyiz. Ağlarla örülü bu organizasyonun adı ‘Ağ Toplumu’dur. Bu toplumun ağ kavramı ile özdeşleştirilmesi ya da birlikte anılması onun ağ temeli üzerine kurulmuş (ekonomik, politik, sosyal) ilişkileri, yoğun bir biçimde kullanmasından kaynaklanmaktadır” (Göker ve Doğan, 2011: 178).

“Ağ toplumu, mevcut elektronik enformasyon ve iletişim teknolojileri sayesinde, toplumsal örgütlenme ve etkileşim biçimleri olarak ağların tarihsel sınırlarını aşarak kendisini tam anlamıyla kullanabilmektedir” (Castells, 2016: 58). Ağ toplumunun en belirgin özelliği günümüzün en geniş ve hızla genişlemeye devam eden ağı olan Internet’i kullanmasıdır. Evet tarihin tamamında ağlar mevcut olmuştur, fakat tarihin hiçbir döneminde Internet’in sağladığı kadar geniş bir ağ sistemine rastlamak mümkün değildir, bu sebeple

Internet günümüzün en geniş ağlar topluluğudur. “Biraz abartarak, 21’inci yüzyıla ağlar çağı dememiz mümkündür” (Dijk, 2016: 13).

Castells ağ ve Internet arasındaki ilişkiyi şu sözlerle ifade eder: “Ağlar oluşturma teknolojisi 1970’lerde hem telekomünikasyonda bağlantı teknolojileri hem de bilgisayar ağları oluşturma teknolojilerindeki büyük gelişmelerden sonra özellikle Internet teknolojisi ile ortaya çıkar” (Castells, 2013: 56).

1960’lı yıllardan itibaren özellikle endüstrileşmiş toplumların büyük bir bölümünde toplumun büyük bir değişim içerisine girdiğini iddia edilmektedir. Buharlı makinenin yarattığı etki ve sonrasında oluşan endüstri toplumunun yerini yeni bir toplum tanımlamasına bıraktığı söylenmektedir. Bu toplumun ismi zaman zaman farklılık gösterse de, özel olarak belirleyicisi bilgi (enformasyon) olduğu söylenmektedir. Buna bağlı olarak, bilgi devriminden ve bilgi toplumundan söz edilir (Ceyhun ve Çağlayan, 1997: 4).

Yükselen bu yeni toplum birçok kişi tarafından farklı şekilde tanımlanmaktadır. Bunlardan bazıları: “Amittai Etzioni *modernlik sonrası çağ* (post-modern area), George Lichtheim *burjuva sonrası toplum* (post-bourgeois society), Herman Kahn *ekonomi-sonrası toplum* (post-economic society), Murray Bookchin *kıtlık-sonrası toplum* (post-scarcity society), Kenneth Boulding *uygarlık-sonrası toplum* (post-civilized society), Daniel Bell *sanayi-ötesi toplum* (post-industrial society), Peter F. Drucker *bilgi toplumu* (knowledge society), Paul Holmes *kişisel hizmet toplumu* (the personel service society), Ralf Dahrendorf *hizmetli-sınıfı toplumu* (the service class society) veya *kapitalizm-sonrası toplum* (post-capitalist society), Zbigniew Brzezinski *teknokratik çağ* (the technetronic area) (Kumar’dan akt. Bozkurt, 2000: 21) ve Y. Masuda *enformasyon toplumu* (information society) olarak adlandırmaktadır” (Bozkurt, 2000: 21-22).

Manuel Castels ise (2005: 1) bu yükselen toplumu *ağ toplumu* olarak tanımlamaktadır. Castells’e göre bilgi teknolojilerini temel alan teknoloji devrimi ivme kazanan bir hızla toplumun maddî temelini yeniden şekillendirmektedir. Castells “milyonlarca ağın dünyanın dört bir köşesinde ekonomiler, ekonomi, devlet ve toplum arasında değişken bir geometri sisteminin devreye girmesiyle birlikte, küresel olarak birbirine bağımlı hâle geldiğini iddia etmektedir” (Castells, 2005: 1).

Castells *The Network Society (Ağ Toplumu)* adlı eserinde bilgiye dayalı ağların ve bu ağlar etrafında yeniden şekillenen ağ ekonomisinin yükselişini inceler. Enformasyon

teknolojisi devrimini başlangıç noktasına alan Castells bu metodolojik tercihini, yeni toplumsal biçimler ve süreçlerin teknolojik değişiminin bir sonucu olarak ortaya çıkmadığını belirterek, teknolojik determinizmin yanlış olduğunu söyler. Ona göre “teknoloji toplumdur, çünkü toplum teknolojik aygıtlarına değinilmeksizin anlaşılabilir, resmedilemez” (Bijker vd.’den akt. Castells, 2005: 6).

Bu bağlamda ağ toplumunun karakteristik özelliklerinden bahsetmeden önce bu toplumun oluşumunda temel dinamik olan bilgisayar teknolojilerinin gelişimi ve ardından ortaya çıktığı dönemden itibaren her geçen gün gücünü ve etki alanını artıran Internet’in oluşumuna bakmak gerekmektedir.

1.2. Bilgisayarın Ortaya Çıkışı

Castells (2005) enformasyon teknolojisi devriminin tarihsel gelişiminin temelini mikroelektrik alanının giderek güçlenmesiyle bağlantılı olduğunu söyler. “1940’lardan önce elektronik temelli enformasyon teknolojilerinin bilimsel ve endüstriyel öncülleri, 1876’da Bell’in telefonu icadı, 1898’de Marconi’nin radyoyu icadı, 1906’da De Forest’in radyo lambasını icadı ve 1937’de matematiksel hesaplamaları yapma amacıyla ilk mekanik bilgisayar olan *ASCC-MARK I*’in (*Automatic Sequence Controlled Calculator*) Howard H. Aiken tarafından geliştirilmesi gösterilmektedir” (Castells, 2005: 50). İlk elektronik bilgisayar özelliği olan *ENIAC* (*Electronic Numerical Integrator and Calculator*) ise J. P. Eckert ve J. W. Maunchly tarafından geliştirilmiştir. “Bu ilk elektronik bilgisayarın 30 ton ağırlığında olduğunu, 70 bin resistörü, 18 bin radyo lambası olduğunu, bir spor salonunun alanını kapladığını, bununla beraber elektrik tüketiminin çok fazla olduğu, çalıştırıldığında Philadelphia’da ışıkların yanıp söndüğü belirtilmektedir” (Forester’dan akt. Castells, 2005: 54).

ENIAC adlı bilgisayarı oluşturan aynı ekip Remington-Rand adlı firmanın 1951 yılında talep etmesiyle beraber *EDVAC* (*Electronic Discrete Variable Arithmetic Computer*) ve ticarî versiyonu olan *UNIVAC-1* adlı bilgisayar üretimine geçer ve 1952’de yapılan ABD başkanlık seçim sonuçlarını öngermek amacıyla kullanılır (Miller’den akt. Ege, 2004: 71).

1971’de mikroişlemcinin geliştirilmesi, bir bilgisayarın çipe yerleştirilmesi günümüzdeki bilgisayarların ilk versiyonlarını oluşturan bir devrimi ifade etmektedir. Elektronik teknolojisindeki bu gelişmeler ALTAIR 8800-pazarlanabilecek boyutlardaki ilk bilgisayar klavyesi, ekranı veya herhangi bir yazılımı olmamasına rağmen 2000 kişinin

sipariş vermesiyle devam etmiştir (Ege, 2004: 72). “Steve Wozniak ve Steve Jobs’ın, okuldan atılmış bu iki gencin Silikon Vadisi’nde ebeveynlerinin evlerinin garajında yaptıkları Apple 1’in, sonrasında ticarî açıdan başarılı ilk mikro bilgisayar olan Apple 2’nin tasarımının temelinde de Altair yer almaktadır” (Castells, 2005: 55). 1981 yılında IBM’in (International Business Machines) IBM PC’yi (Personal Computer) piyasaya sürmüştü (Ege, 2004: 72) ve PC daha sonra mikro bilgisayarların jenerik ismi hâline gelmiştir (Castells, 2005: 55).

“Bütün bu elektronik teknolojilerin interaktif iletişim alanında birleşmeleri (belki de) Enformasyon Çağı’nın son devrimci teknolojik aracı olan İnternet’in oluşumuna yol açtığı söylenmektedir” (Castells, 2005:58).

1.3. İnternet’in Ortaya Çıkışı

“İnternet kavramı “international” ve “network” kelimelerinin birleşiminden oluşmaktadır” (Gülşen, 2005: 200) ve” büyüklüğü, markası, işletim sistemi, yazılımları ne olursa olsun binlerce, milyonlarca bilgisayarın ve kullanıcının bulunduğu ‘Buluşma Noktası’” (Hoşcan, 1998: 195) veya “ağların ağı anlamına gelmektedir” (Geray, 2002: 24). “Dünya çapında milyonlarca bilgisayarı birbirine bağlayan bir sistem olarak” tanımlanmakta (Geray, 2002: 24) ve bu sistem, eşzamanlı olarak bireyler, örgütler, topluluklar ve toplumlara hizmet etmektedir. Tarihte daha önce böyle bir kitle iletişim aracını bulunmadığı vurgulanmaktadır (Dijk, 2016: 75).

Bu tanımlarla beraber hayatımızın her alanını ilgilendiren (ekonomik, sosyal, politik) ‘ağların ağı’ olma özelliğiyle İnternet’in günümüzün belki de vazgeçilmez araçlarının başında geldiğini görmekteyiz. Elbette İnternet ortaya çıktığında günümüzdeki kadar yaygın değildi ve günümüzde kullandığımız şekliyle bulunmuyordu. Bu bölümde İnternet’in ortaya çıkış süreci, hangi amaçlarla kullanıldığı ve nasıl yaygınlaştığı açıklanmaktadır.

“İnternet, aslında eski bir teknolojidir” (Castells, 2016: 8). 1960’ların sonlarında bilimsel iletişim amacıyla ve daha sonra askeri amaçlı olarak İnternet’in atası olan bilgisayar ağının başlangıcını görüyor olsak da, bilgisayarları, bilgisayar ağlarını birbirine bağlayan ve kişiden kişiye iletişimi ve bilgi erişimini olanaklı kılan İnternet, 1982 yılına kadar etkin olmamıştır (DiMaggio; Hargittai; Neuman; Robinson’dan akt. Ege, 2004: 80).

“Internet’in kökleri dünyanın en yenilikçi araştırma kurumlarından birinin çalışmalarında yatmaktadır: ABD Savunma Bakanlığı İleri Araştırma Projeleri Kurumu (*ARPA*)” (Castells, 2005: 58). “ARPA’nın amacının o zamanlarda geleneksel olarak nitelendirilen devre anahtarlamalı telefon sistemini geliştirerek, Soğuk Savaş yıllarında daha güvenilir bir şekilde kullanılabilir bir ‘iletişim sistemi’ yaratmak olduğu” görülmektedir (Ceyhun ve Çağlayan, 1997). Enformasyon Çağı’nın öncüsü olan bu girişimlerinden biri de nükleer saldırıdan etkilenmeyecek bir iletişim sistemi tasarlama amacı taşımaktadır (Castells, 2005).

1957 yılında Sovyetlerin Sputnik uydusunu uzaya göndermesiyle başlayan, 1958 yılında Birleşik Devletler başkanı Eisenhower tarafından kurulmuş ve bugünün uluslararası ağı olan Internet’in doğuşuna yol açan *ARPANET* (Hafner; Lyon’dan akt Ege, 2004: 81) adını taşıyan ilk bilgisayar ağının 1 Eylül 1969’da, ağın ilk dört bağlantısının Los Angeles’ta, California Üniversitesi’nde, Stanford Araştırma Enstitüsü’nde, Santa Barbara’da California Üniversitesi’nde ve Utah Üniversitesi’nde kurulmasıyla devreye girdiğini görmekteyiz (Castells, 2005).

Günümüzde Internet olarak kullandığımız bu geniş ağ askerî amaçlarla *ARPANET*’in 20 yılı aşkın süren bir hizmetten sonra modasının geçmesiyle beraber ilk olarak *MILNET* ile yollarını ayırmış ve daha sonra 28 Şubat 1990’da kapatılmıştır. Bundan sonra Internet’in iskeleti olma görevini Ulusal Bilim Vakfı’nın işlettiği *NSFNET* üstlenmiştir. Ancak ticarî baskıların artması, özel şirketlerin ağlarının, kar amacı gütmeyen, işbirliği yapan ağların büyümesi hükümete bağlı bu son Internet erişim tabanının da Nisan 1995’te kapatılmasına neden olmuştur. Aynı zamanda Ulusal Bilim Vakfı’nın bölgesel ağlarına bağlı bir dizi ticarî şirketin özel ağlar arasında işbirliğine dayalı düzenlemelere gitmek için güçlerini birleştirmesiyle Internet’in tümüyle özelleştirilmesinin önü açılmıştır (Castells, 2005).

Bu gelişmeleri takiben günümüzde Internet olarak tanımladığımız geniş ağın oluşumunda *FreeNet*, *UseNet*, *FidoNet* vb. ağ kuruluşlarının etkili olduğu görülmektedir. Bu gelişmelerle birlikte özellikle ağ katılımcıları arasında e-posta ile iletişimin mümkün kılınması etkili olmaktadır. 1978’de Chicago’lu iki öğrenci olan Ward Christensen ve Randy Suess tarafından modemin icat edilmesiyle geniş ölçekte ağlar, birbirine bağlı yerel alan ağları ile bölgesel ağlar ortaya çıkmış, sonrasında hızlı telefon hattının da bulunduğu, bilgisayarların ucuz bir cihaz olan modeme sahip olduğu her alana yayılmıştır (Castells, 2005). Ancak bu yayılma 1990’lı yıllara kadar zor olmaktadır. 1990’lı yıllarda ise WEB’in (World Wide Web)

diğer adıyla www'in ortaya çıktığı bilinmektedir. WEB Avrupa Nükleer Araştırmalar Merkezi (CERN)'de Tim Berners-Lee ve Robert Cailliau adlı iki bilim insanının dünya çapında çalışmalarını sürdüren fizikçilerden haber alınabilecek bir platform yaratmak amacıyla oluşturdukları bir platform arayışının sonucu olarak geliştirilmiştir. Projeye WEB ismini verdikten sonra WEB için gerekli olan her parça oluşturulmaktadır. HTTP (Hypertext Transfer Protocol) , HTML (Hypertext Markup Language), ismi "WORLD WIDE WEB" olan ilk web tarayıcısı, ilk http sunucusu yazılımı, ilk sunucu ve ilk web sayfaları hazırlanmaktadır. 1991 yılında parça fizikçi ve yazılım geliştiricisi Paul Kurz'un CERN'i ziyaretiyle Tim Bernes-Lee ile tanışmasıyla sistem bu fizikçi sayesinde Avrupa'dan yayılarak ABD'de kullanılmaya başlamıştır (Engin, 2012).

Web 1.0 Internet teknolojisinin ilk sürecini ifade etmektedir. WEB'in bu döneminde kullanıcıya sunabildiği tek şey bilgiyle sınırlı olmaktadır. Web tasarımcısı siteyi hazırlamakta ve yayımlamaktadır. Kullanıcılar bu siteye erişmekte, bilgiyi sadece okuyabilmektedir. Bu web sitelerinde etkileşim kullanıcının sadece sayfalar arasında bağlantılar sayesinde gezinmesiyle sınırlı kalmaktadır. Kullanıcının siteye katkıda bulunması imkânsızdır; yani kullanıcı pasif konumdadır ve kontrol tamamen web sitesinin elindedir (Engin, 2012).

Web 2.0 ise O'Reilly Media tarafından 2004 yılında oluşturulmuştur. "Web 2.0 statik, standart HTML yapısına sahip, klâsik Web ortamından sonra ortaya çıkan, etkileşim düzeyi yüksek, işbirliği ve paylaşımı ön plâna çıkaran, kullanıcı merkezli, yeni Web ortamını tanımlamak amacıyla kullanılmaktadır" (Deperlioğlu ve Köse, 2010: 437). Günümüzde kullandığımız bloglar, wikiler, dosya paylaşım siteleri, sosyal etkileşim siteleri (örneğin Facebook, Twitter, Instagram YouTube) vb. birçok uygulamanın temeli Web 2.0'nin yarattığı teknolojilere dayanmaktadır.

1.4. Enformasyon Toplumu'ndan Enformasyonel Topluma: "Ağ Toplumu"

Enformasyon çağını oluşturan yeni enformasyon teknolojilerinin (mikro-elektronik, dijital mikro-elektronik, Web, İnternet vb.nin) 1970'lerin ortasından 1990'ların ortasına kadar geçen yirmi yıl gibi kısa bir süre içerisinde dünyaya ışık hızıyla yayıldığını belirten Castells (2005) bu yayılmayla beraber tüm dünyanın enformasyon teknolojisiyle birleştiğini belirtir. Endüstri toplumunun doğasında nasıl buhar makinesi, elektrik, içten yanmalı motorlar vb. enerji teknolojisi büyük rol oynamışsa, enformasyon teknolojisi de enformasyon toplumunun

doğuşunda aynı role sahip olmaktadır (Bozkurt, 2000). Serclens (2002: 75-76) enformasyon teknolojilerinin etkilerini ve yaklaşan yeni toplum modelini şu sözlerle açıklar:

“Teknolojik gelişmeler malların ve hizmetlerin üretiminin uluslararasılaşmasını hızlandırıyor, artık bu gelişmeye engel olmak mümkün değil. 1980’li yıllardan itibaren iletişim sistemleri ve enformasyon işleme sistemleri altyapısı telefon görüşmelerini ucuzlatacak ve buna bağlı olarak da dünyadaki mübadelelerin yoğunluğunu artıracak şekilde gelişti. Bu teknolojik gelişmelerden biri olan Internet ekonomik, bilimsel ve kültürel mübadeleleri hızlandırdı ve kolaylaştırdı. Bilgisayarların verileri işlemesi konusundaki gelişmeler, fiber optik ve uydu yayıncılığı alanındaki gelişmeler mesafelerin kısılmasıyla ve böylece ekonomik etkinliklerin dünyaya yayılması söz konusu oldu. Enformasyon teknolojileri, Internet ve elektronik ticaret sanayi devriminin yarattığı denli önemli değişikliklere yol açmaktadır. Ve bunu çok kısa bir zamanda gerçekleştirmişlerdir. Bu gelişmeler genişleyen bir biçimde küresel bir nüfusun yaşam tarzını ve çalışma biçimini etkilemektedir” (Serclens, 2002: 75-76).

Yeni enformasyon teknolojilerinin toplumsal etkileriyle beraber yeni bir toplum modeli olma özelliği taşıyan enformasyon toplumu tartışmalarında etkili bir isim olan McLuhan teknolojik determinizmi savunur. “Ya dünya gerçekten küreselleşiyorsa?” sorusuyla beraber McLuhan’ın öngördüğü dünya imgesinin gerçekleştiğini düşünenlerin temel referansı hâline gelmektedir (Tutal, 2006). Postmodern dünyanın büyük ve yüce ilâhının Internet, McLuhan’ın da bu “Internet dünyasının peygamberi”¹ olduğu fikri küreselleşme yanlılarına göre kuşku götürmez bir gerçekliğe dönüşmektedir. McLuhan elektronik ağların dünyayı çepeçevre kuşatmasını, enformasyon savaşını, internotların hareketsiz göçebeliğini, uzaktan çalışmayı, uzaktan öğretimi, multimedyanın yaygınlaşan melezleşmesini, sanal gerçekliği, uydular çağını, yerkürenin estetikleşmesini ve sibercinselliği 1970’li yıllardan itibaren yaptığı kehanetlerle öngören peygamber olarak anılmaya başlanmaktadır (Durandb’tan akt. Tutal, 2006: 54).

1960’lı yıllarda Birleşik Devletler’de enformasyon teknolojilerinin küreselleştiriciliği ve insanları nasıl daha iyiye götüreceğinin yoğun bir şekilde tartışıldığı söylenmektedir. McLuhan’ın “araç mesajdır” önermesinin yanında, dünyanın “küresel bir köy” hâline geldiği ya da geleceği iddiasının hem küreselliğe hem de toplumsallığın altın çağına gönderme yapmasından, ya da bu tür bir okumaya açıklığından ötürü sanal cemaat yandaşlarının en çok bahsettiği slogan hâline geldiği görülmektedir (Kılıçbay, 2005). Telekomünikasyonun

¹ Pascal Durand’a göre (Tutal, 2006: 53-54) “ileti iletişim aracının kendisidir” sloganı hem kendiyile özdeş kalan

yaygınlaşması, zamansal ve mekânsal mesafelerin ortadan kalkması ve tüm insanlığın Internet’le birbirine bağlanması gibi iddiaların küresel köyün en sonunda gerçeklik olduğunun kanıtları olarak ileri sürüldüğü görülmektedir (Tutal, 2006).

Enformasyon toplumu yaklaşımında önemli bir diğer ismin Daniel Bell olduğu söylenir. “Sanayi-Sonrası Toplum ve sonrasında geliştirdiği Bilgi Tabanlı Sanayi-Sonrası Toplum modelinin kurucusu olan Bell Sanayi Toplumu’nun stratejik kaynağının hammadde olması gibi; Sanayi-Sonrası Toplum’un stratejik kaynağının bilgi” olduğunu iddia etmektedir” (Bell’den akt. Aktaş, 2007: 184-185). Bu geçişi sağlayan, bilginin niteliğinde meydana gelen gelişmeler olduğu belirtilmektedir. Bilimin niteliğinde meydana gelen değişimler, bilimdeki ilerleme ve büyümenin yanı sıra, bağlantılarının çoğalması, yeni entellektüel teknolojilerin ortaya çıkması araştırma ve geliştirmeye ayrılan fonların aracılığı ile sistematik araştırmaların doğuşu ve artışı sonucunda sistemli bir şekilde organize edilmesinden kaynaklanmaktadır. Bilgiyi teorisinin başına koyan Bell bilginin depolanması, işlenmesi, iletilmesi ve dağıtımını değerlendirmektedir. Bu konuda yeni iletişim teknolojilerinin ve telekomünikasyonla iç içe geçen bilgisayar sistemlerinin önemli rol oynadığını belirtmektedir (Baran, 1992).

Bell Bilgi Tabanlı Sanayi-Sonrası Toplum modelinde ekonomik alanda mal ve eşya üreten bir ekonomiden hizmet üreten bir yapıya, daha az bilgi gerektiren bir yapıdan daha çok bilgi temelli bir yapıya ve sanayiye geçiş olacağını vurgulamaktadır. Aynı zamanda meslekî açıdan el işçiliğinin değer kaybetmesi sonucu profesyoneller ve teknik işçilerin önem kazanacağını; örgütler ve kurumlar açısından değerlendirildiğinde, mülkiyetin önemli faktör olmaktan çıkarak teorik bilginin siyaset ve yenilik kaynağı oluşturmada merkezî bir yer tutacağını belirtmektedir. Yeni ilgi alanı olarak da, teknolojik gelişmeleri öngörme teknikleriyle yeni teknolojilerin uygulama sonuçlarının değerlendirilme faaliyetlerinin gelişeceğini ve teknoloji temeline dayalı ve entellektüellerin etkin olduğu yeni karar verme biçimlerinin gelişeceğini iddia etmektedir (Yılmaz, 1996).

Castells’in ağ toplumu tanımında teknolojik determinizmin savunucuları olan McLuhan ve Bell’in kavramsal “yaratılarını” yeniden işlemekte olduğu görülmektedir. Castells toplumsal değişimin dinamiğine, ekonomik yapının tarihsel ve küresel dönüşümlerine ve sosyal tabakalaşmadaki politika ile kültür alanlarındaki değişimlere bu teknolojilerin yol açtığını iddia etmektedir (Tutal, 2006).

Castells'e göre (2005) 'Enformasyon toplumu' kavramı enformasyonun toplumdaki önemini vurgulamaktadır. Enformasyonun, en geniş anlamıyla, bilginin iletilmesi anlamıyla bütün toplumlarda önemli olduğunu savunmaktadır. Ancak, geçmişteki tüm toplumların da enformasyona dayandığını belirterek enformasyon toplumu kavramını reddetmektedir (Dijk, 2016). Castells bunun yerine, 'enformasyonelleşme' vurgusu yapmaktadır. Castells'e göre (2005) "enformasyonel kavramı" ise enformasyonun üretimi, işlenmesi ve aktarımının bu tarihsel dönemde (enformasyon çağı) ortaya çıkan yeni teknolojik koşullar nedeniyle üretkenliğin ve gücün temel kaynakları hâline geldiği, özgül bir toplumsal örgütlenme biçimini nitelediğini belirterek "enformasyonel toplum" modelini savunmaktadır.

'Enformasyonel toplum' kavramını önermekle birlikte, bu ayrımı yapma sebebini şu sözlerle açıklamaktadır: "Kuşkusuz, bilgi ve enformasyon bütün kalkınma biçimlerinde kritik unsurlardır; çünkü üretim süreci her zaman belli bir bilgi gelmesinin bizzat üretkenliğin ana kaynağı olmasıdır. Bilgi işleme bir üretkenlik kaynağı olarak bilgi işlem teknolojisinin geliştirilmesine odaklanmıştır; bilgi işlem teknolojisinin geliştirilmesi, teknolojinin kaynağındaki bilgi ve teknolojinin bilgi üretimini, bilgi işlemeyi geliştirmek için kullanılması arasında kurulan döngüde gerçekleşir. Günün modasına uyarak, enformasyon teknolojisine dayalı yeni bir teknolojik paradigmanın ortaya çıkışıyla inşa edilen bu yeni kalkınma biçimini enformasyonel olarak adlandırmamın sebebi budur" (Castells, 2005: 20-21).

Castells bu ayrımı yaparken terminolojisini temellendirme sebebini şu şekilde açıklamaktadır: "Terminolojim sanayi (endüstri) ile sınaî (endüstriyel) arasındaki ayrımla bir paralellik kurma çabasıdır. Bir sınaî toplum, yalnızca sanayinin olduğu bir toplum değil, sınaî örgütlenmemenin toplumsal ve teknolojik biçimlerinin ekonomik sistem ve askerî teknoloji çerçevesinde başlıca etkinliklerden başlayarak bütün etkinlik alanlarına yayıldığı, gündelik hayatın nesnelere ve alışkanlıklarına dek uzandığı bir toplumdur" (Castells, 2005: 25).

'Enformasyonel toplum'un kilit unsurlarından biri temel yapısındaki ağlar oluşturma mantığıdır, bu da 'ağ toplumu' kavramının kullanımını açıklamaktadır (Castells, 2005). Enformasyon teknolojilerinin toplumsal etkilerini tanımlamak için kullanılan "enformasyon toplumu ve iletişim toplumu gibi kavramların yerine yeni iletişim teknolojilerinin sarıp sarmaladığı yerküreyi tanımlamak için bugün ağ toplumu kavramı kullanılmaktadır" (Tatal, 2006: 56). Ağ toplumu, sosyal ve medya ağlarından oluşan bir altyapının toplumun her seviyesindeki –bireysel, grupsal/örgütsel ve sosyal– örgütlenme tarzını belirlediği modern bir

toplum türü olarak tanımlanmaktadır (Dijk, 2016). Bu toplumun temel niteliğini stratejik ekonomik etkinliklerin küreselleşmesi, emeğin esnekliği ve istikrarsızlığı, tikel bir örgütlenme biçimi olarak tanımlanan ağ örgütlenmesi ve farklılaşmış bir medya sisteminin yarattığı sanal gerçeklik oluşturmaktadır (Tatal, 2006: 58). “Ağ toplumu en genel anlamıyla; iş, iletişim ve yönetime yönelik amaçlarla küresel ağları düzenli olarak kullanan bir toplumu ifade etmektedir” (Anderson vd.’den akt. Göker ve Doğan, 2011: 178).

Çağımız toplumu artık herkesin her yerde ve her zaman istediği yere bağlanabildiği ağ toplumu olarak tanımlanmaktadır. Ağ toplumunu etkin kılan en önemli özellik iki yönlü iletişim, bir başka deyişle interaktiflik olmaktadır (Özdemir, 2015). “Ağ toplumunun en baskın özelliklerinden biri de bireyleri gündelik yaşamın koşullarından –tamamen olmasa da– önemli ölçüde koparması ve sosyalliği başka bir boyuta taşıyabilme becerisi olduğu söylenmektedir” (Göker ve Doğan, 2011: 179). Castells’in belirttiği üzere “zaman” ve “uzamı” devre dışı bırakabilen ağlar yeni toplumsal ilişkilerin doğmasına da neden olmaktadır. İnternet ağına dayalı oluşan bu yeni topluluğun adı ise ‘sanal cemaat’² olarak tanımlanmaktadır (Göker ve Doğan, 2011).

1.5. Ağ Toplumu’nda Uzam ve Zaman

Castells’in (2005) uzam- zaman tartışmasını yaparken referans olarak aldığı isimlerden biri olan Giddens’in “moderniteyle birlikte zaman ve uzamın ayrışması”³ olarak tanımladığı yaklaşımdan faydalanmaktadır. Giddens’a göre bütün toplumsal etkileşimler zamansallık düzlemine uygun bir biçimde zamanda ve uzamda gerçekleşmektedir (Esgin, 2008). Uzamın ve zamanın dönüşümü modernite ile farklı bir boyuta taşınmaktadır. Zaman ve uzamın belli sınırlar içine sığdırılamayacak kadar geniş anlamlarının olduğunu belirten Giddens (2012), modern dönem öncesi toplumların uzam ve “yöre”⁴ nin çakıştığı kültürler olduğunu vurgulamaktadır. Bunun sebebi insanların çoğu için toplumsal yaşamın mekânsal boyutlarının birçok açıdan ‘mevcudiyet’le, yani yerel etkinlikle belirlenmesinden kaynaklanmaktadır. Giddens modernitenin ortaya çıkışıyla birlikte, herhangi bir yüz yüze

² “‘Sanal cemaat’ birbirleriyle İnternet yoluyla iletişime geçen ve iş, gönüllü aktivite ve oyun gibi ortak paylaşımlarda bulunan insanlar tarafından şekillendirilen topluluklar olarak tarif edilmektedir” (Abercrombie and Longhursts’ten akt. Göker ve Doğan, 2011: 179).

³ “Zaman ve uzam ayrışması sosyal sistemlerin sosyal bütünleşme ve sistem bütünleşmesi mekanizmaları aracılığıyla zaman ve uzama yayılması anlamına gelmektedir” (Esgin, 2008: 366), detay için bkz. *Modernliğin Sonuçları*, A. Giddens (2012).

⁴ Giddens’a göre ‘yöre’ en iyi biçimde, coğrafi olarak konumlandırılmış toplumsal eylemin fiziksel ortamına işaret mekân fikriyle kavramsallaştırılmıştır” (Giddens, 2012: 23).

etkileşiminden konum olarak uzak, bir arada bulunmayan/orada olmayan kişiler arasındaki ilişkileri geliştirerek, gitgide yorenden kopmalarına sebep olduğunu belirtmektedir. Yöre düşselleşmektedir ve bunun anlamı mekânların, oldukça uzak mesafedeki toplumsal etkilerden yoğun bir şekilde etkilenecek yeni biçimler kazanmasında yatmaktadır. Modernizmeyle birlikte uzam yerden ve zamandan ayrılmaktadır (Giddens, 2012).

Giddens'a göre (2012) zaman kavramının tarihsel dönüşümü modernite ile birlikte farklı bir anlam kazanmaktadır. Bu yeni anlamı 'zamandan soyutlanma' olarak tanımlamaktadır. Zamandan soyutlanma kavramı daha çok eşzamanlı bakış açısının benimsenmesiyle ya da 'zamanın paranteze alınması'yla gerçekleşmektedir (Esgin, 2008). Mekanik saatin ortaya çıkmasıyla başlayan dönüşüm, enformasyon teknolojileriyle birlikte zamanın mekândan ayrılmasına neden olmaktadır. Bu bağlamda Giddens (2012) 'zamanın boşaltıldığını', bu zamansallığın üç boyutu olduğunu ve bu boyutların toplumsal pratiklerin üretimi ve yeniden üretimi düzeyinde kesiştiğini iddia etmektedir. Bunlardan ilki doğrudan deneyimlenen zaman olarak tanımlanmaktadır. Burada vurgulanan zaman gündelik yaşamın süresini ifade etmektedir. İkincisi ise varlığın zamanını ifade etmektedir. Bu zaman bireyin yaşam döngüsünün süresi anlamına gelmektedir. Son olarak üçüncüsü, kurumların zamanı şeklinde tanımlanmaktadır. Bu zaman toplumsal kurumların uzun süre etkinliğini (dönüşüm geçirse bile geleneksel olan ile mevcut benzerlikleri vurgulanmaktadır) devam ettirmesiyle birlikte tortulaşmasının süresini ifade etmek için kullanılmaktadır (Esgin, 2008). Bunların birbirlerini karşılıklı olarak etkilediklerini ve yapının ikiliği açısından, insan organizmasının yaşam süresi içine karışmış olan her toplumsal etkileşim anının aynı zamanda kurumların uzun süresiyle de ilişkili olduğunu kavramanın son derece önemli olduğu söylenmektedir (Giddens, 2000: 20).

Castells ise (2005) uzamı ve zamanı insan hayatının temel, maddî boyutları olarak tanımlamaktadır. "Uzam ve zamandan daha temel bir boyut olabilir mi?" sorusunu soran Dijk (2016) bu boyutların bireysel veya sosyal, özel veya aleni ilişkilerin hüküm sürdüğü toplumsal yapılarla bağlantılı olduğunu iddia etmektedir. Ona göre uzamın küreselleşmesi küçük bireysel ilişkilerden yayılmış sosyal ilişkilere geçilmesine neden olmaktadır. Uzamın toplumun ifadesi olduğunu savunan Castells (2005) ise toplumların yapısal bir dönüşüm içinde olduklarını, yeni uzamsal oluşumların, yeni uzamsal süreçlerin ortaya çıktığını öne sürer. Castells zamanın uzama hâkim olduğunu savunan birçok klâsik sosyal bilimler kuramının aksine, ağ toplumunda uzamın zamanı organize ettiği varsayar (Castells, 2005).

Castells'e göre ağ toplumunu şekillendiren, ona hâkim olan toplumsal pratiklerin ayırıcı özelliği olan yeni bir uzamsal biçim olan 'akışlar uzamı' akış üzerinden işleyen, aynı zamanda gerçekleşen toplumsal pratiklerin maddî organizasyonu olma özelliği göstermektedir. Ağ toplumu 'akışlar' etrafında inşa edilmektedir. 'Sermaye akışı', 'bilgi akışı', 'teknoloji akışı', 'örgütsel iletişim akışı', 'sesler', 'görüntüler' ve 'sembollerin akışı' ve daha birçok akış bizim ekonomik, siyasi ve sembolik hayatımıza hâkim süreçlerin, yani ağ toplumunun bir ifadesi anlamına gelmektedir (Castells, 2005).

'Akışların uzamı', 'enformasyonel' toplumdaki hâkim süreçler ve işlevlerin maddî biçimdeki desteği olarak, akışların uzamını oluşturan en azından üç maddî destek katmanının bir araya gelmesiyle tarif edilmektedir. Bu maddî destek katmanlarından birincisini hepsi birlikte toplumun ağlar oluşturmada stratejik öneme sahip olan mikroelektronığe dayalı aygıtlar, telekomünikasyon, bilgi işlem, yayın sistemleri, hızlı ulaştırma vb. elektronik görüşmeler oluşturmaktadır. Enformasyon teknolojilerinin mümkün kıldığı ve etkileşimin etkin olduğu bu ağ içerisinde görüşmeler, alışveriş, değiş-tokuşların olduğu konumla tanımlanmaktadır. Bununla birlikte, iletişim ağı temel uzamsal yapı olmaktadır. Burada, mekânlar ortadan kaybolmaz (Castells, 2016), ancak mekânların mantıkları ve anlamları ağ tarafından hazmedilmektedir (Castells, 2005). Bu bağlamda Dijk (2016) özellikle Batılı toplumlarda, küresel medya ağlarının toplumu bir yandan uzamsal olarak büyütürken, aynı zamanda, eşzamanlı olarak dünyanın boyutunu küçülttüğünü iddia etmektedir.

'Akışlar uzamı'nın ikinci katmanını düğüm noktaları, merkezleri, limanları oluşturmaktadır. Akışlar uzamının mekânsız değil, ancak yapısal mantığının mekânsız olduğu söylenmektedir. Akışlar uzamının elektronik bir ağa dayalı olduğu ve bu ağın sosyal, kültürel, fiziksel ve işlevsel özelliklere sahip mekânları birbirine bağladığı belirtilmektedir. Burada mekânlar değiş-tokuş yapan, ağ dâhilindeki bütün unsurların rahat iletişimi için bir tür iletişim limanı olma özelliği göstermektedir. Her ağ kendi mekânlarını her mekânın işlevlerine ve hiyerarşisine, ağda işlenen 'hizmetlerin' niteliklerine göre tanımlamaktadır. Castells bu tanımlamalara örnek olarak narkotik üretim ve dağıtım ağını vermektedir. Toplumun en güçlü ağlarından biri olan 'narkotik ağı'nın ağ içerisinde birbirine bağlı toplumların, bölgelerin ve kentlerin anlamını, yapısını ve kültürünü yeniden tanımlayan belli bir coğrafya, yani mekân (Bolivya'da Chapare ya da Peru'da Alto Huallanga'daki koka üretim merkezleri gibi) yarattığını iddia etmektedir (Castells, 2005).

‘Akışlar uzamı’nın üçüncü katmanı uzamın çevresinde örgütlendiği yönetsel işlevleri uygulayan “yönetici seçkinlerin uzamsal örgütlenmesiyle” oluşmaktadır. Finans piyasaları, ulus-aşırı üretim ağları, medya ağları, küresel yönetim biçimleri ve yöneticileri akışlar uzamının üçüncü katmanının bir sonucu olarak ortaya çıkmaktadır (Castells, 2016).

‘Akışlar uzamı teorisi’ toplumların asimetrik olarak her toplumsal yapıya özgü hâkim çıkarların etrafında örgütlendiği varsayımından hareket etmektedir. Akışlar uzamı, toplumlarda tek hâkim mantık olmamakla beraber, baskın uzamsal mantık olma özelliği taşımaktadır. Yapısal bir hâkimiyet özelliği taşımayan bu uzam sosyal aktörler tarafından hayata geçirilmekte, algılanmakta, kararlaştırılmakta ve uygulanmaktadır. Bununla beraber toplumlarda başlıca konumları işgal eden teknokrat, finansal ve idarî seçkinlerin de kendi çıkarları ve pratiklerinin maddî desteği konusunda özgül uzamsal koşulları mevcut olmaktadır. “Enformasyonel seçkinlerin uzamsal ifadeleri” akışlar uzamının farklı bir boyutunu oluşturmaktadır. “İktidarın ve zenginliğin uzamı” olarak tarif edilen bu uzam, dünyaya yayılmakla birlikte, kendi içerisinde zenginler/elitlerin çıkarlarını, sembolik cemaatlerini, kültürlerini, tüketim alışkanlıklarını, sanat anlayışlarını, eğlence ve hobilerini, kısacası akışlar uzamlarını, yani mekânlarını oluşturmaktadır (Castells, 2005).

Castells bu ifadeleriyle akışlar uzamının mesafeleri ortadan kaldırmasıyla eşzamanlı bir yaşam şeklinin teknolojik ve örgütsel olarak mümkün olduğunu iddia etmektedir. “Faaliyetlerin gerçekleştiği (ve onları başlatan insanların bulunduğu) yerler; bu faaliyetleri birbirine bağlayan maddî iletişim ağları; faaliyetleri gerçekleştiren enformasyon akışlarının işlev anlam bakımından içeriği ve geometrisi, işte bu akışlar uzamıdır” (Castells, 2016: 68).

Toplumsal açıdan zaman ise pratiklerin peş peşe dizilmesi olarak tanımlanmaktadır (Castells, 2016). Toplumsal pratiklerle şekillenen zaman enformasyon teknolojilerinin yarattığı yeni paradigmayla birlikte dönüşmekte ve akışlar uzamının ortaya çıkışıyla farklı bir anlam kazanmaktadır. Bu yeni zaman aslında zamansızlığı temsil etmektedir. Doğrusal, geri çevrilemeyen, ölçülebilen, öngörülebilir zaman ağ toplumuyla birlikte parçalanmaktadır. Yeni enformasyon teknolojileriyle birlikte, sermaye zamandan bağımsız hâle gelirken, kültür saatten kurtulmaktadır (Castells, 2005). Paul Virilio bu yeni enformasyon teknolojileriyle birlikte artık dijital bir ‘hız’a geçtiğimizi iddia etmektedir. Virilio’ya göre Internet, dijital ve uydu iletişim çağıyla artık enformasyona dünya genelinde anlık olarak ulaşılabilir. Diğer yandan hipersonik uçaklarla dünyanın etrafı kısa sürede dolaşılabilir. Artık toplum yükselen bir hız duvarında kritik bir noktaya ulaşırken, geleneksel politik, kültürel,

sosyal yapılar içe doğru patlamaktadır (James, 2007). Hızlanan dünya ile beraber zaman artık “bir kaynak” olarak yönetilmektedir. Kitlesel üretimin doğrusal, kronolojik tavrıyla değil, başka şirketlerin, ağların, süreçlerin ve ürünlerin geçiciliğine atıfla gerçekleşmektedir. Zaman sadece sıkışmakla kalmaz aynı zamanda işlenir (Castells, 2005).

1.6. Siber Kültür ve Siber Gerçeklik

Kültürün bir etkileşim ve daha özelden iletişim sürecinde inşa edildiği kabul edildiğinde (Timisi, 2005), tüm iletişim biçimleri göstergelerin üretimi ve tüketimine dayalı olmaktadır. Bu sebeple ‘gerçeklik’ ile ‘sembolik temsil’ arasında bir ayrım bulunmamaktadır. Tüm toplumlarda birey bir ‘sembolik ortam’ içerisinde kendisini var etmekle birlikte, bu sembolik alanlar içerisinde hareket hâlinindedir. Böylece iletişimin enformasyon teknolojileri aracılığıyla yeni bir örgütlenme biçimi olan ağ toplumunun oluşması, siber gerçekliği başlatmasa da, bizzat inşa etmektedir (Castells, 2005). Siber gerçeklik tasarlanan deneyimler alanı olarak kabul edildiğinde gerçek ile ‘olanın’ iç içeliği de açık hâle gelmektedir. Gerçek tek başına toplum içerisinde verili bir hâlde bulunmamaktadır. Sürekli tasarlanan bir yan taşımakta ve ancak toplumsal pratikleri çevreleyen semboller aracılığı ile algılanmaktadır. Bilgisayar teknolojileri ve dolayısıyla Internet’e özgü iletişim türlerinin neredeyse tamamı siberuzam üzerinde tekrar oluşturularak siber gerçekliği ve en nihayetinde siber kültürü yaratmaktadır (Timisi, 2005).

Enformasyon teknolojilerinin gelişmesiyle birlikte eşzamanlı ve interaktif iletişimin boyutları Internet’le birlikte aşılmaktadır. Internet ve onun getirisi olan bilgisayar dolayımı iletişim hayatımızın sıradan ve neredeyse ayrılmaz bir parçası hâlini almaktadır. E-posta, tartışma grupları, sohbet odaları, bloglar, wikiler, oyunlar ve daha birçok etkileşim alanı siberuzamda bulunan mekânlar aracılığıyla hayatımızın her alanına sirayet etmektedir (Soyseçkin, 2007). Akışlar uzamının ağlar oluşturma becerisi ve bununla birlikte zamanın dönüşüm geçirmesinin bir sonucu olan bu süreç yeni bir uzamın ortaya çıkmasını sağlamaktadır. Bu uzam siberuzam ya da siberuzay⁵ olarak ele alınmaktadır. Yaygın bir görüşe göre siberuzay kavramı 1990’lı yıllarda bilimkurgu meraklıları ve bilgisayar

⁵ Siberuzay kavramı ilk defa William Gibson’un 1984 yılında yazdığı *Neuromancer* adlı bilimkurgu romanında kullanılmıştır. Gibson’a göre “Siberuzay Her ulustan milyarlarca yasal kullanıcının, matematiksel kavramları öğrenen çocukların her gün yaşadığı bilinç ve duyguyla ilerleyen istem dışı halüsinasyon... İnsan sistemindeki her bilgisayarın kayıtlarından yansıyan verilerin grafiksel sunumu. Kavranamayacak bir karmaşa. Zihin uzaysızlığında, ışık çizgileri, öbekler ve takımyıldızlar şeklinde düzenlenen veriler. Şehrin ışıkları gibi, gitgide uzaklaşan...”. Gibson, W. (2016). *Neuromancer* (çev. Oğur Sergül). 3. Baskı. İstanbul: Altıkkırbeş Yayınları. 79-80.

teknolojilerine hayran kişiler tarafından kullanılmakta ve bir iletişim ortamını ifade etmektedir (Ege, 2004).

Siberuzaya ilişkin bir diğer görüş siberuzayın reel uzaydan farklı olduğunu iddia etmektedir. Buna karşın, “herhangi bir uzayın bize hareket etme özgürlüğü verdiğini ve siberuzayın gerçekten boyutluluğu, devamlılığı, eğriliği ve sınırları olduğunu iddia eden Benedikt’e göre siberuzay fiziksel uzaya eşittir” (Fernback’ten akt. Ege, 2004: 114). Buna rağmen, insanlar siberuzamda “fiziksel bir gerçekliğe gereksinim duymadan, yeni mekânlar, yeni roller ve yeni kimlikler” yaratabilmektedirler (Waskul ve Douglass’tan akt. Soyseçkin, 2007: 252). Dolayısıyla, “Yeni iletişim sistemi, uzamı ve zamanı, insan hayatının temel boyutlarını kökten dönüşüme uğratar. Yerellikler, kültürel, tarihsel, coğrafi anlamlarından kopar, işlevsel ağlar ya da imaj kolajları olarak yeniden birleşirler; böylece mekânların uzamının yerini bir akışlar uzamı alır. Geçmiş, şimdi ve gelecek, aynı mesaj içinde birbirleriyle etkileşim içinde olabilecek şekilde programlandığında zaman silinir. Akışlar uzamı zamansız zaman tarihsel olarak aktarılmış temsil sistemlerinin çeşitliliğini kapsayan ve aşan yeni bir kültürün maddî temellerini oluşturur: Kurgunun kurmaya duyulan inanç olduğu gerçek sanallık kültürü” (Castells, 2005: 501).

Sosyal ağlar insan deneyimlerinin tüm boyutları arasında bağlantı kuran aktif mekânlar olarak tanımlanmaktadır. Dolayısıyla, kültür bu mekânlar aracılığıyla dönüşmektedir. İnsanlar bu canlı mekânların sağladığı imkânlarla zamanı ve mekânı aşmaktadır. Ancak, yoğun bir biçimde içerik üretmekte, bağlantı kurmakta ve bu yolla pratikleri birbirine bağlamaktadırlar. Deneyimlerin sürekli ağlar oluşturduğu bir evren olan bu uzam üzerinde insanların birlikte evrildikleri söylenmektedir. Başka deyişle insanlar fiziksel hayatlarını yaşamakta, ancak giderek sosyal ağ sitelerinde çok sayıda boyutta birbirleriyle bağlantı kurmaya devam etmektedir (Castells, 2016). “Paradoksaldır, sanal hayat, iş ve kent hayatının örgütlenmesiyle bireyselleşen fiziksel hayattan daha sosyaldir. Ama insanlar sanal bir gerçekliği yaşamaz: Aslına bakarsanız gerçek bir sanallık söz konusudur, çünkü toplumsal pratikler, paylaşma, topluma karışma ve toplumda yaşama sanallıkta, akışlar uzamında kolaylaşır” (Castells, 2016: 13).

2. BÖLÜM

OYUN

Çalışmamızın bu bölümünde çok kullanıcıli çevrimiçi oyunlarının genel hatları ile açıklanması için önemli olan oyun kavramı ele alınarak, tarihsel bir bakış açısıyla oyun kavramının günümüze kadar geçirdiği dönüşümler incelenmektedir. Bu perspektiften hareketle oyun kavramı, oyun kültür ilişkisi ve dijital oyun kavramı arasındaki bağın kurulması hedeflenmektedir. Mevcut bağ kurulduktan sonra *League of Legends* oyunu ana hatları ile incelenecektir.

2.1. Oyun Kavramı

Oyun kavramının anlam bakımından zengin bir işleve sahip olduğu söylenmektedir. Türkçede isim olarak ‘oyun’ genel kullanıma göndermede bulunurken, fiil olarak ‘ oynamak’ kelimesi geniş bir kapsama gönderme yapmaktadır. ‘Oyun oynamak’ şeklindeki birleşik kullanım oynanan oyunun niteliğini belirtmek amacıyla yapılmaktadır (Doğu, 2006). Oyun kavramının anlamına bakacak olursak, Türk Dil Kurumu’na göre oyun “Yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence, tiyatro veya sinemada sanatçının rolünü yorumlama biçimi, müzik eşliğinde yapılan hareketlerin bütünü, seslendirilmek veya sahnede oynamak için hazırlanmış eser, temsil, piyes, bedence ve kafaca yetenekleri geliştirmek amacıyla yapılan, çevikliğe dayanan her türlü yarışma, şaşkınlık uyandırıcı hüner, hile, düzen, desise, entrika” gibi birçok anlamı içerisinde barındırmaktadır (TDK, 2019).

İngilizcede oyun kelimesi *play* ve *game* şeklinde iki farklı kullanımda kendisini göstermektedir: “Play oynama fiilini karşılarken, game ise oyun ismini ifade etmektedir” (Yengin, 2012: 83). Huizinga *play* kelimesine karşılık gelen kavramları ve kelimenin kökenlerini şu şekilde açıklamaktadır: “İngilizcenin *play* ve *to play*’i semantik açıdan özellikle dikkat çekicidir. Esas olarak oyun, oynamak ve ikincil olarak da hızlı hareket, jest, el sıkışması, alkışlama, bir müzik aleti çalmak gibi bütün somut hareketleri ifade eden ve Anglosakson bir kelime olan *plega* ve *plegan*’dan türemiştir” (Huizinga, 2013: 62). Eric Zimmerman ve Katie Salen’e göre ise *game* birtakım kuralların çevrelediği bir eyleme işaret ederken, *play* bu kurallar arasında gerçekleşen özgür bir hareket alanı olması hâlinde ortaya çıkmaktadır (Ercansungur, 2018). Zimmerman ve Salen’e göre (2005), oyun belirsiz,

doğaçlamaya dayalı ve açık uçlu olmakla birlikte, oyun ve kuralların ilginç birlikteliği oyunların en etkileyici çelişkilerini barındırmaktadır. Zimmerman ve Salen oyunu “bir oyun, oyuncuların kurallarla tanımlanan ve sayısal olarak ifade edilebilir şekilde sonuçlanan yapay bir çatışma içine girdikleri bir sistemdir” şeklinde tanımlamaktadır (Salen ve Zimmerman’dan akt. Sezen, 2011).

Felsefe tarihinde de birçok filozof oyunun ne olduğu konusunu tartışmaktadır. Bu filozoflardan biri olan Platon’a göre oyun kavramı iki temel kavram üzerinden anlaşılabilir. Bunlardan ilkinin *taklit* diğerinin *kukla* kavramı olduğunu söylemektedir. Kukla faal olabilme becerisine, akla sahipken, taklit en ideal yaşam biçiminin örnek alınıp taklit edilmesini ifade etmektedir. İnsanlar bu yolla küçüklükten itibaren kendilerini eğitebilmekte ve bu sayede tanrı ya da tanrıların oyunlarına dâhil olabilmektedir. Tanrıların kuklası olan insanlar tanrıları taklit ederek erdemli birer yurttaş olmakla kalmayıp aynı zamanda tanrıların övgülerini kazanarak onları yanına çekebilecektir (Dursun, 2014). “O halde Platon’da oyun bir ruh ve beden durumuna sokmanın aracıdır, bir duygu ve eylemi taşıyacak bir biçime sokmanın ortamıdır. Oyun yurttaşın yaradılıştan eğilimli olduğu işlevi mükemmellik ereğine uygun olarak yerine getirmesini sağlayacak bir biçimlendirme sürecidir” (Toker’dan akt. Dursun, 2014: 33).

2.2. Oyun ve Kültür İlişkisi

Kültür ve oyun ilişkisini derinlemesine inceleyen Joan Huizinga (1872-1945) *Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme* (1938) adlı çalışması ile oyun araştırmalarında yeni bir dönemi başlatmıştır. Oyunun kültürden daha eski olduğunu savunan Huizinga’ya göre “Kültür kavramını ne kadar daraltsak da, bu kavram her halükârda bir insan toplumunun varlığını gerektirir ve hayvanlar kendilerine oyun oynamalarını öğretmesi için insanları beklememişlerdir. Kuşkusuz, şunu hiç çekinmeden ifade edebiliriz: İnsan uygarlığı genel oyun kavramına hiçbir temel özellik katmamıştır. Hayvanlar aynen insanlar gibi oyun oynarlar. Oyunun bütün temel çizgileri hayvan oyunlarında çoktan gerçekleştirilmiş durumdadır” (Huizinga, 2013: 16).

Crawford ise bu düşüncüyü şu sözleriyle desteklemektedir: “Oyun ve oyun tarihi insanlar dünyaya gelmeden önce hayvanlarda bulunmaktadır. Tıpkı çocuklar gibi hayvan yavruları da günün büyük bir çoğunluğunu oyun oynayarak geçirmektedir. İlk memeliler doğduklarında

sahip oldukları kompleks sinirsel bağlarını güçlendirmek ve geliştirmek için oyun oynamaya başlamıştır” (Crawford’tan akt. Gür, 2018: 6).

Huizinga’nın oyunun insanlık tarihinden daha eski olduğunu belirtmek için verdiği örnek ise şöyledir: “Yavru köpeklerin neşeli oynaşmalarını dikkatlice izlemek yeterlidir. Bunlar bir tür ayini andıran tavır ve jestlerle birbirlerini oyuna davet ederler. Yavru köpek oyun oynadığı arkadaşının kulağını ısırma yasaklayan kurala uyar. Sanki korkunç öfkeliymiş gibi davranırlar, ama bütün bunların içinde özellikle, aşırı ölçüde bir zevk almakta ve eğlenmekte oldukları açıktır” (Huizinga, 2013: 16-17).

Huizinga hayvanlar ile insanlar arasındaki oyun olgusunun benzerliğini salt bir fizyolojik durum ya da psikolojik durumla açıklamanın hata olduğunu şu sözlerle belirtir: “Oyun, en basit biçimlerinde ve hayvan hayatının içinde bile, tamamen fizyolojik bir olgudan veya fizyolojik olarak belirlenen psişik bir tepkiden daha fazla bir şeydir. Bizatihi oyun olarak, tamamen biyolojik veya tamamen fizyolojik bir faaliyetin sınırlarını aşmaktadır. Oyunda yaşamın doğrudan gereksinimlerini aşan ve eyleme anlam katan bağımsız bir unsur “oynamaktadır”. Her oyun anlam taşır. Eğer, oyuna bir öz yükleyen bu faal ilkeye zihin dersek aşırıya kaçmış oluruz; eğer ona içgüdü dersek hiçbir şey söylememiş oluruz” (Huizinga, 2013: 17).

Oyun kavramının kapsamlı bir tanımını yapmaya çalışan Huizinga’ya göre: “Oyun, özgürce razı olunan, ama tamamen emredici kurallara uygun olarak belirli zaman ve mekân sınırları içinde gerçekleştirilen, bizatihi bir amaca sahip olan, bir gerilim ve sevinç duygusu ile ‘alışılmış hayat’tan ‘başka türlü olmak’ bilincinin eşlik ettiği, iradî bir eylem ve faaliyettir. Böylece tanımlanan kavram, hayvanlar, çocuklar ve yetişkin insanlara ilişkin olarak oyun adını verdiğimiz her şeyi kapsamaya yatkın hâle gelmiştir: beceri, güç, zekâ ve şans gösterileri. Bu oyun kategorisi hayatın temel ruhsal unsurlarından biri olarak kabul edilebilir gibi gözükmekteydi” (Huizinga, 2013: 50).

Yukarıdaki tanımdan hareketle oyunların kültürü yaratma becerisini kısaca açıklamamız gerekmektedir. Burada zaman ve mekân ilişkisinin önemine vurgu yapmak gerekmektedir. Oyun gündelik hayattan bu hayatın içerisinde işgal ettiği yer ve süreyle ayrılmaktadır. Oynanmaya başlamış oyun ‘sonuna kadar oynanır’, oyunun kuralları oyunun mekânını ve zamanını belirler. Oyunun zamansal olarak kültürü oluşturma becerisi ise oyun biçiminin tekrarlanmasıyla sağlanır.

“Bir kez oynandıktan sonra, belleklerde manevi bir yaratı veya bir hazine olarak kalmakta, aktarılmaktadır ve her an tekrarlanabilir, ya bir çocuk oyunu, bir tavla partisi veya yarış gibi hemen ya da belli bir aradan sonra tekrarlanabilir. Bu tekrarlanabilme olanağı oyunun temel özelliklerinden biridir. Hemen tüm gelişmiş oyun biçimlerinde tekrar, nakarat, birbiri yerine geçen çeşitlemeler, sanki bir zincir veya bir doku oluşturmaktadırlar” (Huizinga, 2013: 27).

Oyunun mekân boyutuna gelecek olursak, her oyun, hayali ya da maddî, keyfi ya da zorunlu olarak belirlenmiş bir mekânsal alan içerisinde meydana gelmektedir. Kutsal alanlar, arenalar, tiyatrolar, oyun masaları, meyhaneler, derslikler vb. birçok alan oyunların mekânsal alanları olmaktadır. Bu mekânlar tahsis edilmiş, ayrılmış, çevresine parmaklık çekilmiş, kutsallaştırılmış ve kendi sınırları içinde özel kurallara tâbî kılınmış yerlerdir. Bunlar bildik dünyanın ortasında, belirli bir eylemin gerçekleştirilmesi amacıyla tasarlanmış geçici dünyalardır (Huizinga, 2013: 27-28).

Oyuna ‘eylem’ olarak bakan Huizinga’ya getirilen eleştirilerden biri oyunun nitelikleri ve türleri üzerine çalışmalar yürüten Roger Caillois’e aittir. Caillois özellikle şans oyunları gibi maddî oyunların Huizinga’nın oyun tanımında pratik bir yeri olmadığını belirtmektedir (Akbulut, 2009). Bu eleştirisinin yanında zaman ve mekân konusunda Caillois’in Huizinga’ya benzer bir tavır sergilediği söylenmektedir. Oyunun “dikkatli bir biçimde yaşamın geri kalanından belli bir zaman ve mekân sınırıyla meşgul” olduğunu belirten Caillois’e göre oyun için bir yer vardır; arena, sahne, pist vb. hiçbir şey bu sınırların dışında değildir, yanlışlıkla, kazara sınırların dışına çıkmak, oyundan çıkarılmayı ya da cezalandırılmayı gerektirir (Caillois’ten akt. Akbulut, 2009: 31). Caillois ve Halperine’e göre oyunların üç temel özelliği vardır, bunlar:

1. “Özgürdür: Oyun kendi doğasını değiştirmedeği sürece oyuncu katılmak için zorlanmaz.
2. Ayrılmışlardır: Zaman ve mekân sınırlılıkları içerisinde, önceden belirlenmiş kesin sınırlara ayrılmışlardır.
3. Kurallaştırılmışlardır: Gündelik kuralların askıya alındığı, kendine has geçici bir kurallar sistemi ile belirlenmişlerdir” (Caillois ve Halperine’den akt. Ercansungur, 2018: 50-51).

Kısaca toparlayacak olursak, Caillois de oyunun belirli bir zaman ve mekân sınırına sahip olduğunu, bu mevcut sınırlar sayesinde oyunun kurallarının mutlak olabileceğini ve devamlılığını sağlayabileceğini söylemektedir.

Oyun kavramını tartışan bir diğer düşünür Bernard Suits'tir. Suits *Çekirge: Oyun, Yaşam ve Ütopya* adlı eserinde, Huizinga ve Caillois'ten pek farklı olmayan bir biçimde, oyunların kuralları ve amaçlarını tartışır. Suits'e göre,

“Oyundaki kurallar bir anlamda amaçtan ayrılmaz gibi görünmektedir; çünkü bir oyun kuralının çiğnenmesi amaca ulaşmayı olanaksız kılar. Yani golf skorunuz hakkında yalan söyleyerek kupayı alsanız bile oyunu kesinlikle kazanmış sayılmazsınız. Ama teknik etkinlik dediğimiz şeyde bir kuralı bozarak sonuca ulaşmak olanaklıdır; örneğin golf skorunuz hakkında yalan söyleyerek kupayı almak gibi. Teknik etkinliklerde, etkinliğin amacını bozmaksızın bir kuralı çiğnemek olanaklı olduğu halde oyunda durumun bunun tersi olduğu görülür. Eğer kurallar çiğnenirse amaca ulaşılması olanaksızlaşır; çünkü oyun oynamadıkça (aslında) kazanılmaz ve oyunun kurallarına uyulmadıkça (aslında) oyun oynanmaz” (Suits, 2012: 38).

Suits oyunlarda istenen sonuçlara ulaşmak için kuralların değiştirilmesinin mümkün olmadığını vurgular. Araçlar ve yöntemler kuralların izin verdiği ölçüde değiştirilebilmektedir. Hiçbir araç ve yöntemin kurallardan üstün olmadığını savunan Suits bu durumu şu şekilde açıklar:

“Satranç düşünün. Satranç oyuncularının ulaşmak istedikleri sonuç yenmektir. Bu da satranç taşlarının satranç kurallarına uygun olarak bazı karelere getirilmesini gerektirir. Bir kuralın çiğnenmesi bu sonuca ulaşmayı engelleyeceğine göre başka hangi araç ve yöntemler kullanılabilir? Oyunun doğası hakkındaki önerimizin reddedilme nedeni tam da budur: Golf oynamak için golf sopası kullanmak, istenen sonuca ulaşmak için daha az etkili ve dolayısıyla alternatif bir yöntem değildir; mantıksal olarak, vazgeçilmez bir yöntemdir” (Suits, 2012: 47-48).

Oyun ve kültür ilişkisinde bir diğer önemli noktanın dil faktörü olduğu görülmektedir. Huizinga insanın iletişim kurabilmek, öğrenebilmek ve emredebilmek amacıyla kendisi için yarattığı ilk aracın dil olduğunu belirtir. Dil sayesinde insanların nesnelere ayırmakta, tanımlamakta, fark etmekte olduklarını belirten Huizinga'ya göre “dil yaratıcısı olan zihin, oyun oynayarak, maddeyle düşünülen şey arasında sürekli gidip gelmektedir. Soyutun her ifadesinde bir simge vardır ve her simge de bir kelime oyununu içermektedir. Böylece insanlık, doğa evreninin yanındaki hayal edilmiş ikinci evren olan varoluş ifadesini hep yeniden yaratmaktadır” (Huizinga, 2013: 21). Dil oyun oynamak için bir araç görevi gördüğü

gibi aynı zamanda oyunların tüm kural ve özelliklerini anlatma ve aktarma becerisi sayesinde kültürün oluşumunda etkin bir görevi yerine getirmektedir.

2.3. Video Oyunları ve Dijital Oyunlar

İnsanın, insanlığın temel niteliklerinden biri olan oyunun elektronik alanlarda ortaya çıkması 20. yüzyılın ikinci yarısından sonrası döneme rastlamaktadır. İlk etkileşimli elektronik oyun olan *Spacewar* (1962) Steve Russel ve arkadaşları tarafından Massachusetts Institute of Technology'de uzay araştırmaları için kullanmak üzere tasarlanmıştır. Russel farkında olmadan dijital çağın ilk oyununu tasarlayarak her geçen gün sayısı artan oyun modellerini ve dijital oyun çağını başlatmasıyla bilinmektedir (Akbulut, 2009). *Spacewar* ile başlayan video oyunları furyası *Periscope* (1966) adlı ilk bozuk parayla çalışan oyunla devam etmiştir. Japonya, Avrupa ve Kuzey Amerika'da büyük başarı elde eden oyun yeni bir endüstrinin doğuşuna öncülük ederek yeni şirketlerin oluşmasını⁶, yeni oyunların⁷ yaratılmasını sağlamaktadır (Gür, 2018).

Castells bilgisayar teknolojilerinin yayılması ile birlikte bu şirketlerin amaçlarını şu şekilde açıklamaktadır: “Bilgisayar şirketleri, insanlara ‘kullanıcı dostu’ bir dolaşım ve programlama kapasitesi sunarken, elektronik evi, yeni bir iletişim galaksisine taşıma potansiyeline sahip olduğu düşünülen sihirli aygıtı, hazırlamakta aceleci. *Microsoft*'tan *Nintendo* ve *Saga* 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, info-eğlenceye ve görsel işitsel ürünlere aç olduğu farz edilen bütün bir dünyayı beslemek için üretimlerini yeniden düzenliyorlar” (Castells, 2005: 487).

Castells'in de belirttiği üzere bu dönemde yeni bir endüstri ortaya çıkmaktadır. Kurulan bu yeni pazar alanı kitlelerin arzularını sanal ortama taşımak için büyük bir dönüşüm içerisine girmektedir.

Artık geleneksel oyunlar yerini mini bilgisayarlardaki bu oyunlara bırakmaya, geleneksel oyun algısının bu dönemde değişmeye başladığı görülmektedir.

⁶ ATARI, SEGA, NİNTENDO vb.

⁷ Steeplechase (1975), Indy 800 (1975), Night Driver (1976), Space Invaders (1978), Pac-Man (1980), Donkey Kong (1981) vb.

Dijital oyunların iç dinamikleri hakkında düşünürken belki de ilk üzerinde durulması gereken nokta onların çok katmanlı ve çok yönlü bir yapıya sahip olduklarını göz önünde bulundurma gerekliliğidir. Dijital oyunlar elbette ilk olarak birer oyunu ifade etmektedir. Ancak, oyun olmalarının dışında dijital oyunlar kendilerinden önceki oyun formatlarından farklı olarak birer yazılım olma özelliği de taşımaktadırlar. Dijital oyunların aynı anda birer ‘oyun’, “interaktif birer yazılım”, “görsel işitsel temsil araçları”, “çeşitli derecelerde anlatı içeren kurmaca yapıtlar” veya “sosyal paylaşım ortamları” olarak ele alınması gerektiği iddia edilmektedir (Sezen, 2011).

1950’li ve 60’lı yıllarda çeşitli konsol ve bilgisayarlarda serüvenlerine başlayan dijital oyunlar insanları evvelâ ‘yapay zekâ’ya, sonra da aynı cihaz içerisinde iki oyuncunun desteklendiği teknoloji sayesinde ‘insan zekâsı’na karşı mücadeleye sevk etmektedir. 1990’ların gelişiyle birlikte dünyada, 2000’lerden itibaren de ülkemizde yaygın başka bir fenomenin, yani İnternetin büyük gücü kendisini göstermekte ve oyun sektörünün de bundan yoğun bir şekilde faydalanma girişiminde bulunduğu görülmektedir. Nitekim artık birden fazla farklı cihaz aracılığıyla insanlar aynı ve farklı mekânlarda birbirleriyle karşılaşılabilmekte veya takımlar kurarak bilgisayarın yapay zekâsına karşı rekabet edebilir hâle gelmektedirler. Bu oyunlara ‘P2P (peer to peer – kullanıcıdan kullanıcıya) çevrimiçi (online) çoklu oyuncu (multiplayer) desteği sağlayan oyunlar aracılık etmektedir (Özenç ve Tınmazlar, 2019).

Ulaştığı alan, gelişme hızı, içeriği ve sağladığı ‘aşırı’ etkileşimle bilgisayar, mobil, ağ ve video oyunlarının tamamını ifade eden dijital oyunlar dünyası günümüzün en büyük endüstrilerinden biri olmaktadır⁸ (Batı, 2011). Dijital oyunların geleneksel oyunlardan ayrıldığı temel nokta ise anlatı (hikâye) ve uzam farklılığında belirginleşmektedir (Akbulut, 2009).

Bilgisayar ve İnternet dolaylı yeni iletişim teknolojilerinin gelişmesiyle ortaya çıkan dijital oyun kültürü, edebiyat, roman, sinema gibi metinlere benzerliği sebebiyle anlatıbilim perspektifinden incelenmektedir. “Anlatı bir başlangıcı, ortası ve sonu olan, neden-sonuç zinciriyle kurulmuş olay ya da olayların,- uzamsal ve zamansal bir biçimde düzenlenmesidir” (Branigan’dan akt. Akbulut, 2009: 47). Derinliği ve arka plânı olan karakterler yaratmanın, bu yaratılan karakterlerin oyuncu tarafından seçilebilen ve seçilemeyen (düşman) özelliklerinin olduğu görülmektedir. Bu sayede oyunlara edebî bir kimlik kazandırılarak oyunculara farklı

⁸ En fazla kazanan ilk on oyun şirketinin yıllık kazancı toplamda 70 milyar dolar olmakla birlikte en fazla kazanan şirket 15 milyar dolarlık gelir hacmi ile Tencent firmasıdır. Kaynak: <https://baskabirkod.com/en-cok-para-kazanan-oyun-sirketleri/>. Erişim Tarihi. 25 Ağustos 2019.

bir deneyim kazandırmak hedeflenmektedir. Dolayısıyla, bir hikâye yaratmak ve bunu karakterler aracılığıyla anlatmak oyuncuların beğenisini kazanmak için vazgeçilmez bir unsur olarak görülmektedir. Oluşturulan hikâye, olay ve karakterler oyuncuların hem oyunla hem de diğer oyuncularla bütünleşmesi açısından büyük önem taşımaktadır (Özenç ve Tınmazlar, 2019).

Dijital oyunların anlatı olduğunu savunan ilk düzlemdeki tartışma “her şey anlatıdır; her şey anlatı olarak sunulabilir” görüşüne dayanmaktadır. “Hayatımızı anlamlandırmak, bilgiyi işlemek için anlatıyı kullanırız; oynadığımız bir oyun hakkında öykü anlattığımız için, türü ya da biçimi ne olursa olsun, oyun, anlatının dışında değildir” (Juul’dan akt. Akbulut, 2009: 48). Anlatının yoğun bir biçimde kullanıldığı ilk oyunlardan biri olan MUD⁹ (Multi-User Dungeon/ Çok Kullanıcı Zindan) 1990’lı yıllardan itibaren yoğun bir şekilde oynanmaktadır. Fidaner, MUDların birer anlatı dünyası olduğunu şu sözleriyle belirtmektedir: “Bilmediğiniz bir dünyadaki bir yaratığın zihnine hapsoldüğünüzü düşünün. Bu yaratık görüyor, duyuyor, yaşıyor, ama siz sadece onun zihninden geçenleri izleyebiliyorsunuz. Ayrıca siz bu yaratığın ‘içindeki ses’ olarak iradesini yönetiyorsunuz, ne komut verirseniz onu yerine getiriyor. MUD işte böyle bir dünya” (Fidaner, 2009: 233).

Bilgisayar teknolojileri ve Internet’in kullanımı ile birlikte oluşan yeni bir toplum modeli olan ‘ağ toplumu’nun mekânları olan akışlar uzamı, fiziksel olan mekânların ve ilişkilerin siber alana taşınmasını ifade etmektedir. Mekânların bu değişimi dijital oyunlar aracılığı ile de gerçekleşmektedir. Geleneksel oyunlarda uzam oyuncuların içinde devindiği, eylediği fiziksel alanı gerektirmektedir. Geleneksel oyunlar sınırları belli bir mekân içerisinde oynanmaktadır. Dijital oyunlarda ise uzam bilgisayar teknolojisi aracılığıyla sanal olarak yaratılmaktadır (Akbulut, 2009). Birer simülasyon¹⁰ olan bu mekânlar kurmaca olan oyun evreninin etkileşim boyutunu desteklemek amaçlı yaratılmaktadır. Aarseth’e göre bu simülasyonlar “pek çok bilişsel etkinliğin temellerini biçimlendiren temel yorumlama stratejisidir. Bilgisayar oyunları, simülasyon sanatıdır ya da simülasyonun bir alt türüdür. Tutarlı bir oyun dünyası yaratarak oyunun dinamik görünümünü sergileyen simülasyonlarda

⁹ “MUDların kökeni metin tabanlı macera oyunlarında bulunur. Bu oyunların ilki 1967 yılında Will Crowther ve Don Woods tarafından yazılan “ADVENT” adlı oyundur. Düşmanla savaşmaya, engelleri aşmaya ve sonunda defineyi bulmaya dayanan bu macera oyunu Tolkienesk (Yüzüklerin Efendisi’ndeki fantastik dünyayı imlemektedir) bir ortamda geçmektedir” Soyseçkin, İ. (2007). “Sanal Uzamda ve MUDlarda Eril-Dişil Kimliklerin Yeniden İnşası. Mutlu, B. (der.) *Yeni Medya Çalışmaları* (s. 251-280), İstanbul: Dipnot Yayınları.

¹⁰ “Bir araç, bir makine, bir sistem, bir olguya özgü işleyiş biçiminin incelenme, gösterilme ya da açıklanma amacıyla bir maket ya da bir bilgisayar programı aracılığıyla yapay bir şekilde yeniden üretilmesidir”, Baudrillard, J. (2016), *Simülakrlar ve Simülasyon* (çev. Oğuz, A.), Ankara: Doğu Batı Yayınları.

bilgi ve deneyim, bir yazar ya da yönetmen tarafından yeniden-yaratılmaktan çok, oyuncunun eylemleri ve stratejileri aracılığıyla yaratılmıştır” (Aarseth’ten akt. Akbulut, 2009: 68).

Dijital oyunların bu özellikleri sonucu özellikle 1990’lı yıllardan itibaren çeşitli oyun türleri ortaya çıkmaktadır. MMORPG¹¹ ve MOBA¹² gibi oyun türleri günümüzde bir E-Spor dalı ve boş zaman etkinliği olarak özellikle gençler arasında hızla yayılmaktadır.

Özellikle E-Spor (Elektronik Spor) “sporun yeni formu” olarak lanse edilen ve bilgisayar/konsol/mobil platformlar aracılığıyla oynanan çok oyunculu dijital oyunların mücadele alanları olmaktadır. Her ülke E-Spor’u farklı tanımlamaktadır; bir spor, bir oyun veya zekâ sporu. E-Spor ülkelere bağlı olarak çeşitli bakanlıkların (Gençlik, Spor, Kültür, Eğitim bakanlıklarının) ilgili alanlarına girmektedir. Amerika’da atlet olarak kabul edilen E-Spor oyuncuları (federasyon onaylı lisansa sahiplerdir) henüz olimpiyat komitesi tarafından tanınmamaktadır. Buna karşın 45’ten fazla ülkede Ulusal E-Spor Federasyonu mevcuttur (Türkiye de dâhil olmak). E-Spor’u dikkate almayı gerektiren hususlardan bazıları rekabet duygusu, takımlar (bölgesel, özel ve milli kafe), taraftarlar¹³, salonlar, ürünler vb. gelişmelerin olduğu büyük bir endüstri olma özelliğine sahip olduğu görülmektedir (Gençlik ve Spor Bakanlığı, 2018).

2.4. League of Legends Oyunu

League of Legends oyunundan bahsetmeden önce tarihsel olarak MOBA oyunlarının kökenlerine bakacak olursak:

RTS (Real Time Strategy/Gerçek Zamanlı Strateji) ve RP (Rol Player/Rol Yapma) oyunlarının karması diyebileceğimiz bir yapısı vardır. Bu fikir ilk olarak *StarCraft: Brood*

¹¹ “MMORPG, çok oyunculu bir rol yapma oyun tipidir. MMORPG tek isimden oluşmasına rağmen esasen MMO ve RPG olmak üzere iki farklı oyun türünün birleşimi olan oyunlardır. MMO ‘Massively Multiplayer Online’, yani ‘Devasa Çok Oyunculu çevrimiçi oyunlar’ olarak adlandırılmaktadır. Tek başına oynamak yerine başka insanlar ile oynamayı seven kişilerin favori oyun grubudur. RPG ‘Role Playing Game’ yani ‘Rol Yapma Oyunu’ olarak adlandırılmaktadır. Genellikle ‘MMORPG’ özelliklerinin büyük kısmını ve karakterini bu bölüm oluşturmaktadır. Oyuna kişiselleştirme özellikleriyle birlikte birçok özelliğini bu türü vermektedir. RPG oyunların büyük bir bölümü silâh olmayan Ortaçağ benzeri ve dünya ile bağlantısı olmayan hayali diyarlarda geçmektedir. Karakterine yeni özellikler alarak veya yeni kıyafetler giydirerek geliştirmek amaçtır. Günümüzde hâlâ aktif olarak oynan en büyük MMORPG oyun türü WoW (World of Warcraft) adlı oyundur. 1.7 milyon oyuncusu mevcuttur”. (<https://wmaraci.com/nedir/mmorpg>) Erişim tarihi. 20 Ağustos 2019.

¹² MOBA, ‘Multiplayer Online Battle Arena’, yani ‘Çevrimiçi Çok Oyunculu Savaş Arenası’ gerçek zamanlı strateji savaş oyunu türüdür. Genellikle beş kişiden oluşan iki farklı takımın üç ana yoldan oluşan bir harita üzerinde karşı takımın enerji kaynağını yok etmeyi hedefleyen oyun türüdür (<http://tesfed.gov.tr/Sayfalar/3082/3081/MOBA.aspx>) Erişim Tarihi. 20 Ağustos 2019.

¹³ Örneğin, 2018 LoL Dünya Şampiyonası finalini 100 milyon kişi izlemiştir. (<https://playerbros.com/league-of-legends-2018-dunya-sampiyonasi-finalini-yaklasik-100-milyon-kisi-izledi/>) Erişim Tarihi. 20 Ağustos 2019.

War oyununda bir mod olan *Aeon of Strife* ile ortaya çıkmıştır. Bu yeni modda *StarCraft*'taki gibi ünite basma, orduları yönetme yoktur. Tam tersine her oyuncu kendi seçtiği güçlü bir karakteri yönetmektedir. Zamanın mod yapımcıları yapay zekânın yönettiği, oyunculardan bağımsız olan orduları yapmayı başardılar. Bununla birlikte, kendi kendine belli bir rotadan ilerleyen, bizim 'Minion' veya 'Creep' adını verdiğimiz üniteler ortaya çıktı. Bu üniteler oyunda bulunan ve güçlü kuleler tarafından savunulan üç farklı koridordan karşı takıma saldırmak için tasarlanmıştı. Oyunun amacı ise bu birimleri ve kuleleri aşip takımın 'esas' kulesini yerle bir etmektir. İşte bunu mod yapımcıları *StarCraft: Brood War* zamanında başardı¹⁴.

Warcraft 3'ün 2003'te çıkmasının ardından "Eul" isimli bir mod yapımcısı *Aeon of Strife*'a benzer bir oyun için kolları sıvadı. Ortaya çıkardığı oyuna *Dota (Defence of the Ancients)* adını verdi. *Warcraft 3* motorunun kapasitesiyle birlikte oyun çok daha hızlı gelişmeye başladı. Seçilebilecek karakter sayısı ve karakterlerin üzerine alabileceği eşya sayısı büyük ölçüde artmıştı. Yapay zekânın çıkardığı orduları veya karşı takımın karakterlerini öldürmek hem altın hem de tecrübe kazandırmaya başladı. Böylelikle büyük bir rekabetin ilk adımları atıldı¹⁵.

Eul *Dota*'yı çıkardıktan sonra üzerinde çalışmalarını sonlandırdı. Bununla birlikte, birçok mod yapımcısı kendi versiyonlarını denemeye başladı. En başarılı olan ise bilinen adıyla Guinsoo oldu. Guinsoo işe *Dota: Allstars* yaparak başladı. Allstars'da kendi fikirlerini ve diğer mod yapımcılarının fikirlerini harmanladı. Artık oyunda ormanlarda bulunan tarafsız birimler bulunuyordu. Alınabilecek eşya sayısı daha da artmıştı. Hatta bazı eşyalar özel reçetesiyle birlikte birleştirilerek çok güçlü kombinasyonlar elde ediliyordu. Guinsoo daha sonraları Steve "Pendragon", Mescon ile çalışmaya başladı. Pendragon hala çok genç olmasına rağmen fikirleri büyük oranda karşılık buldu. Bütün *Dota* oyuncularının bulunduğu, fikirlerini anlattığı, tartıştığı bir forum yarattı. Bu forum *Dota*'nın ilerlemesindeki en önemli faktör oldu. Oyundaki birçok hata, bazı karakterlerdeki aşırı güçlülük durumları bu forum sayesinde kısa sürede giderilmeye başladı. İki yılın ardından Guinsoo oyunun bütün kontrolünü şu anda hâlâ oyunu geliştirmekte olan Abdul "IceFrog" Ismail'e devretti. IceFrog bütün oyuncuları daha önce kimsenin yapmadığı kadar büyük bir ciddiyetle dinledi. Oyunun dengesini mükemmel hâle getirdi. Diğer birçok Multiplayer oyunu yeni haritalar çıkarmaya

¹⁴ <https://dijitalsporlar.com/makaleler/dotanın-tarihi-ve-oyun-sektorune-etkileri> Erişim Tarihi: 03.12.2019

¹⁵ <https://www.redbull.com/tr-tr/red-bull-son-sampiyon-dota-tarihi-defense-of-the-ancients> Erişim Tarihi: 03.12.2019

odaklanırken *DotA: Allstars* IceFrog'un önderliğinde tek bir harita olarak kaldı. IceFrog modun başına geçtikten kısa bir süre sonra oyun artık tamamen dengeli, oynanabilir bir oyun hâline geldi.¹⁶

2009'da Dota'nın benzeri iki oyun ortaya çıkmıştır. Birisi *Gas Powered Games* tarafından çıkarılan *Demigod*, diğeri *Riot Games* tarafından çıkarılan *League of Legends*. *Demigod* oyuncular tarafından dengesizliği yüzünden suçlandı ve başarısız oldu. Ancak *League of Legends* çok büyük bir başarıya imza attı. İnsanlar LoL için "Dota'nın varisi" demeye başladılar. Hem Guinsoo hem de Pendragon *Riot Games*'e katıldı. Bu ikili her ne kadar Dota'yı yaratan ekibin çekirdeği olsalar da LoL'de Dota mekaniklerini kullanmadılar. *Riot Games* Dota oyuncularını çekmek için elinden geleni yaptı. Oyunu öğrenmeleri için rehberler yazıldı, oyunu öğreten videolar yapıldı. Oyuncuların en çok dert ettiği maç eşleştirme konusunda oyuncuların sempatisini kazandı. LoL bu sıralarda MOBA türleri içerisinde en çok oynanan oyun hâline geldi¹⁷.

2010'da *S2 Games* tarafından *Heroes of Newerth* çıkarıldı. Oyunun LoL'ü tahtından etmesi ve çok fazla kişi tarafından oynanması plânlanıyordu. Oyun tamamen Dota'nın aynısıydı, farkları ise grafik olarak çok daha iyi olması ve LoL'ün yaptığı gibi oyunculara destek sunmasıydı. *S2 Games*'in aklında "Dota'nın aynısını daha kaliteli ve güzel bir biçimde yaparsak MOBA türünde tahta oturabiliriz" fikri vardı ancak düşünceleri beklenen karşılığı alamadı. HoN düşünüldüğü gibi LoL'ü tahtından edemedi¹⁸.

MOBA oyunlarının tarihsel kökenlerine baktığımızda WoW oyunu içerisinde bir 'eğlence modu' olarak ortaya çıktığını görmekteyiz. Tahmin edilenden daha fazla kullanıcının MOBA oyunlarına gösterdiği ilgi ile birlikte popüler hâle gelen MOBA oyunları günümüzde en fazla oynanan oyun türlerinden birini oluşturmaktadır. Bu başarının Dota ile başladığını ancak, LoL ile birlikte günümüzdeki etki alanını yarattığını görmekteyiz. Dolayısıyla LoL oyununa daha detaylı bir şekilde bakacak olursak;

"*League of Legends* tempolu, rekabete dayalı, strateji oyunlarının heyecanını rol yapma oyunlarının öğeleriyle bir araya getiren çevrimiçi bir oyundur. Tasarımları ve oynanışlarıyla kendine özgü şampiyonlardan oluşan iki takım, çeşitli savaş alanlarında

¹⁶ <https://www.gamehonor.com/showthread.php/12067-Dota-Tarihi-B%C3%B6l%C3%BCm-1> Erişim Tarihi: 03.12.2019

¹⁷ <https://playerbros.com/league-of-legends-dota-farki/> Erişim Tarihi: 03.12.2019

¹⁸ <https://www.merlininkazani.com/heroes-of-newerth-icin-buyuk-yama-haber-53701> Erişim Tarihi: 03.12.2019

ve oyun modlarında başa baş mücadele etmektedir. LoL sürekli çeşitlenen şampiyonları, sık sık güncellenen içeriği ve canlı turnuva ortamıyla, her beceri seviyesindeki oyuncunun sıkılmadan çok uzun süre oynayacağı oyundur”¹⁹.



Kaynak: www.engadget.com, Erişim Tarihi: 17 Ağustos 2019.

MOBA tarzı bir oyun olan LoL’e biraz daha derinden bakacak olursak; ilk etapta bir haritası, harita üzerinde bulunan on farklı kişinin yönettiği on karakter ve her karaktere ait farklı beş görev²¹ olduğunu görmekteyiz. Asıl amaç merkez kuleye ulaşip bu kuleyi yıkmaktır. Bu kuleleri yıkmak için ‘inhibitör’²² adı verilen minyon üreticilerini ve karşı rakip oyuncularını geçmek gerekmektedir (Özenç ve Tınmazlar, 2019).

¹⁹ Resmi İnternet adresinden alınmış tanımdır. <https://tr.leagueoflegends.com/tr/game-info/get-started/what-is-lol/> Erişim Tarihi. 20 Ağustos 2019.

²¹ Top lane (üst bölge), Jungle (orman), Mid lane (orta bölge), ADC (atack damage carry) ve son olarak support (destek) Kaynak: <https://www.sonhaberler.com/sanal-dunya/lol-oyunu-nedir-nasil-oyanir-vayne-h670268.html> Erişim Tarihi. 21 Ağustos 2019.

²² ‘Önleyici’ anlamında kullanılan tıbbi bir terimdir. Kaynak: <https://www.nedirnedemek.com/inhibit%C3%B6rne-demek> Erişim Tarihi. 21 Ağustos 2019.



MOBA oyunlarının genel harita yapısı Kaynak: lolepicshop.com, Erişim Tarihi: 17 Ağustos 2019.

LoL oyununun özelliklerinden kısaca bahsetmekle birlikte, oyunun tercih edilme sebeplerine gelecek olursak: Sürenin kısa olması²³, rekabetçi olması²⁴, ücretsiz olması ve son olarak sosyalleşme boyutunun yüksek olması tercih edilme sebeplerini oluşturmaktadır.

LoL oyununun evrim sürecinden kısaca bahsedecek olursak: ilk kez 2008 yılında duyuruldu ve beta sürümü (deneme sürümü) piyasaya sürüldü. 2009 yılında oyunun artık dünya çapında oynanabilir hâle geldiğini görmekteyiz. 2011 yılında 15 milyonluk bir oyuncu kitlesine kavuşan LoL ilk Dünya Şampiyonası'nı gerçekleştirmiştir. 2012 yılında 100. Karakterini oyuna dâhil eden LoL aynı yıl 1 milyon dolarlık bir ödül havuzuyla Dünya Şampiyonası'nı gerçekleştirmiştir. Aynı dönemde Türkiye'de ilk resmi LoL ligi ve takımları kurularak TBF (Türkiye Büyük Finalini) gerçekleştirmiştir. 2014 yılında yine 1 milyon

²³ Ortalama 30-40 dakika arası sürmektedir. Takım (minimum 4 kişinin onaylaması gerekir) isterse 20. dakikada surrender (pes etme) verebilir. https://gamekit.com/league-of-legends/qaa/4499330/lol-genelde-kac-dk-suruyor/?lead=promotion&utm_campaign=SEO&utm_target=forum&utm_format=www.google.com&utm_source=other&language=tr Erişim Tarihi. 15 Ağustos 2019

²⁴ Lig sistemi (Bronz, Gümüş, Altın, Platin, Elmas, Ustalık ve Şampiyonlar Ligi) bulunan LoL oyununda kişiler dereceli maçlar oynadıkça tecrübe puanı elde ederler ve bu elde ettikleri puanlar kişilerin bir üst lige çıkmasını ve 'daha iyi oyuncular'la oynama fırsatı yakalamalarını sağlamaktadır. <https://tr.leagueoflegends.com/tr/news/riot-games/announcements/dereceli-takim-olustur-rekabete-katil> Erişim Tarihi. 15 Ağustos 2019

dolarlık bir ödül havuzuyla Dünya Şampiyonasını gerçekleştirmiştir. 2016 yılına geldiğimizde karakter sayısı 130'u bulan LoL oyununun 2018'de 4 milyon dolarlık bir ödül havuzuna sahip olduğunu görmekteyiz (Atakan ve Tınmazlar, 2019). Bu süre içerisinde profesyonel oyunculuk alanının²⁵ ve yeni takımların²⁶ ortaya çıktığını belirtmek gerekmektedir. Oyuncu sayısı 100 milyona ulaşan²⁷ ve Türkiye'de her gün 3 milyon oyuncunun oynadığı²⁸ LoL oyunu etkisini günden güne hızla artırmaktadır. Son olarak özellikle ülkemizde E-Spor ve LoL oyununa yönelik yoğun bir ilgi²⁹ olduğunu belirtmek yerinde olacaktır. 30 milyon oyuncuya³⁰ sahip olan Türkiye'de ki oyun piyasasının maddî hacmi ise 1 milyar doları³¹ aşmaktadır.

²⁵ Faker takma adını kullanan Koreli oyuncunun yıllık geliri 1 milyon doların üzerindedir (<https://www.redbull.com/tr-tr/en-cok-kazanan-lol-yildizlari> Erişim Tarihi. 19 Ağustos 2019).

²⁶ 1907 Fenerbahçe Esports, BAU SuperMassive, Dark Pasage, HWA Gaming, Galatasaray Esport, Beşiktaş LoL Esport vb. birçok takım bu süre içerisinde oluşmaktadır. <https://www.gamexnow.com/lol-2018-turkiye-sampiyonluk-ligi-takimlari-belli-oldu/> Erişim Tarihi. 19 Ağustos 2019.

²⁷ <https://www.forbes.com/sites/insertcoin/2016/09/13/riot-games-reveals-league-of-legends-has-100-million-monthly-players/#7efe25c05aa8> Erişim Tarihi. 20 Ağustos 2019.

²⁸ file:///C:/Users/samsung/Desktop/GÜNCEL%20RAPORLAR/Riot%20Games_%20Türkiye'de%20her%20gün%203%20milyon%20genç%20LoL%20oynuyor.html Erişim Tarihi. 21 Ağustos 2019

²⁹ Örnek vermek gerekirse, Bahçeşehir Üniversitesi Türkiye'de ilk akademik bursunu LoL oyuncularını çekmek ve kendi takımına dâhil etmek için vermiştir <https://bau.edu.tr/icerik/11765-bahcesehir-universitesinden-turkiyede-bir-ilk-espor-bursu> Erişim Tarihi. 21 Ağustos 2019.

³⁰ <https://www.evrensel.net/haber/324796/turkiyede-30-milyon-kisi-dijital-oyun-oynuyor> Erişim Tarihi. 23 Ağustos 2019.

³¹ <https://www.tamindir.com/haber/en-cok-oyun-oynayan-ulkeler-belli-oldu-iste-turkiye-nin-sirasi-41531/> Erişim Tarihi. 23 Ağustos 2019.

3. BÖLÜM

3. YÖNTEM ve BULGULAR

3.1. Araştırmanın Konusu ve Amacı

1835 yılında telgrafın icadıyla birlikte iletişim teknolojilerinin ilk adımının atıldığını görmekteyiz. Günümüzde telgraf önemsiz gözükse de 19. yüzyıl için ‘devrim’ niteliğinde bir icat olarak karşımıza çıkmaktadır. İletişim kurmanın haftalar, hatta aylar aldığı bu dönemde telgraf iletişimi saatlere indirmekteydi. Telgraf ile başlayan iletişim devrimi günümüzde dünyanın en büyük iletişim ağı olan İnternet sayesinde iletişimi anlık, kaydedilebilen ve sınırsız ağlar oluşturabilen bir boyuta taşımaktadır. Zaman ve mekân olgularının yeni anlamlar kazandığı, sosyalleşme biçimlerimizin dönüşüme uğradığı, pratiklerimizin tek bir tuşla birbirine bağlandığı bu dönem ağ toplumu olarak tanımlanmaktadır. Ağ toplumunun en belirgin özelliği milyarlarca ağın etkileşim hâlinde olmasıdır. Sürekli ağlar kurduğumuz bu yeni toplum tüketim alışkanlığımızı, üretme biçimimizi (günümüzde en değerli meta olan bilgi buna bir örnektir), sosyal yakınlıklarımızı, sosyalleşme biçimimizi, sosyal hareketleri, ticarî ve malî ilişkilerimizi, zaman ve mekân algımızı, gerçeklik algımızı, daha birçok durumu dönüştürmüştür ve dönüştürmeye devam etmektedir. Bu gelişmeler ışığında dönüşen bir diğer alan ise oyun alanıdır.

İnsan ve toplumlardan çok daha önce oyunların mevcut olduğunu belirten Huizinga (2013) hayvanların da oyunlar oynadıklarını belirtmektedir. Huizinga’ya göre oyunlar aracılığı ile kültür yaratılmaktadır. Oyun kültürü yaratan, dönüştüren ve dönüştürmeye devam eden bir olgu olarak karşımıza çıkmaktadır. Bilgisayar teknolojilerinin gelişimi ve devamında İnternet’in ortaya çıkmasıyla birlikte oyun olgusunun dijital dünyaya, oyunların mekânlarının siberuzama taşındığı görülmektedir. 1960’lı yıllarda video oyunları ile başlayan bu dönüşüm 1990’lı yıllarda çevrimiçi oyunlara, 2000’li yıllarda sayısız bir oyun hacmine ulaşmaktadır. Dijital oyunlar ile geleneksel oyunlar arasındaki en belirgin fark, dijital oyunların aynı zamanda birer yazılım, görsel ve işitsel temsil araçları ve yeni bir sosyal paylaşım alanına dönüşmesidir.

Siberuzama taşınan oyunlar zaman ve fiziksel mekân sınırlılıklarını ortadan kaldırmaktadır. Günümüzde oyunların mekânı Castells’in ‘akışlar uzamı’ olarak tanımladığı siberuzam olmaktadır. Gerçekliğin siber gerçekliğe, kültürün siber kültüre, ilişkilerin siber

ilişkilere evrildiği bu dönem günümüz dünyasını anlamak için kaçınılmaz olarak incelenmesi gereken bir alan olmaktadır.

Bu bağlamda araştırmamızın örnekleme olan (sadece Türkiye’de 100 milyon oyuncuya sahip, her gün 3 milyon insanın gruplar hâlinde oynadığı, büyük bir endüstri olma özelliğine sahip) League of Legends oyununu “oyun oynamaya yönelik algılar ve sosyal ilişkiler” ve “oyun-mekân algısı” başlığı altında iki tema üzerinden incelemeyi amaçladık.

3.2. Araştırmanın Önemi

Türkiye literatüründe siberuzayla ilgili birçok çalışma bulunmasına karşın günümüzde çok geniş bir kitle tarafından oynanan oyunlarla ilgili araştırmalar sınırlıdır. Bu noktada yapılacak olan bu çalışmanın alana benzer araştırmalara bir örnek olarak katkıda bulunacağı düşünülmektedir. Bununla beraber, günümüzde siber gerçeklik ve toplumsal gerçekliğin iç içe geçtiğini söylemek mümkündür. Bu bağlamda oyunların da bu ilişkide önemli bir rol oynadığını ve yeni bir sosyalleşme biçimi olduğunu, kültür oluşumuna etkisi olduğunu birçok düşünür dile getirmiştir. İç içe geçen bu iki gerçekliğin daha fazla anlaşılması günümüz dünyasının da anlaşılmasında önem arz etmektedir.

3.3. Araştırmanın Soruları

Araştırmamız “oyun oynamaya yönelik algılar ve sosyal ilişkiler” ve “oyun-mekân algısı” temaları altında League of Legends oyuncularına demografik sorularla birlikte toplam 33 soru sorulmuş, fakat sadece 22 tanesinden sağlıklı cevap alınabilmektedir. Tüm sorular eklenmiş ve sağlıklı yanıt alınamayanlar da ayrıca belirtilmiştir. Değerlendirmeye uygun soruları şöyle sıralayabiliriz:

Demografik Bilgiler

1. Adınız ve Soyadınız
2. Yaşadığınız il?
3. Cinsiyetiniz?
4. Doğum tarihiniz
5. Yaşınız

6. Eğitim durumunuz nedir?
7. Mesleğiniz nedir?
8. Herhangi bir işte çalışıyor musunuz?
9. Aylık geliriniz ne kadardır?

Oyun Oynamaya Yönelik Algılar

10. Oyun oynamak sizin için ne ifade etmektedir?*
11. Sizi oyun oynamaya iten sebepleri açıklayabilir misiniz?*
12. Kaç yıldır M.O.B.A. (Çoklu Çevrimiçi Savaş Arena) türünde oyun oynamaktasınız?
13. Bu tür oyunları tercih etmenizdeki sebepler nelerdir?*
14. Kaç yıldır League of Legends oyununu oynamaktasınız?

Peki oynadığınız süre boyunca oyuna ayırdığınız sürede farklılık var mıdır?
15. Çocukluğunuzdan bu güne kadar oynadığınız oyunları göz önüne alacak olursanız League of Legends oyunu nasıl bir oyun deneyimi sunmaktadır?
16. Gün içerisinde kaç saatinizi bu oyun ile ilgili aktivitelere ayırmaktasınız?
17. Sizce League of Legends oyununu oynamak ciddi bir eylem midir?*
18. Daha önce oynadığınız M.O.B.A. oyunları ile LoL arasında bağlantı var mı?
19. LoL oyununu oynamak sizin için bir boş zaman etkinliği midir?*
20. Sizce oyun oynamak ile mutluluk arasında bir bağlantı var mıdır?*

Oyun Ve Sosyal İlişkiler

21. LoL oyunu gündelik hayatınızda bir değişiklik yarattı mı? Kısaca bahseder misiniz?*
- 22.a. Ailenizde ve çevrenizde sizden başka oyun oynayan var mı?

³² Çalışmamızın kapsamı içerisinde değerlendirmeye uygun görülen sorular.

- 22.b. Bu kişilerin sizin oyun oynamanızda etkisi var mıdır?*
- 22.c. Çevrenizde LoL oynamayanların sizin oyun oynamanıza yönelik tutumları nelerdir? Kısaca bahseder misiniz?
23. LoL oyununu oynamak sosyal ilişkilerinizi nasıl etkilemektedir?*
24. Daha önce LoL ile ilgili herhangi bir etkinliğe (kafe turnuvaları, üniversite turnuvaları vb.) katıldınız mı?
25. LoL oynarken edindiğiniz sosyal çevre ile diğer sosyal çevreniz arasında mevcut farklılıklar var mıdır?
26. Oyun oynamak sizce kültürel bir boyut kazanmış mıdır? Sebeplerini kısaca açıklar mısınız?*
27. Oyun oynarken kullandığınız kavramlar gündelik hayatta sizce bir karşılık bulmakta mıdır? Yoksa sadece oyuna ait bir dil midir?*

Oyun Ve Mekân İlişkisi

28. LoL oynarken kendinizi gerçek bir mekânda hissediyor musunuz?*
29. Sanal bir mekân olan LoL oyunu ile fiziki mekânlar (internet kafe, ev içi alanınız, E-spor arenaları vb.) arasında bir benzerlik var mıdır?*
30. Sosyal ağlar içerisinde sanal mekân olma özelliği taşıyan Twitter, Instagram, Facebook, YouTube vb. alanlar sizin için önemli midir? Kıyaslayacak olursanız oyun oynama alanları ile sosyal medya ağları arasında ne gibi farklılıklar vardır?*
31. E-spor hakkında bilgi (kafe turnuvaları, üniversite ligi, ulusal lig, özel turnuvalar, dünya şampiyonası, ödül havuzu vb.) sahibi misiniz? Kısaca açıklar mısınız?
32. Türkiye'deki E-spor etkinlikleri ve E-spor'un geleceği hakkında kısaca düşüncelerinizi belirtir misiniz?
33. Son olarak LoL oyununun size kazandırdıkları ve kaybettirdikleri (sosyal, ekonomik, kültürel) hakkında düşüncelerinizden kısaca bahseder misiniz?

3.4. Araştırmanın Evreni ve Örneklemi

Araştırmanın evreni olarak İstanbul ve Aydın illeri seçilmiştir. Oyuncuların büyük çoğunluğunun ve oyun evlerinin İstanbul'da bulunması ve oyun turnuvalarının büyük bir kısmının İstanbul'da düzenlenmesi sebebiyle birinci evren olarak İstanbul ilinin seçilmesi uygun görülmüştür. İkinci evren olan Aydın ilinin seçilme sebebi ise Üniversite *League of Legends* turnuvasının mevcut olması ve Aydın Adnan Menderes Üniversitesi'nin bu turnuvaya katılan öğrencilerinin bulunmasıdır.

Araştırmanın örneklemini her iki il için aktif olarak 19-32 yaş aralıklarında *League of Legends* oyununu oynayan 24 kişi olarak belirledik. Fakat bunlardan sadece 12'siyle yapılan görüşmeler uygundu. 5'si profesyonel olan 12 oyuncunun 7'si amatördür. 19-32 yaş aralığının seçilmesinin nedeni aktif oyuncu kitlesinin bu yaş aralığında olması ve profesyonel oyunculuk yaşının bu yaş aralığında yer almasıdır.

3.5. Araştırmanın Yöntemi ve Veri Toplama Tekniği

Araştırmanın içinde bulunduğu toplumsal bağlama duyarlı olması, karmaşıklığı, ayrıntılar ve bağlamların anlaşılması amaçlandığı için bu çalışmada nitel araştırma yöntemini tercih ettik. Çünkü "Nitel araştırma desenleri araştırma etkinliklerinin birbiriyle tutarlı ve amaca uygun bir biçimde gerçekleştirilmesi açısından araştırmacıya rehberlik eder. Araştırmanın odağını, veri toplama ve analiz yaklaşımlarını belirlemede araştırmacıya yön göstermekle birlikte, nitel araştırma desenleri sınırları kesin çizgilerle belirlenmiş bir yönlendirme yapmaz. Nitel araştırma desenleri araştırmacıya esnek bir yaklaşım sağlar ve belirli bir odak çerçevesinde araştırmanın çeşitli aşamalarının birbiriyle tutarlı olmasında katkıda bulunur" (Yıldırım ve Şimşek, 2016: 67).

Siberuzayın ve beraberindeki çevrimiçi oyunların bireylere yeni bir sosyal alan, yeni yaşam pratikleri kazandırması ve beraberinde bu karmaşık gerçekliğin oluşumu ve etkilerini, oluşan bu yeni alt-kültürün boyutlarını daha iyi anlamak için bu çalışmada nitel bir sorgulama ve bakış açısından hareketle derinlemesine görüşme tekniği kullanılmaktadır. Nitel araştırmalarda çok sık başvurulan veri toplama tekniği olan derinlemesine görüşme, görüşülen kişilere kendilerini birinci elden ifade edebilme fırsatı verdiği gibi, araştırmacıya da görüşme yaptığı kişilerin anlam dünyalarını, bakış açılarını, içinde buldukları özel

durumlara ait duyguları, düşünceleri ve tecrübelerini yine onların ifadelerinin yardımıyla derinlemesine anlama imkânı sunmaktadır.

Araştırmamızın 5 görüşmesini çevrimiçi internet programları kullanarak (Skype, Discord vb.) görüntülü iletişim araçları aracılığıyla gerçekleştirdik. Bu seçimin sebebi hem çalıştığımız konu itibarıyla uygun olması hem de bu 5 kişiye ulaşımın zor olmasıydı. Diğer 7 kişiyle yüz yüze görüşmeler gerçekleştirilmiştir.

3.6. Araştırmanın Kapsamı ve Sınırlılıkları

Araştırmamızın kapsamını çoklu çevrimiçi savaş oyunlarından biri olan *League of Legends* oyununun konumu, algılanış biçimi, sosyal etkileşim boyutu, yarattığı mekân algısı ve bunların bir sonucu olarak siber gerçekliğin boyutları oluşturmaktadır. Çalışmamız İstanbul ve Aydın illeri ile sınırlandırılmaktadır. Bunun sebebi, yukarıda da belirttiğimiz gibi, İnternet kafelerin, oyuncuların büyük bir kısmının, oyun evlerinin, takımların ve turnuvaların büyük bir kısmının İstanbul'da bulunmasıdır. Aydın ilinin seçilme sebebi Üniversite *League of Legends* ligine dâhil olan takımlardan birinin Aydın Adnan Menderes Üniversitesi öğrencilerinden oluşmasıdır.

Toplam 24 katılımcıyla yapılan görüşmelerde 12 tanesi başarılı 12 tanesi başarısız bir şekilde sonuçlanmıştır. Sorulan sorular iki veya daha fazla alternatif üzerinden cevaplanamadığı için görüşülenler deneyimlerini, oyun alanını ve kendisine davranış biçimi olarak yansımaları anlatmakta güçlük çekmişlerdir. Yapılan görüşmelerin yüz yüze gerçekleşmesinden dolayı maliyet, zaman, görüşmecilerin eğitimi ve sosyal olarak kabul edilebilir cevaplar verme eğilimi yapılan görüşmeyi olumsuz etkilemiştir. Ayrıca yapılan görüşmeler farklı demografik özellikler içerdiği için operasyonel bir sorun ortaya çıkmıştır. Özellikle eğitim seviyesi ve yaş aralığı ile ilgili kısımlarda görüşmecilerin cevaplama yetisinin kısıtlı olması, genellikle oyunla ilgili literatür üzerinden cevap vermeleri görüşmeleri başarısız kılmıştır. Oyunla ilgili yapılan bir görüşmede bilgi, beceri ve yetenekle ilgili cevap verme eğilimi salt bir olgusal duruma ve salt bir davranışsal duruma atıfta bulunmaya yol açarak güçlük çıkarmıştır.

Bu çerçevede diğer sınırlılıklar oyun alanı ve siberuzam ile ilgili Türkçe literatürün az olması, görüşme yapılacak evrende kadın oyuncuların az olması, profesyonel oyunculara ve takımlara ulaşmanın zor olması, Türkiye'de kariyerlerine devam eden yabancı oyuncular ile

görüşme yapmak için yeterli bir dil becerisine sahip olmamam araştırmamızın diğer sınırlılıklarını oluşturmaktadır.

3.7. Araştırmanın Bulguları

Genel hatlarıyla belirli düğümlerin birbirleriyle bağlantılar aracılığıyla iletişim içinde olduğu sistemleri ifade eden ağ kavramı (Coleman, 2012) iletişim teknolojilerinin gelişim göstermesiyle birlikte yeni boyut kazanmıştır. Özellikle Internet'in gelişmesiyle birlikte değişen Internet dünyası yeni toplum modeli olan 'Ağ Toplumu' kavramını ortaya çıkarmıştır. Herkesin her koşul ve zamanda Internet'e bağlanabildiği yeni ağ toplumunun en büyük gücü Internet'in geniş kitleler tarafından kullanılmasıdır.

Hayatımızın her alanına sirayet eden Internet alışkanlıklarıyla anlatmak istediğimiz sosyal medya, wikipedia, uluslararası ticaret ağları, yeni sosyal hareketler, yeni kimlik tartışmaları, siber gerçeklik ve kültür gibi birçok yeni olgunun oluşmasına zemin hazırlamıştır. Her alanın dönüşümünü hızlandıran Internet'in etki alanını yeniden üreten diğer olgu 'oyun ağları'dır. Günümüzde milyonlarca bireyin aktif şekilde oynadığı dijital ya da online oyun ağları mevcuttur. Oyun ağlarının günden güne artış göstermesi sebebiyle siber pratiklerimiz, algılarımız, ilişkilerimiz, tüketim alışkanlıklarımız değişmekte ve yeniden üretilmektedir.

Bu tez bağlamında da *League of Legends* oyununun barındırdığı dinamikler ve oluşturduğu alt kültür baz alınarak dijital oyunların oluşturduğu olgular ve kavramlar ele alınmıştır. Bunlar yeni konumlar ve ağlar, sosyalleşme biçimleri, sosyal ilişkiler, gündelik hayata yansımaları, oyuna ayrılan süre, sürenin niteliği, kullanılan dil, fiziksel mekânları siber uzama nasıl taşıdıkları, bu mekânlara yüklenen anlamlar 'oyuna yönelik algılar ve sosyal ilişkiler' ve 'oyun-mekân algısı' temaları altında incelenmektedir. Bu bağlamda alt temalarımız şunlardır:

1) Oyun Oynamaya Yönelik Algılar ve Sosyal İlişkiler

- "League of Legends" Oyununun Konumu ve Etki Alanları
- "League of Legends" Oyununun Yarattığı Yeni Sosyalleşme Formu
- Oyun ve Ciddiyet İlişkisi
- Kültür Yaratma İşlevi Olarak "League of Legends" Oyunu

2) Oyun ve Mekân Algısı

- Mekândan Uzama Gerçekliğin Yeni Formu
- Ağların işbirliği; Sosyal Medya Ağları ve E-Spor

3.7.1. Araştırmaya Dair Bilgiler

Nitel metodolojiye uygun olarak ve çalışmanın sınırlılıkları çerçevesinde özellikle LoL oyuncularının demografik özellikleri baz alınarak çalışmanın örnekleme oluşturulmuştur. İlk olarak görüşmecilerin yaş aralığı, eğitim düzeyleri, gelir durumu ve çalışma durumları incelenecektir. Bununla beraber katılımcılar farklı yaş, eğitim, gelir ve çalışma özelliklerine göre tercih edilmiş, böylelikle daha kapsamlı ve kıyaslamaya dayalı verilere ulaşılması amaçlanmıştır.

Tablo 1: Katılımcıların yaş dağılımı

Yaş Aralığı	Sayı (N)	Yüzde (%)
18-24	5	%41
25-29	5	%41
30-34	2	%18

Araştırmada nitel görüşmeye katılanların aidiyetlerine göre dağılımı Tablo 1’de şu şekilde gerçekleşmiştir: 18-24 yaş aralığı % 41, 25-29 yaş aralığı % 41, 30-34 yaş aralığı % 18’dir. Buradan hareketle görülüyor ki, 18-24 ve 25-29 yaş aralığının örneklem içindeki temsili eşit olarak görülmektedir. 30-34 yaş aralığının örneklem içindeki temsiliyeti, araştırma evreni içindeki temsiliyetinden oldukça düşük gerçekleşmiş ve yaş sıralamasında son sıra olarak dikkat çekmiştir. Ancak görüldüğü üzere yaş faktörünün oyun oynama üzerine etkisi oldukça sınırlıdır. Farklı yaş gruplarından kullanıcıların aktif bir şekilde oyun oynadığı saptanmıştır. Bununla beraber yaş durumunun olumsuz olarak etkilediği tek durum profesyonel E-Spor oyuncularının oyunculuk kariyerlerinin bitmesi noktasında ortaya çıkmaktadır. Oyunda emeklilik yaşının 27-30 yaş aralığında olması dikkat çekicidir.

Tablo 2: Katılımcıların eğitim durumları

Eğitim Durumu	Sayı (N)	Yüzde (%)
İlkokul mezunu	1	%9
Lise mezunu	9	%75
Ön lisans mezunu	2	%16

Araştırmada nitel görüşmeye katılanların eğitim durumlarına göre dağılımı Tablo 2’de şu şekilde gerçekleşmiştir: ilkokul mezunu % 9, lise mezunu % 75, önlisans mezunu % 16’dır. Buradan hareketle görülüyor ki, eğitim durumu bakımından LoL oynayan kişilerin büyük çoğunluğu örneklem içinde lise mezunu olarak görülmektedir. Ön lisans mezunu örneklem içindeki temsiliyeti iki kişiyle temsil edilirken, üniversite mezunu kişi sayısı sıfırdır. Araştırma evreni içindeki temsiliyetin genel olarak değerlendirildiğinde ilkokul mezunu ve ön lisans mezunu kişilerin az sayıda olduğu tespit edilmiştir. Bununla beraber eğitim durumunun oyun oynamaya etkisinin düşük olduğu ortaya çıkmıştır. Ancak oyun sektörünün hızla gelişmesi sebebiyle eğitim kurumlarının E-Spor alanına yönelik politikalar ürettiği katılımcılar tarafından beyan edilmiştir.

Tablo 3: Katılımcıların çalışma durumu

Çalışma durumu	Sayı (N)	Yüzde (%)
Çalışıyor	6	%50
Çalışmıyor	6	%50

Araştırmada nitel görüşmeye katılanların çalışma durumlarına göre dağılımı Tablo 3’de şu şekilde gerçekleşmiştir: % 50’si sigortalı ve aktif bir işte çalışır durumdadır, geri kalan % 50’sinin sigortalı bir işten sağlanan gelir kaynağı yoktur. Buradan hareketle görülüyor ki, çalışma durumu bakımından LoL oynayan kişilerin yarısı örneklem içinde kazançlarını LoL oyunlarından sağlamaktadır. Ancak profesyonel oyuncuların beyanlarından

hareketle çalışma durumunun düzenli olmadığı belirtilmiştir. Oyuncular sezonluk anlaşmalar yaptıklarını, maç başına prim aldıklarını bunun dışında sponsor desteği aldıklarını ve yayıncılık gibi yeni meslek dallarını da değerlendirdiklerini belirtmişlerdir. Erken yaşlarda emekli olan oyuncular profesyonel olarak takımlarda oynamayı bırakmalarına rağmen, LoL oyunu ile ilintili mesleklere devam etmek istediklerini belirtmektedirler. Koçluk, takım kurma, analistlik, yayıncılık gibi alanlarda devam ederek LoL oyununa devam etmek istedikleri görülmüştür.

Tablo 4: Katılımcıların gelir durumu

Gelir Aralığı	Sayı (N)	Yüzde (%)
500-1500	4	%34
1501-3000	2	%16
3001-4500	1	%8
4501-6000	3	%24
6000 ve üzeri	2	%16

Araştırmaya katılan katılımcılar aylık gelir durumlarına göre de farklılaşmaktadır. Buna göre katılımcıların 4'ü 500-1500 gelir aralığında, 2'si 1501-3000 gelir aralığında, 1'i 3001-4500 gelir aralığında, 3'ü 4501-6000 gelir aralığında ve 2'si 6000 ve üzeri gelir aralığındadır. Bu oranlar katılımcıların bireysel gelirlerini vermektedir. Aynı zamanda görüşmecilerin 500-1500 gelir aralığında olan grubunu öğrenciler oluşturmaktadır. Katılımcıların beyanlarından hareketle gelir durumunun LoL oyununu oynamaya yönelik etkisinin düşük olduğu saptanmıştır. Oyunun ücretsiz olması bu noktada dikkat çekmektedir.

3.7.2. Oyun Oynamaya Yönelik Algılar ve Sosyal İlişkiler

1970'li yıllardan itibaren bilgi ve iletişim teknolojisi alanlarındaki dönüşümün insan yaşamını, gündelik yaşam biçimlerini, tüketim alışkanlıklarını, sosyalleşme biçimlerini, eylemlilik hâlini yeni bir boyuta taşımakta olduğunu görmekteyiz. Bu değişimler içerisinde en fazla tartışılan alanlardan bir tanesini ulaştığı alan, gelişme hızı, içeriği ve sağladığı 'aşırı'

etkileşimle bilgisayar, mobil, ağ ve video oyunlarının tümünü ifade eden dijital oyunlar oluşturmaktadır (Bati, 2011). Bu bağlamda dijital oyunların konumları ve algılanış biçimlerini tartışmak önem taşımaktadır. Dolayısıyla dijital oyunların konumunu anlamak için kullanıcıların oyunlara yüklediği anlamlar önemli gözükmemektedir. Özellikle teknolojinin yarattığı yeni iletişim biçimleri yeni bir eylemlilik pratiğini de beraberinde getirmektedir.

‘Teknolojik eylemlilik’ aslında içerisinde bulunduğumuz coğrafyada etki edilen alanların, etkileşimlerin, sosyalleşmenin çeşitlendiği ve güçlendiği alanı temsil etmektedir. Bu alanın yaygınlık kazanmasıyla birlikte gerçek dünyada sosyalleşme ve ilişki kurma biçimlerinin değiştiğini görmekteyiz. Bu değişim yüz yüze ilişki kurma biçimlerini gerçek zamanlı, yüksek derecede görsel ve paylaşımlı teknoloji aracılığıyla siber uzama taşımaktadır. Dolayısıyla, iletişim teknolojilerine bağımlı olan bu yeni neslin ilişki kurma becerilerini yeniden tasarlamak zorunda kaldığı görülmektedir (Coleman, 2012).

3.7.2.1. “League of Legends” Oyununun Konumu ve Etki Alanları

Dijital oyunların, daha özelde *League Of Legends* oyununun hem bireysel hem de toplumsal bağlamda algılanma şekli ve yarattığı etkiler ağ toplumunun Internet’e dayalı olan günümüz formunu anlamamız için oldukça önemli görünmektedir. Çünkü iletişim teknolojilerinin yanı sıra dijital oyunlar da gün geçtikçe insanların bireysel biyografilerinin merkezine oturmakta ve toplumsal yapıda önemli bir aktör hâline gelmektedir. Dolayısıyla tam da bu noktada giderek gündelik rutinler içerisindeki ağırlığını artıran oyun pratiklerinin analiz edilmesi yerinde olacaktır; oyunların işlevlerinin yanı sıra yapılarına ve temel özelliklerine odaklanılması oyun oynamanın oyuncular için önemini ve oyuncuların algılarının daha kapsamlı ele alınmasına olanak tanıyacaktır.

Dijital oyunların temel özelliklerini kategorize etme girişiminde ‘kurallar’, ‘anlatı/hikâye’, ‘mücadele alanı/rekabet’, ‘haz/heyecan’ gibi sabitlerin söz konusu olduğunu söylemek mümkündür. Akbulut’un da belirttiği üzere (2009) pek çok oyunun her şeyden önce bir macera yapısı ve başkahramanı vardır, oyuncular bu anlatıyı deneyimlerler. Anlatı oyunun ana hattını inşa eder ve burada oyuna özgünlüğünü katan her oyuncunun hikâyenin bir çeşitlemesini oluşturması ve olay dizilerini değiştirebilmesidir. Dolayısıyla oyunla, hikâyeye ya da başkahramanla özdeşleşme oyuncunun temel motivasyonu olmaktadır; dijital oyunların görsel anlamda sunduğu deneyimleri ve dijital oyunlara olan talebi bu bağlamda düşünmek gerekir.

Oyunlara içkin bir diğer özellik oyunların sunduğu ‘mücadele alanları’dır. Bu mücadele hem “oyun içi” hem de “oyun üzerinden” olmak üzere iki farklı bağlamda belirmektedir. Oyunun içerdiği anlatı kendi içerisinde bir mücadeleye dayanırken, özellikle dijital oyunların gelişmesiyle ortaya çıkan dinamikler (E-Spor, ödüllü turnuvalar, kafe turnuvaları, belli sosyal bağlamlardaki statüler) oyun-rekabet-başarı çerçevesinde çeşitli ödüller için mücadeleyi beraberinde getirmektedir. “Oyun içi mücadele” bağlamında, yine Akbulut’a göre, oyunlar gerçek yaşamla öylesine ilişkilidirler ki, oyuncularına aldıkları varsayılan hazlara göre belli maddî pratikler önerir. Çünkü oyunlar sosyal yaşamın temsili olarak kurulmuş, gerçek yaşamın kurallarının ve ilişkilerinin sunulduğu bir dünya sunarlar (2009). Öte yandan dijital oyunların yarattığı kendileri sayesinde/aracılığıyla olan mücadele ve ödüller şüphesiz temsili değil, doğrudan günlük yaşamın pratikleri ile uyumlu bir gerçekliğe sahiptir.

Oyunların yapısını ve dolayısıyla nasıl algılandığını anlamlandırma çabasında önemli olan bir diğer özellik, yaygın bir biçimde kabul gören, oyunların içerdiği “haz/heyecan”dır. Oyunlar genel yapısı itibarıyla belli bir başarıyı, (takım oyunu olsun ya da olmasın) aidiyeti veya farklı olan deneyimi sunduğu ölçüde yeni haz ve heyecan içermektedir. Ve son olarak, bu çalışmada oyun-ciddiyet temasında belirtildiği üzere her oyun kendine has “kurallar”a sahiptir ve oyuncular bu kurallara uymak zorundadırlar.

Nihayetinde bu temel sabitler çerçevesinde insanlara sunulan günümüz dijital oyunları oynayıncıları açısından bulunduğu konum ve algılandığı şekliyle aşağıdaki görünümüyle karşımıza çıkmaktadır:

“Ben daha çok single player oyuncusuyum. Yani hikâyeli oyunları oynamayı daha çok seviyorum, online oyunlardan bir yana. Zaten eskiden hiç oynamazdım online oyun. LoL ile başladı benim ilk online oyun olarak. Benim oyunlarda sevdiğim nokta, film izlemek gibi görüyorum ben. Beni alıp başka bir dünyaya götürüyor. Farklı maceralar yaşıyorum. Farklı bir dünyada buluyorum kendimi. Hani farklı bir dünyaya girdiğim için öyle bir anlam ifade ediyor. Onu seviyorum o oyunu oynamayı. Online oyunlarda da yine aynı şekilde, belli bir grup belli bir arkadaş grubuna bir kolektif çalışma içerisine girmek, beraber bir şeyleri yapmak ve oyundaki herhangi rolü oynarsanız oynayın bir şeyin bir parçası olma hissi, benim için oyunların asıl ifade ettiği şeylerden bir tanesi bu”(G7, 21, Lisans Öğrencisi).

Katılımcımızın belirttiği üzere dijital oyunların tercih edilme sebeplerinin başında ‘kurgulanmış’ anlatılara sahip olmaları önemli bir etken olarak karşımıza çıkmaktadır. Kullanıcılara alternatif bir dünya sunan bu evrende haritanın, her bir karakterin, oyun içerisindeki yaratık ve birimlerin, görevlerin ve daha birçok faktörün hikâyelerle birbirlerine bağlandığını görmekteyiz. Kullanıcılar sadece oyun oynamakla kalmayıp beraberinde hikâyeyi yaşamak ve hikâyenin sonucuna ulaşmak için yoğun bir çaba içerisine girmektedirler.

“Benim için başlarda hobi olarak başladı ama ondan sonra amaç olmaya başladı. Daha çok yükseltmek, kendimi daha iyi tatmin etmek için, iyi olduğumu kanıtlamak için sürekli kendimi geliştirmeye çalıştım. Bu yüzden hayatımdaki belli hedeflere ulaşmak için sürekli oyun oynamaya başladım. Ulaştım da diyebilirim açıkçası. Benim için başarı” (G2, 19, E-Spor Oyuncusu).

Katılımcımızın belirttiği üzere dijital oyunların konumunu ve etki alanını artıran bir diğer durum rekabet duygusu ya da başarı duygusunun yoğun bir şekilde yaşanabilmesidir. Kullanıcılar rakipleriyle kıyasıya mücadele etmekle kalmaz, aynı zamanda oyun içerisindeki liglerde üst sıralara yükselmek için çaba gösterirler. Özellikle E-Spor alanının ortaya çıkması ve profesyonel oyunculuk mesleğinin yaygınlaşmasıyla birlikte bu durum sadece Türkiye sunucusuyla sınırlı kalmamaktadır. Ulusal ve uluslararası turnuvaların yarattığı yeni rekabet ve ödül alanı, rekabet ve başarı duygularını birer metaya dönüştürmektedir. Daha iyi bir oyuncu olmak, daha iyi takımlarda oynamak, daha fazla tanınmak, daha fazla kazanç elde etmek gibi birçok etkenin kullanıcılarda LoL oyununun konumunu ve etkisini artırmakta olduğu görülmüştür.

“Oyun oynamak benim için hayat biçimi gibi bir şey. Yaklaşık 10 yaşımdan beri sürekli oyun oynuyorum” (G8, 21, Grafik Tasarım).

“Eğlence gözüyle bakıyorum en başta ama aslında değil. Yani oraya oturduğum zaman dış bağlantıyı, yani mevcut yaşantımla bağlantımı kesiyorum. Direkt bağlantımı kesmek benim için o anlamı ifade ediyor yani. Dışarıyla olan bütün bağlantımı kesiyor, rahatlatıyor beni orda, takılıyorum kafama göre ki engel yok, blok yok, kafama göre takılıyorum yani her şey güzel oluyor” (G9, 32, Bahçıvan).

“Oyun oynamak benim için mzik dinlemek gibi bir Őey. ok byk hobilerimden biri, 12 yaŐımdan beri srekli zellikle online oyunları oynuyorum ve Őu aralar yani 21 yaŐımdan sonra oyun oynamayı ok ciddi azalttım, ama 21 yaŐıma kadar gnde neredeyse 10 saatimi oyun oynamaya harcıyordum. Őuan da hl hayatımın bir parası. Kim beni Őuan bir oyuna davet ederse, yani mesel ay imeye davet ederlerse reddedebilirim, bir yerlere gezmeye aĐırabilirler ve reddedebilirim ama oyuna aĐırsalar reddedebileceĐimi dŐnmyorum. Elbette ok nemli bir iŐim yoksa” (G1, 23, Lisans Đrencisi).

Kullanıcılar kk yaŐtan itibaren aktif bir Őekilde oyun oynayarak gndelik hayatın koŐullarından ‘kısmen’ sıyrılma imknı yakalamıŐlardır. Yukarıda katılımcılarımızın da belirttiĐi gzere anlatı/hikye ve rekabet/baŐarı etkenleri oyunu daha eĐlenceli bir hle getirirken aynı zamanda bir aidiyet duygusu, belli bir ama iin mcadele alanı yaratmıŐtır. Bu sayede oyunlar eĐlence duygusunu yoĐun bir Őekilde beslemeye ynelik tasarımlarla kullanıcılara ‘fantastik’ bir dnyada yaŐama imknı vermektedir.

Katılımcıların “oyun oynamak sizin iin ne ifade ediyor?” sorusuna verdikleri cevaplardan anlaŐıldıĐı gzere, oyunlar aslında katılımcıların sosyal hayatlarına alternatif bir yeni hayat ve farklı deneyimler katmanın yanı sıra aynı zamanda birer eĐlence, kollektif eylem, hobi, baŐarı ve gndelik iliŐkileri ynlendirme aracı olmaktadırlar. Alternatif yeni bir hayat sunmaktan kastedilen bireylerin gndelik yaŐam pratiklerinin hem Őekillenmesinde hem de bu pratiklerden bir kaıŐ aracı olarak kullanılmasında etkin bir rol oynadıĐı grlmektedir. Katılımcılar oyun oynayarak yeni bir aĐ ierisine dhil olmakta, bu aĐı anlamlandırmakta, kendilerini bu aĐ ierisinde konumlandırmaktadırlar ve LoL oyununa gndelik yaŐam pratikleri ierisinde kayda deĐer bir Őekilde zaman ayırmakta, gndelik iliŐkilerinin byk bir blmn bu oyun ve uzantıları ile baĐlantılı olarak kurgulamaktadırlar.

Dijital oyunların daha zelde LoL oyununun konumunu ve etki alanını artırmak iin eĐlence ya da haz duygularını yoĐun bir Őekilde kullandıĐını grmekteyiz. Tam da bu amala katılımcılara yneltilen ‘sizce oyun oynamak ile mutluluk arasında bir baĐlantı var mıdır?’ sorusu sorulmuŐtur. Verilen cevaplar aydınlatıcı veriler sunmaktadır:

“...oyunun getirdiĐi Őeyler bana zevk veriyor gerekten. Seyircileri duymak, tezahrat etmeleri gerekten ok gzel bir duygu. Seyircilerin benim adımı

söylemeleri çok hoşuma gidiyor. Bütün bu tezahürat ve tebrik gerçekten disiplinli ve isteyerek çalıştığım için oluyor” (G11, 19, E-Spor oyuncusu).

“Şimdi LoL’den örnek verecek olursam, sonuçta bir arkadaş ortamı ile oynuyorsunuz. Tek de oynayabiliyorsunuz da ben arkadaşlarımla oynamayı daha çok seviyorum. Çünkü bir muhabbet dönüyor orada. Kafanız dolu olsa bile oyuna odaklandığınız için ve arkadaşlarınızla sürekli böyle bir geyik döndürdüğünüz için kendi sorunlarınızı bir süre oyun oynarken unutabiliyorsunuz. Meselâ kafam çok yoğun oluyor. Kafamı dağıtmak için açıyorum oyun oynuyorum. O oyunun hikâyesine dalıyorum, o oyunun beni soktuğu atmosfere dalıyorum ve kendim o şeylerimden uzaklaşıp orada daha rahat bir mutluluk yaşayabiliyorum. Yani o mutluluğu alabiliyorum ya da en azından kafamdaki o düşünceleri atabiliyorum” (G7, 21, Lisans Öğrencisi).

“Yani muhakkak vardır. Çünkü ben mutsuzken mutlu olmak için oyuna girdiğimi hatırlıyorum. Çünkü keyif veriyor” (G1, 23, Lisans Öğrencisi).

“O oyundaki kazanma duygusu bir haz olarak ne bileyim bir mutluluk veriyor insana. ‘Ne güzel oynadım’ deyip mutlu olabiliyorsun bazen” (G5, 29, Kamera Arkası Çalışanı)

“Aslında çok büyük bir bağlantı var ama şöyle her zaman mutluluk vermediği olabiliyor. Oyunlarda kaybettiğimiz zaman sinirlenebiliyoruz, psikolojik olarak etkilenebiliyoruz. Bu yüzden her zaman mutlu olamayabiliyoruz. Sinirleniyoruz, kızıyoruz, başka takım arkadaşımıza kızabiliyoruz. Ruh hâlimiz sürekli değişken oluyor ama mutluluk tabii veriyor, üzüntü de veriyor. Yani duygusal değişimler sürekli yaşanıyor” (G2, 19, E-Spor oyuncusu).

Görüldüğü üzere katılımcılar mutluluk durumunu ‘haz’, ‘zevk’, ‘rahatlama’ gibi duygular üzerinden tanımlamaktadırlar. Dolayısıyla LoL oyununun kullanıcılarına sunduğu koşullar içerisinde baskın olan bir diğer unsurun mutluluk olduğu görülmektedir. Batı (2011) bu durumu ‘hedonist (hazcı) tüketim’ olarak ele almaktadır. Ona göre dijital oyunların tamamı hazcı tüketimin önemli unsurlarındandır. Dijital oyunların etkileri, popüler olması ve yaygınlığı bunun en büyük kanıtlarındandır. Dijital oyunların birer arzu nesnesi hâline geldiği günümüz sayısız çeşitlilikte oyunun dolaşıma sokulduğu, sürekli yenilendiği ve geliştiği bir aşamadır. Dolayısıyla tüketilmesi için ‘üretilen’ bu değerler giderek daha da

yaygınlaşmaktadır. Tüketimin kendisinin de bir haz sağladığını belirten Batı'ya göre “dijital oyunlar kurumsallaşmış bir haz sisteminin parçasıdır. Bu oyunların yarattığı her türlü duygusuzluk, heyecan, beklenti, yenilme, aidiyet, tatmin, değişim vs. sanki vatandaşlık sisteminin bir parçası gibi görünüyor. Bu oyunları tüketen bireyler için bu duyguları yaşamak, haz alma görevinin bir parçası gibidir” (Batı, 2011:10).

3.7.2.2. “League of Legends” Oyunun Yarattığı Yeni Sosyalleşme Formu

Dijital oyunlar ile sosyalleşme arasındaki ilişkiye dair yapılan çalışmaların çoğu bu oyunların kişileri sosyal izolasyona uğrattığı sonucuna ulaşırken, aslında toplumdaki yaygın kanı da bilgisayar ya da telefon olsun, dijital araçlarla ‘fazla’ zaman geçiren bir kişinin doğrudan ‘asosyal’, ‘içine kapalı’ olduğu yönündedir. Türkiye'nin muhafazakâr toplumsal yapısı ile birlikte aniden, çok kısa bir süre içerisinde dijital araçlarla karşılaştığı da göz önüne alındığında, ilk etapta Internet kafelerin ve sonraki süreçte yaygınlaşan kişisel bilgisayarların toplumsal hafızada uzunca bir süre ‘olumsuz’ kimliğiyle yer edinmesi ve dolayısıyla bu araçları kullananların ‘normal dışı’ görülmesi daha iyi anlaşılabilir. Fakat Binark, Bayraktutan, Sütcü ve Buçakcı'nın (2009) da gösterdiği üzere dijital ortamlar ve dijital mekânlar, yaygın kanının aksine, toplumdan soyutlayıcı olmaktan çok ‘toplumsallaştırıcı’ bir işleve sahiplerdir. Baran ve Kuloğlu'nun 2001 tarihinde yaptıkları “Internet Kafelerdeki Internet Kullanımı ve Sanal Sosyal İlişkiler: Ankara Örneği” adlı araştırmadan yola çıkan bu çalışmacılara göre dijital ortamlar bireyler için eğlenmek, arkadaşlarıyla birlikte vakit geçirmek için bir mekân oluşturmakta ve bu mekân bireylerin birbirleriyle iletişimini kesmemekte, sosyal izolasyona yol açmamaktadır. Dolayısıyla tam da bu noktada ‘sosyalleşme’, ‘sosyal izolasyon’, ‘içine kapalı olma’ gibi kavramları yeniden ele almak gerekmektedir. Çünkü sosyalleşme doğrudan yüz yüze ve bir arada yapılan insanî etkileşimlere ya da fiziksel mekânların sınırlarına hapsedildiğinde açıkça dijital çağın dinamikleri göz ardı edilmiş olur; zira bu çağın temel özelliği ‘zaman’ ve ‘mekân’ kavramları üzerinde yarattığı tahribattır. Dolayısıyla ‘sosyalleşme’ ile ‘sosyal izolasyon’ tartışmasından sıyrılıp, dijital çağın faillerinin içerisinde bulunduğu yeni sosyalleşme tarzını merceğe almak gerekmektedir. Tam da bu amaçla katılımcılara yöneltilen sorulara verilen cevaplar bu yeni sosyalleşme tarzına dair aydınlatıcı veriler sunmaktadır:

“LoL oyunu deęişiklik yarattı, çünkü bir kere sürekli LoL oynayan insanlarla takılıyorsun, sürekli LoL muhabbeti yapıp LoL hakkında konuşmaya başlıyorsun. Beraber gittiğin konserlerin yanında yani işte bir sanatçının konserine giderdik arkadaşlarla, ama şimdi özellikle Volkswagen Arena’da düzenlenen turnuvalara da gitmeye başladık ve bu yaşantımıza etki etti yani” (G1, 23, Lisans Öğrencisi).

“... ben zaten eskiden beri oyun oynadığım için yani genel olarak günümün büyük bir kısmını evde oturarak geçiriyordum. Tabii dışarı çıkıp dışarıdan arkadaşlarım da oluyordu. Onlarla bulduğum da oluyordu. Ama genel olarak evin içinde geçiyordu. LoL oynamaya başladıktan sonra da çok bir şey deęişmedi. Hatta artısı bile oldu diyebilirim. Çünkü LoL üzerinden tanıştığım insanlarla gerçek hayatta da buluşmaya başladım bir yerden sonra, uzun süre beraber oynadıktan sonra. Yani olumlu yönde deęişiklik oldu diyebilirim” (G7, 21, Lisans Öğrencisi).

“Yani evde oturduğum süre işte hareketsiz kaldığım oldu, daha çok kilo aldım, fiziksel olarak beni sadece bu şekilde etkiledi. Zihinsel olarak da biraz daha dinlenmeme yardımcı oldu. Tekrar söyleyeyim arkadaşlık ilişkilerimi geliştirmeme sebep oldu” (G2, 19, Lisans Öğrencisi).

“İnsanlar dışarıdan baktığı zaman sosyal hayatı çok kısıtladığını düşünebilir. Fakat benim için öyle deęil. Ben sporuma da gidiyor, arkadaşlarımla da görüşüyorum.” (G10, 26, Lisans Öğrencisi).

“Oyundan tanıştığım arkadaşlarım oldu, bunlarla dışarıda görüşmem oldu bu bir deęişiklikse bana tek kattığı bu oldu” (G5, 29, Kamera Arkası Çalışanı).

“Çevre olarak meselâ benim açımdan çok daha büyük bir çevre yaratmıştır. Normal oynayanlardan farklı olarak başladıktan iki sene sonra profesyonel taraftaki insanlarla tanışıp onlarla oynamaya başladım. Ünlü kişilerle organizasyonlar yaratmaya başladım. Bu noktada meselâ Fenerbahçe’yle ilk teması sağladım. Dipnot olarak o zamanlar Fenerbahçe Kulübü daha kurulmadan tanışmış oldum. Birçok takım sahibi ve işadamıyla geniş bir çevrem oluştu. Onun dışında oyuncu kitlesi olarak fan kitlemiz oluştu. Çünkü ilk başlayanlarda organizasyonları ilk kuranlar biz olduğumuz için insanlar bizi çok fazla tanımaya başladı. Gittiğimiz etkinliklerde tanınıyor, fotoğraf çektiriyorlardı bütün bu

süreçler benim için çok farklı ve çarpıcı etkiler yaratmaya başlamıştı” (G12, 27, E-Spor Koçu).

Katılımcıların verdikleri cevaplardan anlaşılacağı üzere, dijital oyun alanı ve daha özelde LoL oyunu yeni bir sosyalleşme alanı ve tarzı yaratmaktadır. Katılımcıların gündelik hayattaki sosyalleşmeleri genel toplumsal ilişkilerden farklı bir zemine taşınmakta, oyun üzerinden gerçekleşmektedir. En önemlisi de, oyuna dair pratikler sadece o alanla kısıtlı kalmamakta, gündelik pratiklerin ve kişisel biyografinin temel unsuru hâline gelmektedir. Katılımcıların da belirttiği üzere, bu yeni sosyalleşme tarzı aynı zamanda siber alanından kurtulup fiziksel mekânlar/arenalar yaratmakta, yeni ilişki biçimlerini beraberinde getirmekte ve var olan ilişkilerin devamlılığını sağlamaktadır. Yukarıda belirttiğimiz üzere, mevcut bir ‘sosyal izolasyon’ durumunun olmadığı, aksine daha yoğun ve daha kolay etkileşim sağlandığı görülmüştür. Katılımcılar yeni ‘oyun arkadaşları’ edinmenin yanı sıra sosyal çevreleriyle de oyun üzerinden ilişkilerini devam ettirmektedir. Bu yeni sosyalleşme tarzında katılımcılar bir taraftan mekânsal sınırlardan kurtularak mevcut ilişkilerini devam ettirirken, diğer taraftan (‘Ağların işbirliği; Sosyal Medya Ağları ve E-Spor’ temasında vurgulandığı gibi) Twitch, Youtube gibi sosyal ağlar üzerinden yapılan yayınlara milyonlarca aktöre/kullanıcıya ulaşmaktadırlar.

3.7.2.3. Oyun ve Ciddiyet İlişkisi

Oyun ve ciddiyet ilişkisini ilk olarak inceleyen düşünürlerden biri olan Huizinga, “oyun, ciddi olmayandır” önermesinden hareketle oyunların ciddi olmayan ‘eğlence’, ‘matrak’ ve ‘sevinç’ yönlerini vurgular ve bu önermenin oyun kavramını açıklamada yetersiz kaldığını vurgular. Ona göre oyun fikrinin ciddiyetin karşıtı olduğu düşüncesi oyun kavramı kadar ortadan kaldırılamayacak bir iddiadır. Ancak, Huizinga’ya göre oyun kavramı aynı zamanda ciddiyeti de içerisinde barındırır. Oyun kavramının tanımını yapan Huizinga, oyunun belirli kurallar etrafında ve belirli bir amaca yönelik ilerlediğini ve bu noktada ciddi bir eylem de olabileceğini vurgular (Huizinga, 2013). Oyun ve ciddiyet arasında bir zıtlık görmeyen Huizinga’ya göre oyun hem ciddiyeti hem de ciddi olmayı içerisinde barındırmaktadır (Dursun, 2014).

Benzer bir yaklaşımı Suits’in de yaptığını görmekteyiz. Suits’e göre (2012), her oyunun nihâî amacı ‘kazanmak’tır ve her oyun birer kurallar bütünüdür temsil etmektedir. Kazanmak için kurallara mümkün olduğunca riayet etmek gerekir. Suits’e göre kuralların

çığnendiği bir oyunda amaca ulaşmak mümkün değildir. Oyunların kurallarına uymayan bir oyuncunun hayatında oyundan daha önemli bir şey olduğu takdirde bu kuralları çığneyebileceğini belirten Suits, hem oyunu kazanıp hem de kurallardan birini çığnemenin mümkün olmadığını, aksi durumda yani kurallardan herhangi birini çığnediğimizde ya da ‘hile’ yaptığımızda aslında oyunu oynamamış ya da kaybetmiş olduğumuzu belirtir.

Geleneksel oyunlar gibi dijital oyunların da belirli kuralları ve amacı olduğunu belirtmek gerekir. Oyun içerisinde ‘hareketsiz kalmak’, ‘hakaret etmek’, ‘seçilen rolde oynamamak’, ‘oyundan ayrılmak’ vb. durumlarda oyunu oynayan kişiler oyunu kaybetmenin yanı sıra ‘ban yeme’(belirli bir süre oyunu oynayamama, engellenme) durumuyla karşı karşıya kalabilirler. Oyununun bu kurallarının yanında, oyuncularına sunduğu ‘fantastik’ dünya belirli amaçlar doğrultusunda bir ‘eğlence’ ve ‘keyif alma’ hâlini de beraberinde getirmektedir. Bu amaçlar; eğlence, haz ve sosyalleşme, rekabet, gerilim ve kazançtır. Dolayısıyla bu tamamızı oyun ve ciddiyet ilişkisi oluşturmaktadır. Bu bağlamda katılımcılardan elde edilen veriler aydınlatıcı olmuştur:

“Yani ciddi bir eylem derken bazen sadece keyfine oynuyoruz, bazen rekabet vücudumuzu sardığında oynadığımız saate etki ediyor o zaman işte ciddi bir eyleme dönüşüyor, ama ben genel olarak keyif almak için oynuyorum” (G1, 23, Lisans Öğrencisi).

“Bence bu biraz rölatif bir şey. Ama bence zaman zaman ciddidir. Nasıl söyleyeyim bunu... Oyunda gerek zaten tartışmalardı, oyunun içindeki bazı faktörlerdi ciddileştiriyor insanları. Her zaman ‘bu sadece bir oyun’ mantığı ile bakmıyorsun. Gerçek hayatta verdiğin başka olaylara verdiğin tepkileri bu oyunda da veriyorsun” (G6, 25, Lisans Öğrencisi).

“Bence bu tamamen kişiden kişiye göre değişir. Çünkü meselâ Y. gibi oyunu daha profesyonel anlamda oynamaya çalışanlar var. Bir de benim gibi daha böyle casual oyuncu dediğimiz, ‘arkadaşlarımla gireyim’, ‘eğlencesine oynuyorum’ diyenler var. Hani benim gibiler için çok ciddi bir anlam ifade etmiyor, ama Y. gibiler için bence daha ciddi bir anlam ifade edebiliyor. Yani futbol gibi meselâ. Profesyonel futbola gitmek için işte takımlara girersiniz, seçmelere gidersiniz. Yani futbol sizin için ileride bir meslek olacaktır. Ama bir de atıyorum

arkadaşlarınızla halı saha maçı yaparak da futbol oynayabiliyorsunuz yani. Öyle bir ayırım da var yine E-Spor'da” (G7, 21, Lisans Öğrencisi).

Katılımcılarımızın belirttiği üzere LoL oyunu ‘eğlenmek’ için oynanan bir oyundur. İnteraktif iletişim, boş zaman etkinliği, kollektif hareket etmek, aidiyet durumu oyunu eğlenceli kılan faktörlerin başında gelmektedir. Kullanıcılar sürekli iletişim hâlinde kalmanın yanı sıra gün içerisinde elde ettikleri boş zamanı oyun içerisinde değerlendirmekte, belirli bir grup ya da sanalcemaate dâhil olarak bir aidiyet duygusu yaşamaktadırlar. Dolayısıyla LoL oyunu kişiye futbol, tavla, poker, dini ritüeller vb. oyun alanlarının sağladığına benzer birçok haz ve keyif duygusunu yaşatmaktadır.

“Evet, ciddi bir eylemdir. Çünkü işin içinde rekabet var. Aynı zamanda sürekli bir iş ve bundan para kazanıyoruz” (G10, 26, E-Spor Oyuncusu).

“Evet ciddidir. Aslında kişiden kişiye değişebilir, insan nasıl algılıyorsa. Bazıları günde 1 saat oynar ve eğlence için oynar, ama ben meselâ kendimi geliştirmek ve daha iyi yerlere gelmek istediğim için günde 6 saatimi falan ayarlıyorum. Bu yüzden benim için ciddi bir eylemdir ama görecelidir diyebiliriz. Kişinin nasıl baktığına bağlı olarak. Ben meslek olarak baktığım için, İstanbul’da takımlara katılmak istediğim için ciddiyim” (G2, 19, Lisans Öğrencisi).

“Kesinlikle ciddi bir eylemdir. Çünkü ciddiye alınmadığı noktada kaybetmeye başlarsınız. League Of Legends oyunu beş kişinin beşinin de birbirinden sorumlu olduğu bir oyundur. Bu yüzden bir kişinin yaptığı bir hata diğer dördünün de kaybetmesine sebep olur. Özetle çok ciddiye alınması gerekiyor. Ciddiye alınmama kısmı ise şöyle: oyun başlamadan önce evet gayri ciddiyetsizlik olur oluşabilir ama oyun başladığı an ve sihir gibi bir durum oluşur ve sen işine odaklanırsın” (G12, 27, E-Spor Koçu).

Katılımcılarımızın belirttiği üzere gruplar hâlinde oynanan LoL oyunu bireysel becerilerin yanında kollektif becerilerin daha yoğun olarak kullanıldığı bir MOBA türü olarak karşımıza çıkmaktadır. Takım içerisinde herkesin bir rolü vardır. Oyuncular bu rollerin dışına çıktığında ya da ‘hata’ yaptıklarında sonuç tüm takımı etkilemektedir. Başarı ve kazanç elde etmek için oyunların ‘oynanmaya başladığı an’ ciddiyet kazandığını görmekteyiz. Bu bağlamda katılımcılarla yapılan görüşmelerde “oyun oynamak ciddi bir eylem midir?” sorusu sorulmuştur. Görüldüğü üzere oyun oynamak ile ciddiyet arasında sıkı bir bağ mevcuttur.

Rakibi ‘yok etmek’ için oynanan oyunlardan biri olan LoL oyununun bu ciddiyet algısını yüksek tutmada başarılı olduğu görülmektedir. Profesyonel oyuncuların ciddiyet durumunu meslekleriyle ve kazançlarıyla ilişkilendirdikleri görülürken, amatör oyuncuların harcadıkları zaman, kazanma arzusu ve oyun içerisinde elde edecekleri statüyü göz önüne aldıkları görülmektedir. Bunun yanı sıra, oyunu oynama esnasında kurulan iletişimin boyutu, yapılan hamleler, görevler ve gidişatın da oyunu ciddiye alma noktasında etkin olduğu görülmektedir. Özellikle son yıllarda E-Spor’un yaygınlık kazanması, kullanıcı sayısının artması, yeni meslek gruplarının ortaya çıkması, milli takımların kurulması ve E-Spor federasyonlarının kurulması oyunun ciddiye alınmasında önemli bir etken oluşturmaktadır.

Son olarak oyun ve ciddiyet ilişkisini belirginleştiren bir diğer faktörün ‘boş zaman’ olgusunda ortaya çıktığını görmekteyiz. Boş zamanı değerlendirme araçlarından biri olan oyun “ruha dinlenme ve gevşeme sağlayan bir ilaç gibi, çalışmanın geriliminden kurtulmaktan başka bir şey sağlamaz” (Huizinga: 2013: 205). Elbette bu görüş geleneksel oyunların sınırlılıkları içerisinde anlamlıdır. Bir tavla oyunu gün içerisinde kısa bir süreliğine belirli mekânsal ve zamansal sınırlara tâbî olarak gerçekleştirilebilir. Bu bağlamda oyunun ciddi olmayan, eğlence tarafını beslediği ve gün içerisinde belirli bir zamanı (iş dışı) değerlendirmek için oynandığı ortadadır. Ancak geleneksel oyunlarda ‘iş dışı’ olarak tanımlanan boş zaman olgusunun dijital oyunlar aracılığıyla biçim değiştirdiği görülmektedir. Akbulut (2009) boş zamanı kâr amacıyla kullanan kapitalist piyasanın tüketimciliği artırmak için açtığı oyun merkezleriyle, piyasaya sürülen oyunlarla, donanımlarla oyunların başlangıçtaki ekonomik üretim-tüketim ilişkisinin dışına çıkarak birer metaya dönüştüğünü vurgulamaktadır. Dolayısıyla, günümüzde özellikle dijital oyunların sağladığı tüketim zeminini anlama ve oyunların neden ‘daha’ ciddi olduklarını kavramamız noktasında katılımcılara “LoL oyununu oynamak sizin için bir boş zaman etkinliği midir?” sorusu sorulmuştur. Bu bağlamda elde edilen cevaplar tartışmamıza aydınlatıcı veriler sunmaktadır:

“Bu kişiye göre değişir. Eğlenmek, vakit geçirmek için oynayan insanlar da var, bir de bizim gibi bunu iş olarak görüp oynayan kişiler de var. Aynı zamanda eğlenen insanlar da mevcut. Dediğim gibi kişiden kişiye göre değişen bir durum. Benim açımdan durum şöyle: çok eğlendiğim için istekle oynuyorum. Çünkü eğlenmesem bu oyunu sırf para kazanmak için bu kadar süre oynamazdım” (G10, 26, E-Spor Oyuncusu).

“Bence boş zaman etkinliği kesinlikle değil. Çünkü artık benim işim hâline geldi. Hani bir insan nasıl memur diyelim; kalkıp sabah işine gidiyorsa benim de aynı şekilde. Uyanıyorum işime gidiyorum oyunumu oynuyor, tek derecede antrenmanını yapıyorum. Ondan sonra takım antrenmanım oluyor ve sonrasında oyunla ilgili birkaç şey bakıyorum. Yeni araştırmalar yapıyorum, sonunda uyuyorum. Normal bir çalışan gibiyim aslında” (G11, 19, E-Spor Oyuncusu).

“İlk etapta boş zamanlarımı nasıl değerlendirebilirim diye düşünmemden kaynaklı gerçekleşti. Sonra boş zamanlarımda keyif aldığım bu işten nasıl para kazanabilirim diye hareket noktası oluşturdum” (G12, 27, E-Spor Koçu).

“Boş zaman etkinliği değil. Ben buna ayrıca böyle farklı bir aktiviteymiş gibi bakıyorum. Yani buna ayrı bir vakit ayırıyorum. Gün içerisinde aktif bir şekilde rutinim diyebiliriz” (G6, 25, Lisans Öğrencisi).

“Değil. Benim zevkim oldu artık. Bir yaşam tarzım oldu. Vazgeçemiyorum artık. Belki bunu hastalık derecesinde değerlendiriyorlar, televizyonda falan söylüyorlar ama bazen, yalan söylemiyim, ben de hasta olup olmadığımı düşünmeye başlıyorum. Psikolojik anlamda tabii. Bu fiziksel anlamda bir hastalık değil ama bağımlılık gibi bir şey oldu diyebiliriz. Boş değil yani, ona zaman ayırıyorum. ‘Boş vakitteyim gideyim oyun oynayayım’ değil. Bizzat ‘bugün oyun oynayacağım’ diye bütün işlerimi iptal edip ona zaman ayırıyorum. Yani para kazansam benim için bir meslek olacak aslında, ama para da kazanamıyoruz sadece iş zevkinde kalıyor” (G9, 32, Bahçıvan).

“Yok değil. Yani benim için atıyorum oturup bir film izlemek neyse ya da dizi izlemek neyse LoL oynamak da öyle bir şey. Vaktinizi eğlenceli bir şeye harcıyorsanız ya da profesyonel olarak düşünüyorsanız, diyelim profesyonel futbolcu olacaksanız hayatınızı futbol oynamaya adanmanız gerekiyor, çalışmanız gerekiyor. Yani profesyonel E-Sporcu olmak için de hayatınızı yine aynı şekilde futbola çalışır gibi, basketbol antrenmanı yapar gibi, LoL oynayarak antrenman yapmanız gerekiyor. Casual bir oyuncuysanız da tamamen eğlenmek için, zaman geçirmek için yani film izlemiyorsunuz da oyun oynuyorsunuz. O yüzden boş diyemem” (G7, 21, Lisans Öğrencisi).

Boş zaman tartışmalarını tüketimde harcadığımız zaman ile ilişkilendiren Batı'ya (2011) göre boş zaman etkinliklerinin yoğunluğunun artmasında dijital oyunların önemli ölçüde etkisi vardır. Eğlencenin, dinlencenin ve huzurun artırılarak daha verimli hâle getirilmesi dijital oyunlar ile geleneksel oyunlar arasındaki bir diğer farkı ortaya çıkarmaktadır. Bu fark tüketimdir. Geleneksel oyunlarda sınırlı olan bu tüketim günümüzde milyonlarca kullanıcının aynı anda dâhil olduğu oyun ağları aracılığıyla sınırlarını aşmaktadır. Kullanıcılar oyun ve oyuna dair tüm arzu nesnelere (hikâye, başarı, eğlence gibi) yoğun bir şekilde tüketmektedir. Dolayısıyla dijital oyunların, daha özde LoL oyununun kullanıcılar için boş zaman etkinliğinin ötesine geçtiği görülmüştür. “Oyun oynamak için boş zamana ihtiyaç duyma” durumu yerini “oyun oynamak için zaman yaratmaya” bırakması dijital oyunların ciddi ve ciddi olmayanla mevcut ilişkisini ortaya çıkarmaktadır. Belirttiğimiz üzere sürekli üretilen içerikler ve oluşan yeni meslek türleri değişen bu algıda önemli bir etkiye sahiptir. Dolayısıyla, ciddi ve ciddi olmayan, kural ve amaçların bir arada bulunduğu LoL oyunu kullanıcılarına ‘eğlencenin’ yanında ‘gerilimi’ de sunmaktadır.

3.7.2.4. Kültür Yaratma İşlevi Olarak “League of Legends” Oyunu

Huizinga *Homo Ludens* (2013) adlı yapıtında biyoloji ve fizyoloji gibi modern bilim dallarının oyunların anlamına ve doğasına; insan (veya hayvan) hayatı üzerindeki etkisine ve işlevlerine odaklandıklarını, fakat oyunların doğası veya oyuncular için taşıdığı anlamı göz ardı ettiklerini belirtir. Kimi teoriler oyunun kökeninin ve temelinin yaşam enerjisi fazlalığından kurtulmanın bir biçimi olarak tanımlanabileceğine inanırken, diğerleri canlı varlıkların oyun oynarken doğuştan gelen bir taklit eğiliminin hükmü altında olduklarını veya bir gevşeme ihtiyacının giderildiğini öne sürer. Diğer taraftan oyunun kökenini hem egemenlik kurma arzusu hem de yarışma ihtiyacı içinde, bir şey yapabilmeye veya bir şeyi belirleyebilmeye yönelik ontolojik yatkınlığa dayandıran ya da oyunu zararlı eğilimlerden masum bir şekilde kurtulma yolu olarak kabul eden; gerçek hayatta gerçekleştirilmesi olanaksız arzuların bir kurmaca aracılığıyla giderildiğini ve böylece kişisel benlik duygusunun korunduğunu iddia eden varsayımlar söz konusudur. Bütün bu açıklamaları birbiri ardına kabul etmenin mümkün olduğunu söyleyen Huizinga açıkça bunların kısmî olduğunu; oyunun özü, kendi olarak doğası ve oyuncular için taşıdığı anlam üzerinde ancak ikincil düzeyde durduklarını belirtir. Huizinga'dan hareketle tam da bu noktada, biyolojinin veya psikolojinin oyunun işlevini göz ardı ettiği yerde, yani hayvan veya insan hayatında değil de kültür içinde ele alarak işe başladığımızda bu çalışmanın bir diğer önemli boyutunu

ve temasını, “*League Of Legends* oyununun kültürle olan ilişkisini” açıkça gözlemek mümkün olacaktır.

Şüphesiz oyunlar hem gerçekliğin hem de içinde bulunduğu toplumun ya da kültürün temsillerine dayanır. Oyunlar toplulukların imgeleri, sembolleri, hayatı ve dünyayı yorumlama şekilleri ya da dinî ritüelleri ile sıkı bir bağlantı içerisindedir. Özellikle dijital oyunlar doğaüstü olayları ya da ütopyik durumları temsil ediyormuş gibi algılansa da, onların (bazen ekstrem durumlar ya da küçük farklılıklar içerseler bile) gerçekliğin bizatihi kendisi olduğunu bu oyunları oynayan birçok insan bilmektedir, zira bir önceki temada saptandığı gibi oyunu çekici kılan, kişiyi içinde bulunduğu ortamdan soyutlayacak kadar oyunun etkisi altına sokan oyunların bu işlevidir. Dolayısıyla, oyunların bizatihi kültürden ya da toplumsal yapıdan beslendiği önermesini kabul ettikten sonra, çalışmanın yönü, bu tema bağla mında, oyunların yarattığı kültür (alt kültür) olacaktır. Bu bağlamda katılımcılardan dijital oyunların, daha özelde *League Of Legends* oyununun yarattığı kültürü analiz etmek amacıyla aydınlatıcı veriler elde edilmiştir:

“Meselâ 23 yaşındayım, yani evde hepimizin bilgisayarları vardı, ama biz yine de Internet kafede oyun oynamak isterdik ve bu ortamda oyun oynayıp sonrasında dışarı çıkıp çay, kahve içip oyun hakkında kritik yapıp, konuşup tüm günümüzü Internet kafede geçirdiğimiz çok oldu ve bence bu bir kültür. Yani benim için öyle bir kültür ki her insan nasıl konsere gidiyorsa veya bir kafeye gidip oturuyorsa benim için hayatımın kesinlikle bir bölümünde Internet kafeye gidip işte haftada 1 gün 2 gün 3 gün ayırıp gidebilirim. Benim için bir kültür bir âdet hâline geldi yani” (G1, 23, Lisans Öğrencisi).

“... zamanında insanlar, aileler yani çocuklarının futbolcu olmalarını istemezdi, onu bir meslek olarak görmezlerdi, ama şuan neredeyse her aile, benim de tanıdığım bazı aileler oğullarını futbolcu yapmak için uğraşüyor. Yani yıllar geçtikten sonra futbolun değerini anladılar. Aslında E-spor da böyle bir şey. Bundan 2-3 sene önce hiçbir aile, hatta şuada istemeyen aileler var, işte oğlum E-spor’cu olmasın, “bu meslek ne?” falan diye, ama bence sürekli gelişmeye devam ediyor ve Türkiye’nin kültürüne oturuyor, oyun kültürü oturuyor. Bundan 10 yıl sonra da insanların aynı şekilde “oğlum E-spor’cu olsun” diye uğraşacaklarını düşünüyorum” (G2, 19, Önlisans Öğrencisi).

“Arkadaşlar artık toplandığı zaman, bir şey yaptığı zaman plan yaptığı zaman bu hafta da Internet kafeye gidelim diyorlar... Artık bu şeyler oturmuş bizim kitemize de” (G3, 25, İnternet Kafe Sahibi).

“Ya zaten bu sektörün çok gelişmesi ile bir spor dalı olmuşçasına gelişme gösterdi. Zaten şu an yine yaş gruplarına baktığımız zaman. Yani 8 yaşından başlatalım. 8 yaşından şu an 30 yaşına kadar herkes neredeyse oyun oynuyor diyebiliriz. Oyun çok, bu oyunları oynamak büyük bir kültür yarattığını düşünüyorum” (G6, 25, Lisans Öğrencisi).

“... hani bizim ‘geek kültürü’ dediğimiz bir olay vardır. Meselâ ben kendimi ‘geek’ olarak tanımlıyorum böyle. Eskiden bu, alt-kültür olarak daha çok kalıyordu, bu geek’lik. Meselâ oturup çizgi roman, dizi, animasyon izleyenler, hani belli bir konuda aşırı fikir sahibi aşırı bilgi sahibi olmak özellikle bu konularda. Ama şu an işte o alt-kültür yavaş yavaş iyice üste çıkmaya başladı. Gerek oyunların ve dijital dünyanın bu kadar popülerleşmesiyle beraber, gerek çizgi roman konusunda ya da çizgi roman filmlerinin bu kadar popülerleşmesiyle beraber o eskiden alt-kültür olarak tanımlanan geek’lik şu an daha popüler kültür hâline gelmeye başladı” (G7, 21, Lisans Öğrencisi).

“Yani biz çocukken doğru düzgün bilgisayar yoktu şimdi hayatımın içinde bilgisayarlar var. Bir önceki nesilde yoktu. Şimdi yeni gelen nesilde telefonlar, bilgisayarlar ellerinden düşmüyor. Yarın öbür gün hepsi hayatını bunlar üzerine yaşamış olacaklar... Şimdi oyunlar ihtiyaç hâlinde. İşte şimdi bu içimize girmiş durumda ve kültür olarak kalacak diye düşünüyorum” (G9, 32, Bahçıvan).

“... Kore’de ve Uzakdoğu ülkelerinde okullarda küçük yaşta çocuklara E-Spor dersi verildiğini biliyorum. Yavaş yavaş büyüyen bir sektör. Ve artık kültürel bir değere sahip olduğunu düşünüyorum” (G10, 26, E-Spor Oyuncusu).

Katılımcıların görüşleri ve deneyimlerinden anlaşıldığı üzere, dijital oyun alanı kendi alt kültürünü yaratmakta ve içinde yaşanan toplumun kültürüne etki edebilme potansiyeli taşımaktadır. Çocuklar ve gençlerin çok büyük bir bölümünün dijital oyunlara eklemlenmesinin yanı sıra orta yaş grubundan da bireylerin bu oyunlara hatırı sayılır ölçüde ilgi duyması aslında hem kişisel alanda hem de toplumsal pratiklerde dijital oyunların gün geçtikçe önemli bir unsur hâline geldiğini göstermektedir. Toplumsal uzama etki edebilen bir

ağ olarak dijital oyun ve beraberindeki pratikler bir yandan yeni meslek grupları ve mekaniklerini (sanal veya fiziksel arenalar, İnternet kafeler, turnuvalar ve bu turnuvaların bileşenleri, üniversiteler) diğer taraftan “geek” gibi simgesel personaları yaygınlaştırmaktadır. Dijital oyunların meslek hâline gelmesi ve bu oyunları oynayanlara ilginin artması; özellikle oyuncuların oyun oynarken sosyal medya üzerinden yaptığı canlı yayınların yaygınlaşması ve çok büyük kitlelerin izleyici olarak katılması esasında bu oyunların alt-kültür kalıbından taşmasını da beraberinde getirmektedir. Öyle ki, görüşme yapılan katılımcılardan birçoğu hem bir alt kültür olarak bu oyunların içerisinde kendine has bir dil oluştuğunu hem de bu dilin gündelik dildeki birçok kavramın, göndermenin veya sembolün yerini aldığını belirtmişlerdir:

“Meselâ çok basit bir örnek vereyim; ‘front line’ (ön cephe) teriminde ben meselâ bir goygoy yaparken sen ‘front line’ı tut, önde dur anlamında kelimeyi ve tonlarcasını kullanıyorum. İşte birini bilerek sinir ederim ‘sen bana triggerlandın mı’ derim bilerek. Yani oyun terimlerini sürekli sohbetlerimde kullanırım. Oyun içerisindeki dil gündelik konuşmalarıma yansır” (G1, 23, Lisans Öğrencisi).

“Bazı olaylara şaşırdığım zaman ‘lol’ diye tepkiler verebiliyorum. Bunun dışında ‘GG’ (good game) diye bir kavram var sen de bilirsin. İşte bir şey yaşandığı zaman “oo GG olduk” falan gibi kavramları kullanıyorum” (G2, 19, Önlisans Öğrencisi).

“Looser (Ezik), falan aynen onları da arkadaş çevremizde birbirimizle şakalaşmak amaçlı kullanıyoruz” (G3, 25, İnternet Kafe Sahibi)

“... oyun içindeki bir terimi meselâ, gerçek hayatta espri olsun diye, gerçek hayatta bir iğneleme yaparak oyun içindeki bir terimi kullanarak, espri mahiyetinde kullanıyoruz” (G6, 25, Lisans Öğrencisi).

“Eskiden oyun öğrendiğim işte atıyorum ‘gg’, ‘easy’ ya da başka nasıl terimler vardı, ‘have fun’ hani o tarz terimleri böyle istemsizce meselâ günlük konuşmamda da ya da böyle güzel bir şey gördüğümde ‘oo kardeşim gg’ demişliğim oluyor. İstemsiz bir şey oldu artık o, hani sanki hep vardı hayatımda ve ben onu hep kullanıyordum gibi olmaya başladı artık yavaş yavaş. Çok benimsenmeye başladı benim için onlar” (G7, 21, Lisans Öğrencisi).

“Bu arada hatta Twitch yayın yaparken PC platformunda oyunla o kadar bağdaşmış terimler oluyor. Bu durum ister istemez Türkçe konuşurken araya İngilizce falan sıkıştırıp oyun terimlerini öyle anlatıyorsun. Ya da gerçek sosyal hayatında arkadaşlarla konuşurken de araya katabiliyorsun” (G10, 26, E-Spor Oyuncusu).

Verilerden anlaşılacağı üzere, dijital oyunların bir alt kültür olarak kendine has bir dile sahip olmasının yanı sıra bu dil gündelik hayatta, özellikle çocuklar ve bireyler arasında oldukça yaygınlaşmaktadır. Duygularını veya düşüncelerini bu dil üzerinden ifade etmeye başlayan dijital oyuncular ya da dijital oyun katılımcılarının gün geçtikçe arttığı göz önünde bulundurulduğunda kültürel yapı içerisindeki dönüşüm de kaçınılmaz görünmektedir. Kültürün oluşmasında ve aktarımında temel araçlardan olan dil bu değişimi besleyen en büyük faktör olarak karşımıza çıkmaktadır.

3.7.3. Oyun ve Mekân Algısı

Huizinga'ya göre (2013) oyunlar belirli bir mekân sınırına sahiptir. Bu mekânlar belirli bir amaca yönelik tasarlanmış, oyun eylemini gerçekleştirdiğimiz dünyalardır. Sınırları olan bu mekânlar aynı zamanda geçicidir. Oyun bittiğinde mekâna yüklediğimiz anlam değişmektedir. Örneğin ‘savaş arenaları’ gladyatörlerin savaşı bittiğinde sadece bir ‘arena’dır ya da poker oynanan bir kumarhane oyun oynanmadığında sadece bir ‘salon’dur. Caillois’in de benzer bir şekilde oyunların mekânsal sınırlılıklarını vurguladığını görmekteyiz. Arenalar, sahneler, oyun masaları, stadyumlar, derslikler, kutsal mekânlar ve daha birçok alan oyunların oynandığı yerlerdir. Kurallarla kuşatılmış bu yerler oyunun oynanması için elzemdir. Her oyun bir mekâna ihtiyaç duyar. Yanlılıkla ya da kazara bu mekânların dışına çıkıldığı takdirde oyun işlevini kaybeder (Caillois’ten akt. Akbulut, 2009).

Herhangi bir yere yüklenen anlamlar o yerin, yani mekânın içerisindeki eylemlerle ilintilidir. “Mekân görülmenin ötesinde duyu, düşünce, kültür ve toplumun kolektif işbirliğiyle ‘okunmakta’ ve zihinde imaja çevrilmektedir” (Tokgöz, 2017: 13). Dolayısıyla mekân toplumları ve bireyi belirleyen temel etkenlerden biridir (Çetindoğan, 2009). Mikroelektirik ve İnternet alanındaki gelişmelerle birlikte ağ kurma kapasitemizin arttığını görmekteyiz. Enformasyona dayalı ağlar yeni bir mekân/uzam ve yeni bir sosyalleşme biçimi yaratmaktadır. Günümüz toplumu olan ağ toplumu hayatımızın her alanını yeniden

düzenleyerek bize yeni yatkınlar katmaktadır. Artık pratiklerimiz belirli ‘akışlar’ etrafında toplanmakta ve tanımlanmaktadır (Castells, 2005).

Bu noktada dijital oyunları geleneksel oyunlardan ayıran temel faktörlerden birinin ağlar kurma becerisinde ve uzam farklılığında yattığını görmekteyiz. Dolayısıyla bu temada dönüşümün yarattığı yeni ‘gerçeklik’, bu ‘gerçekliğin’ nasıl algılandığı ve ağların birbirleriyle bağlantısı incelenmektedir.

3.7.3.1. Mekândan Uzama Gerçekliğin Yeni Formu

Mekânın toplumun bir ifade biçimi olduğunu savunan Castells (2005), teknolojik yapısal değişimlerin bir sonucu olarak bu mekânların siberuzama dâhil olduğunu vurgular. Burada mekânlar ortadan kalkmaz sadece biçim değiştirirler (Castells, 2016). “Zaten siberuzay kurgusal ve sanal bir alan değildir, onun bir bölümü reel dünyanın içerisinde yer alır” (Ege, 2004: 121). Dolayısıyla, bireyler sanal uzama belirli bir fiziksel alan (örneğin Internet kafe, ev içi bilgisayar, turnuva alanları) içerisinde dâhil olmaktadır. Castells’e göre (2005) bu mekânlar ‘akışlar uzamı’ olan ve akışların (sermaye, bilgi, semboller, ses, görüntü vb.) etrafında bir araya gelen ağlara dayalı ifadelerdir. Ağlara dayalı oluşan bu mekânlar kendi işleyişleri olan ve ağ içerisindeki ilişkiye dayalı olarak kendisini tanımlayan (E-Spor ağları, sosyal medya ağları gibi) oluşumlardır.

Internet’e dayalı bu yeni toplumda, yani ağ toplumunda bireyler, “iletişimin sadece yüz yüze yapılabildiği ya da sadece duvara bağlı telefonlarla yapılabildiği bir düzlemde oldukça farklı olarak, iletişimin artık sabit olmayan cep telefonları, anlık mesajlaşma, görüntülü konuşma şeklinde yapabildiği bir uzamda yaşıyorlar” (Tuğran: 2016: 10). Zamanın ve fiziksel mekânın sınırlarının kalktığı siberuzam beraberinde gerçekliğe yeni bir boyut kazandırmaktadır. Kurgulardan oluşan dijital oyun dünyası gerçekliği simülasyonlar aracılığıyla inşa eder. Belki de bunu en iyi başaran alanlardan biri dijital oyun alanlarıdır. İçerisinde barındırdığı fantastik dünya aynı zamanda interaktiftir. Kullanıcılar dijital oyunları deneyimlerken sosyalleşir, paylaşır ve bir aidiyet duygusu kazanırlar. Ancak bu tek başına yeterli değildir. “Sanal gerçeklik uygulamalarında kullanıcılar iki fiziksel ortamı aynı anda algılamaktadır. Bunlardan ilki kişinin gerçekten var olduğu fiziksel dünyadır, diğeri ise iletişim kanalından kullanıcıya aktarılan sanal dünyadır. Bulunma ve ait olma hissi, kişinin kendisini kanaldan iletilen dünyada hissetmesi ve iletilen dünyada bulunduğuna inanmasıdır” (Bostan, 2011: 151).

“Özellikle Internet ortamında oynarken arkadaşımınla beraber sanki 5 kişi belli bir yerdeymişiz gibi hissediyorum, bağlantımız olduğunu hissediyorum. Fiziki mekânları şöyle etkiliyor olabilir, şimdi hep beraber bir oyun oynuyoruz ve bunlar Internet kafedeyken daha farklı boyutlara taşınabiliyor. Yani beraber yan yana oynamakla Internet üzerinden 5 kişi farklı dünyalardan olup belli bir ortamda oynamak farklı şeyler, ama bence hissettirdiği şeyler neredeyse aynı. Aradaki tek fark görsel ilişki diyebilirim” (G2, 19, E-Spor Oyuncusu).

Katılımcımızın belirttiği üzere siberuzamı gerçek olarak algılama sebebi grup hâlinde oyun oynama imkânının bulunmasıdır. Sürekli iletişim hâlinde olan 5 kişi ve oyuna ayrılan zamanın niteliği değiştikçe kullanıcıların aralarında bir ‘bağ’ kurduğu görülmektedir. Bu bağın ‘takım arkadaşı’ olarak kurulduğu ancak bununla sınırlı kalmadığı belirlenmiştir. Nitekim yan yana olmayan ancak aynı uzamda bir araya gelen kullanıcılarda da benzer bir bağ kurulduğunu görmekteyiz. Fiziksel mekânın sınırlarının aşıldığı günümüz dünyasında sibermekânları gerçek kılan temel faktörlerden birinin ‘etkileşim’ olduğu bir kez daha karşımıza çıkmaktadır.

“LoL oynarken kendimi gerçek bir mekânda bazen hissediyorum ama genel olarak şey söyleyebilirim, yani oyunun içindeymiş gibi hissediyorum kendimi daha çok. Yani sanki o oyunda oynadığım hero (kahraman) benmişim de o hareketleri ben yapıyormuşum gibi hissettiğim çok oluyor” (G1, 23, Lisans Öğrencisi).

“Evet. Evet. Yani basit bir örneğini veriyim. Babam arkamdan geldi bir kere anahtar almaya, evin anahtarını istiyor benden. Arkamdakinin tabii kim olduğunu görmüyorum oyun odaklı olduğum için o sırada. Oyunun içinde olduğum için. Annem düşün ya annem benim hayatımda en çok değer verdiğim insanlardan bir tanesi ama kadın kapıda kalmış ve benden anahtarı getirmemi istediler. Önce telefonla aradılar açmadım. İsteyeceklermiş daha doğrusu. Aradıkları için açmadım. Rahatsız edilmek istemiyorsun. Geldi arkamdan babam yanıma kadar omzuma dokunuyor, ‘bir dakika diyorum’, hala anahtarı vermeyi dert etmiyorum. Yani kadın kapıda kalmış, o senin anan, Allah’ını seviyorsan sen nasıl olur da iki dakika o oyunun içinden çıkıp da ‘şu anahtarı veriyim’ demezsin. İçeriye öyle bir yaşıyorsun ki. Seni rahatsız etmesinler, dışardan bir etki gelmesin sana. Ben oradan işim bittiği zaman çıkıcam, dönücem arkamı bakıcam, ‘heh ne vardı’

dicem. Öyle tamamen mekân olduğunu düşünüyorum zaten. Kendine has bir mekân yani” (G9, 32, Bahçıvan).

“Tabii canım. Oyuna zaten kulaklığı takıp odaklanmaya başladığın zaman, oyunun içinde hissediyorsun kendini, çok rahat bir şekilde. O an bulunduğun fiziksel ortamın biraz dışına çıkabiliyorsun” (G6, 25, Lisans Öğrencisi).

“Şöyle söyleyeyim: sanal gerçeklik oyunları var ya zihninin bir bedene aktarılması tarzı bir şey işte o an kendini o karakter yerine koyabiliyorsun. Ben ‘şunu yapabilir miyim?’, ‘mesafem şudur’ yani kendi fiziğinmiş gibi düşünebiliyorsun. Dolayısıyla o mekâna aktarılmış olarak hissedebiliyorsun kendini. Yani evet tabii ki bir mekân olma özelliği taşıyor” (G5, 29, Kamera Arkası Çalışanı).

“Ben arada uyuduğumda kendimi oyunun içinde hissediyorum ve görüyorum. Sanırım soruna yeterli cevabı veriyor. Ama bir yandan da aslında gerçek değilmiş gibi. Onu da hissediyorum yani içinde değilmişim gibi” (G11, 19, E-Spor Oyuncusu).

“Tam anlamıyla bir mekânda hissetmiyorum. Fakat açmam gerekirse oyunu oynarken başarılı olmak için yaşayarak oynamanız gerekiyor. Eğer bu açıdan düşünürsek evet farklı bir ortam, farklı bir mekân olduğunu düşünüyorum. Onun dışında hiç böyle düşünmemiştim ama fiziki olarak bence siber mekân. Bu farkın bilincindeyim o yüzden çok kaptırmamak gerektiğini düşünüyorum” (G10, 26, E-Spor Oyuncusu).

Katılımcılarla yapılan görüşmelerde “oyun oynarken kendinizi gerçek bir mekânda hissediyor musunuz?” sorusu sorulmuştur. Görüldüğü üzere katılımcılar LoL oyununu oynarken kendilerini gerçek bir mekânda hissetmektedirler. Oyun içi dinamikler ve rekabetin bir etkisi olmakla birlikte, oyuncular oyun içerisindeki karakterle bir bağlantı içerisinde olduklarını ve kendilerini oyunun içerisindeki karakterlerle ilişkilendirdiklerini belirtmektedir.

Fiziksel mekânın sınırlarının aşıldığı siber mekânlardan biri olan LoL oyunu bu bağlamda kişilere yeni bir mekân algısı katmaktadır. Steijn bu durumu “tüm yaşananlar

gerçek dünyada, açık havada, sanal olmayan bir diyalogda, ya da birler sıfırlar dünyasına ait olmayan bir düzlemde olan buluşmayla aynı şekilde işliyor. Ancak kişiler araya bir âlet girmeden yüz yüze gelemiyor, birbirlerine dokunamıyor ve aynı somut mekân içerisinde bulunmuyorlar. Bu minvalde bakıldığında bireylerin beyinsel algısında da bazı şeyler yer değiştirmiştir. ‘Bir yerde olma durumu’, dijital dünyada gerçek bir mekân olmaması nedeniyle ‘bir yerde bir şeyler yapma’ eylemi ile aynı anlama gelmeye başlamıştır” (Seegert’ten akt. Tuğran, 2016: 10) şeklinde açıklamaktadır.

Kişiler buldukları bu uzamda yeni bir gerçeklik algısı içerisine girmekle kalmayıp, bu uzam üzerinde gerçekliği yeniden inşa etmektedirler. Katılımcılardan bir kısmı bu uzamın ‘kurmaca’ olduğunu, bu mekânların birer siber mekân olduğunu belirtmekle beraber oyun içerisindeki diğer kişilerle olan bağlantılarının zaman zaman bu mekânı gerçek kıldığını vurgulamaktadır.

3.7.3.2. Ağların işbirliği: Sosyal Medya Ağları ve E-Spor

Milyonlarca aktif oyuncuya sahip olan ve gündelik yaşam pratikleri içerisinde giderek daha fazla yeri kaplayan dijital oyunlar, çalışmanın önceki bulgularından anlaşılacağı üzere yeni yaşam tarzları, yeni mekânlar, sosyalleşme biçimleri ve yeni kültürleri beraberinde getirmektedir. Fakat en önemlisi dijital oyunlar ve bileşenleri toplumsal organizasyonların ve kurumların içerisinde gün geçtikçe ağırlığını hissettirmeye başlamış, oldukça önemli bir sektör hâline gelmiştir; öyle ki televizyon ve sinema sektörlerini gerisinde bırakmış, bu sektörler dijital oyunlarla işbirliği içerisine girmeye başlamıştır. Lara Croft ve Max Payne gibi kahramanlar bugün sinema endüstrisiyle bütünleşmişlerdir. Dijital oyunları diğer alanlarla ilişkili olarak incelemeye çalışan Batı (2011) Güney Kore’de E-Sports oyununun futbol kadar popüler olduğunu söylemektedir. Bu ülkede sanal karakterlere sahip olan E-Sports oyuncularının en az gerçekleri kadar yıldız olduğunu ve yalnızca E-Sports hakkında 24 saat yayın yapan televizyon kanallarının bile bulunduğunu belirten Batı’ya göre dijital oyun kahramanları gün geçtikçe geniş bir oyuncu kitlesi tarafından yeniçağın süper kahramanları gibi algılanmaktadır.

Günümüzde Twitch, Youtube gibi oyuncuların online yayın yaptığı mecralara kısa bir göz gezdiren herkes bazen tek bir yayında binlerce, hatta milyonlarca izleyicinin olduğunu görebilir. Aynı şekilde online dijital oyun piyasasından pay kapmak için

sosyal medya devlerinin birçok faaliyette bulunduğu aşikârdır. Çalışmanın önceki bölümlerinde de belirtildiği gibi, çeşitli ülkelerde dijital oyunlar için bakanlıklar ve meslek birlikleri kurulmaktadır. Dolayısıyla potansiyeli ve kitlesi gün geçtikçe önem kazanan dijital oyunlar hem ‘serbest pazar’ içerisinde temel aktör hâline gelmekte hem de diğer aktörlerle işbirliği içerisine girmektedir. Fakat bu birlikteliğin diğer ve en önemli boyutu oyuncuların talep ettiği bir mekaniğe, yani oynadığı oyunu canlı yayınlama ve diğerlerinin oyunlarını izlemeye dayanmaktadır. Bu süreç sosyal medya ile dijital oyun ağlarının işbirliğini zorunlu kılmakta ve yeni fenomenleri beraberinde getirmektedir. Sosyal ağlar ile dijital ağların birlikteliğini ölçmeyi amaçlayan çalışmanın bu teması, elde edilen verilerden hareketle oyuncuların bu birliktelik içerisindeki konumlarına, deneyimlerine ve düşüncelerine ışık tutmaktadır:

“...oyun oynayan insanlar yayın açan insanlarla bir araya geliyor. Twitch platformundan bahsedelim, Twitch’ te oyun oynayan insanlar, aynı oyunu oynuyorsam ben gidiyorum, izliyorum, açıyorum yani. Meselâ LoL oynuyorum kim oynuyor, meselâ atıyorum ‘Levo’, açıyorum izliyorum” (G4,20, Lisans Öğrencisi).

“Tabii ki birbirlerini besliyor. Yani atıyorum bir oyunla ilgili bir haber ya da bir oyunla ilgili gelişme oluyor. Yapımcı gidiyor bu haberi sosyal medyadan paylaşıyor. Yani sosyal medyaya bir içerik üretmek zorunda kalıyor ve orada bir haber paylaşıyor. Oyunundan görüntülerini ya da teaserlarını, demolarını sosyal medyalarda paylaşıyor. Sosyal medyalar da bu oyunlardan tabii ki de güç alıyor ki YouTube Gaming çıktı, Facebook Gaming çıktı. Sosyal medyaların daha fazla oyun dünyasına yatırım yaptığını ve oyun dünyasından beslenmeye çalıştığını görüyoruz” (G7, 21, Lisans Öğrencisi).

“Facebook’ta çeşitli oyun grupları var, Instagram’da oyun sayfaları var. Burada insanlar birbirleriyle tanışıp oyuna girebiliyorlar, birbirini besleme konusunda çok hâkimler, birbirlerini yönlendirebiliyorlar ve insanlar oyunda tanışıp Instagram’larında ekleşebiliyorlar. Tam tersi de yaşanabiliyor bence bu konuda çok büyük bir etkisi var” (G2, 19, E-Spor Oyuncusu).

“Şuan hangi etkinlik olursa olsun oyun oynamak dışında hepsi sosyal ağlara taşındı. Ben en çok Twitter kullanıyorum meselâ, bir şarkı çıktı mı o şarkı hakkında konuşur herkes ve sosyal ağın konusu olur, siber dünyada bu böyledir. LoL’de özellikle turnuvalar olduğu zamanlarda kendi profillerim için söyleyeyim, bütün sosyal ağlar benim için sadece oyun olur ve sadece oyun oynayan sayfaları takip ederim, işte oyunu oynayan profesyonel oyuncularını takip ederim, açıklamaları okurum. Benim için sosyal ağ LoL’e özel bir etkinlik olduğunda sadece LoL olur, yani bütün sosyal ağ sadece LoL’miş gibi gelir. Onun dışında oyun içi görüşme yapma şansımız da var, yeni geldi grup kurma olayı, sohbetler olur bunu Discord’a (İletişim Platformuna) taşırız. Böyle şeyler de yaptığımız oluyor. Yani ikisinin arasında çok sıkı bir bağ var ben buna inanıyorum” (G1, 23, Lisans Öğrencisi).

Katılımcıların verdiği cevaplardan da anlaşılacağı üzere, sosyal ağlar ve E-Spor ağları arasında sıkı bir bağlantı söz konusudur. Oyun oynayan kişiler kişisel sosyal medya hesaplarında da (Twitch, Facebook, Instagram, Twitter, Youtube vb.) oyuna dair etkinliklere, iletişim kurmaya, yayın izlemeye devam etmektedir. “Etkileşim sayesinde, mesajın göndericisinin alıcının görüşleri doğrultusunda bir yeniden üretime geçmesi, biçim ve içerik olarak kendisini yenilemesi mümkün hâle gelmiştir. Sosyal bir medya olarak Internet’in sunduğu etkileşimin farkı, alıcı ve kaynak arasında geribildirim olanağı sağlayan bir kaynak olmasıdır” (Dağlı, 2011: 40). Dolayısıyla bu ağlar birbirlerinden beslenirken bir bakıma devamlılıklarını da bu ağlar üzerinden gerçekleştirmektedirler.

LoL oyunu özelinde gerçekleştirilen interaktif etkileşimi ve beraberinde yarattığı yeni sosyalleşme biçimlerini besleyen en önemli faktörün sosyal medya ağları olduğunu belirten katılımcıların aynı zamanda LoL oyununa dair haberleri takip ettiklerini görmekteyiz. Oyun ile ilgili yayın izledikleri, takımlar ve takım oyuncularını sosyal medya platformlarından takip ettikleri, dolayısıyla oyun ile ilintili çoğu aktiviteyi sosyal medya üzerinden takip ettikleri, paylaştıkları, yorum yaptıkları ağlara taşıdıkları görülmektedir.

TARTIŞMA VE SONUÇ

Küreselleşen dünyada İnternet aracılığıyla ağlar oluşturma mantığına dayanan ağ toplumu olgusu, mekânı ve zamanı devre dışı bırakarak, yeni organizasyon biçimleri, yaşam tarzları, örgütlenme yapıları, yeni sosyal hareketler, kimlikler, siber kültür, yeni gerçeklik yaratırken, aynı zamanda ilişki formlarının siber alana taşınması ile birlikte yeniden gözden geçirilmeye başlanmıştır. Benzer değişim Türkiye’de de özellikle sanal oyun bağlamında, *League of Legends* örneğinde gözlenmektedir. Son birkaç yıldır ülkemizde hem oyun ağları hem sosyal medya ağ bağlantılarının kullanım sıklığının yükselişe geçtiğini, var olan oyun kavramının günün koşullarına göre revize edilmeye başlandığını ve dönüştüğünü gözlemlemekteyiz.

Bu bağlamda çalışmanın temel amacı Türkiye’de sıkça kullanılmaya başlanan *League of Legends* oyunu temelinde, araştırma kapsamında görüşülen katılımcıların oyunların konumu ve etki alanları, sosyalleşme biçimleri, oyunların ciddi bir eylem olup olmadığı, oyunların kültürel bir boyut kazanıp kazanmadığı, mekân algıları ve son olarak mevcut ağlar ile E-Spor ağları arasındaki ilişkiyi nasıl konumlandıkları vb. soruların cevapları aranmıştır. Araştırma aynı zamanda farklı sektörde yer alıp LoL oyunu çerçevesinde buluşan oyun katılımcılarının mekân/uzam, ağ toplulukları gibi konulardaki tutumlarını çözümlenmeyi amaçlamış ve farklı oyun tiplerinin beslendiği toplulukların tavır alışları tespit edilmeye çalışılmıştır. Veriler araştırma soruları, araştırmanın kavramsal kısmı ve saha boyutu dikkate alınarak belirlenen temalar üzerinden analiz edilerek değerlendirilmiştir. Dolayısıyla veri analizi iki farklı bölüm ve onların alt temalarıyla ele alınsa da, bulgular birbiri ile büyük oranda ilişkilidir.

Araştırmamızın ilk teması olan ‘oyun oynamaya yönelik algılar ve sosyal ilişkiler’ kısmında özellikle 1970’li yıllardan itibaren hızla gelişen iletişim teknolojilerinin bir sonucu olarak ortaya çıkan ‘teknolojik eylemlilik’ boyutunda dijital oyunların ve detayında LoL oyununun rolü analiz edilmeye çalışılmıştır.

Bu bağlamda ilk alt tamamımız olan “League of Legends’ oyununun konumu ve etki alanları’ başlığımızda temelde üç soruya cevap aranmıştır. Bunlar “neden oyun oynarsınız?”, “oyun oynamaya yönelik algıların nelerdir?” ve “oyunların etkilerinin nelerdir?” şeklindedir. Katılımcılarımızdan elde ettiğimiz verilere bakıldığında oyun oynama sebepleri ve oyuna yönelik algılarda belirleyici faktörlerin başında oyunların içerisinde barındırdığı

anlatıların/hikâyelerin etkin olduğunu söylemek mümkündür. Elde ettiğimiz sonuçlara göre kullanıcılar kurgulanmış oyun dünyalarına dâhil olarak gündelik hayatın koşullarından kısmen uzaklaşmak için simüle edilmiş ‘fantastik’ dünyaya eklenmektedirler. Dolayısıyla kullanıcılar sadece oyun oynamakla kalmayıp aynı zamanda oyunların hikâyelerini de deneyimleme fırsatı yakalamaktadırlar.

Oyun oynama sebepleri ve oyuna yönelik algılarda belirleyici olan hikâyenin yanında etkili olan diğer faktör başarı/rekabet duygusudur. Elde ettiğimiz sonuçlara göre geleneksel oyunlar gibi dijital oyunların da oyunculara sunduğu imkânlardan biri olan rekabet duygusu oyuncuların hem oyun içi hem de oyun dışı ‘kıyasıya mücadele’ etmelerine olanak sağlamaktadır. Çoklu çevrimiçi savaş oyunlarından biri olan LoL oyununun bu noktada kullanıcılarının beklentilerini karşıladığı görülmektedir. Kişiler LoL oyunu aracılığıyla yüz yüze gelmeden milyonlarca insanla rekabet etme imkânı yakalamakta ve bu sayede fiziksel sınırların olmadığı LoL evreninde rekabet duygusunu yeniden üretmektedirler. Bununla beraber E-Spor alanının giderek yaygınlaşması ile birlikte oyun içi rekabet alanının oyun üzerinden yeni platformlara da taşınabildiği görülmüştür. Profesyonel oyunculuk gibi yeni meslek grupları, ulusal ve uluslararası turnuvaların rekabet duygusunu küresel ölçekte deneyimlemeye imkân sağladığı tespit edilmiştir.

Oyunların hikâye ve rekabetçi özelliklerinin yarattığı eğlence/haz duygularıyla birlikte karşımıza çıkan bir başka faktör ‘mutluluk’ durumudur. Elde ettiğimiz bir diğer sonuca göre dijital oyunlar ve mutluluk arasındaki bağlantı ‘tüketim’le ilintilidir. Bu bağlantı üzerine dijital oyunlarda tüketilen sadece oyun değil beraberinde sağladığı duygulardır. Heyecan, zevk, beklenti, yenilgi, başarı, aidiyet vb. birçok duygu durumunun LoL oyunu aracılığıyla tüketime sokulduğu görülmüştür. Dolayısıyla dijital oyunların yaygınlığı ve popülerliği göz önüne alındığında tükettikçe daha fazla mutluluk sağlayan ‘hazcı’ bir tüketim anlayışın etkin olduğunu söylemek mümkündür.

Araştırmamızın ikinci alt teması olan ‘League of Legends oyununun yarattığı ‘yeni sosyalleşme formu’ başlığı altında ise dijital oyunların, daha özelden LoL oyununun yarattığı yeni sosyalleşme biçimi incelenmektedir. Bu bağlamda temelde üç soruya cevap aranmıştır: “LoL oyunu sosyal bir izolasyona sebep olmakta mıdır?”, “LoL oyunu nasıl bir sosyalleşme alanı yaratmaktadır?” ve “LoL oyununun yarattığı sosyal ilişki formunun gündelik hayata yansımaları nelerdir?”.

Bu bağlamda dijital oyunların siberuzam üzerinden yeni sosyalleşme formları yarattığı saptanmıştır. LoL oyununun oynayıcılarının sosyalleşme tarzları analiz edildiğinde, yaygın kanının aksine, bir sosyal izolasyon durumunun mevcut olmadığı; iletişimin fiziksel sınırlarını aşan, interaktif, sürekli mevcut ağlara dâhil olan ve yeni ağlar oluşturan, milyonlarca kullanıcıya aynı anda etkileşim imkanı veren araçların oluştuğunu görmekteyiz. En önemlisi sosyal ilişki formu siberuzamla sınırlı kalmayıp, gündelik hayat düzlemine de taşınmaktadır. Dolayısıyla siberuzam üzerindeki etkileşimler günümüz toplumu olan ağ toplumunda reel uzamla iç içe geçmektedir. LoL oyunu içerisinde görsel ve işitsel olarak etkileşime geçen kullanıcılar, Facebook, Twitter, Instagram vb. sosyal ağlar üzerinden bu etkileşimi devam ettirirken, aynı zamanda çeşitli organizasyonlarda (Internet kafeler, turnuvalar, arenalar vb.) bir araya gelip siberuzamda yarattıkları etkileşimi fiziksel alanlara taşımaktadırlar. Diğer taraftan gündelik sosyalleşme zincirleri içerisinde oyun oynamayan ya da bu oyunlara ilgi duymayan bireylerin çevresel faktörlerden etkilenerek siberuzama eklemlenmesinin de söz konusu olduğunu görmekteyiz.

Araştırmamızın üçüncü alt temasını ise “oyun ve ciddiyet ilişkisi” oluşturmaktadır. Bu bağlamda temelde üç soruya cevap aranmıştır: “oyun oynamak ciddi bir eylem midir?”, “LoL oyununu oynamak ciddi bir eylem midir?” ve son olarak “oyun oynamak bir boş zaman etkinliği midir?”.

Günümüzde dijital oyunlara ilginin hızla artması, oyun sektörünün diğer sektörlerle yarışacak düzeyde ekonomik sermayeye ulaşması –o Hollywood sektörünü geçen bir sermayedir– oyun ile ciddiyet ilişkisini yeniden gündeme getirmiştir. Bu ilişki aynı zamanda oyunların konumlarını ve oyunların etki etme düzeyini anlamamızda da önem teşkil etmektedir. Çalışma bulgularının bize gösterdiği üzere, oyun hem ciddi hem de ciddi olmayı içerisinde barındırmaktadır. Özellikle E-Spor alanının oluşmasıyla birlikte ortaya çıkan yeni meslekler (lisanslı oyunculuk, koçluk, oyun analistliği vb.), yerel, ulusal ve uluslararası turnuvalar, kurulan federasyonlar, dijital oyunlar için tasarlanan eğitim müfredatları, milli takımların kurulması ve daha birçok oluşum oyunun ciddiyetle olan ilişkisini açığa çıkarmaktadır. Bunların yanı sıra amatör oyuncuların da oyunu ciddiyetle oynama amacı güttükleri; kazanma arzusu, rekabet, başarı, oyun içi kuralların bağlayıcı olması vb. sebepler, birlikte, dijital oyunların ciddiyetle oynandığını göstermektedir.

Oyun ve ciddiyet ilişkisinde ortaya çıkan bir diğer sonuç ‘boş zaman’ olgusudur. Oyun oynamayı ‘boş zaman’ etkinliği olarak tanımlayan literatürün aksine katılımcılarımıza

sorduğumuz “oyun oynamak bir boş zaman etkinliği midir?” sorusuna aldığımız yanıtlar dijital oyunların, daha özeldede LoL oyununun sadece bir boş zaman etkinliği olmadığını göstermiştir. ‘Oyun oynamak için boş zamana ihtiyaç duyma’ hâli yerini ‘oyun oynamak için zaman yaratma’ya bırakarak oyunların ciddiyetle olan ilişkisini bir kez daha açığa çıkarmaktadır.

Araştırmamızın dördüncü alt temasını ise ‘kültür yaratma işlevi olarak ‘League of Legends’ oyunu’ oluşturmaktadır. Bu temamızda temelde üç soruya cevap aranmıştır: “oyun kültür yaratır mı?”, “LoL oyuncuları topluluk olarak alt-kültür yaratmakta mıdır?” ve son olarak “oyunlarda kullanılan dilin boyutları nelerdir?”.

Dijital oyunların etkileri ve yarattığı yeni sosyalleşme formları yeni bir alt kültürün oluşmasına ve mevcut kültürel pratiklerin dönüşmesine yol açmıştır. Bu alt kültür, milyonlarca kullanıcının belirli ortak değerler, semboller, anlamlar ve dil aracılığıyla bir araya gelmesinin sonucu olarak ortaya çıkmaktadır. Katılımcılardan elde edilen verilerin gösterdiği üzere, LoL oyunu bireyleri siberuzama taşımakla kalmamış beraberinde kullanıcılara yeni ortak değer alanı yaratmıştır. Öte yandan yaygın bir biçimde oyun içerisindeki karakter ve yaratıkların canlandırılması (Cosplay), kişilerin nickname (takma ad) kullanması, belirli avatarlar aracılığıyla bir alt kimlik yaratmaları ve en nihayetinde oyuna has olan dili ustalıkla kullanmaları bizlere oluşan alt kültüre dair emareler sunmaktadır. Siberuzamda oluşan bu alt kültürün bir taraftan gündelik yaşam pratiklerini dönüştürdüğünü, diğer taraftan özellikle kişilerin gerek oyunlara gerekse uzantılarına ayırdıkları zaman ve zamanın niteliği göz önünde bulundurulursa, mevcut gündelik pratikler içerisinde önemli yer kapladığını görmekteyiz.

Araştırmamızın ikinci temasını ise “oyun ve mekân algısı” oluşturmaktadır. İletişim teknolojilerindeki gelişmelerle birlikte fiziksel mekânların yanı sıra günümüzde siber mekânlardan da bahsetmek mümkün hâle gelmiştir. Castells’in ‘akışlar uzamı’ olarak tanımladığı bu yeni mekânlar geleneksel oyunlar ile dijital oyunlar arasındaki temel farklardan biri olan uzam tartışmasını beraberinde getirmiştir. Ağ kurma becerisinin bir sonucu olarak oluşan ‘soyut’ uzamlar Internet pratiklerinin etrafında toplandığı yeni pratikleri ve gerçeklikleri yaratmaktadır. Dolayısıyla bu kısımda LoL oyunu detayında yaşanan dönüşümler mekân ve ağ olguları bağlamında analiz edilmektedir.

Bu bağlamda araştırmamızın beşinci alt temasını “mekândan uzama gerçekliğin yeni formu” oluşturmaktadır. Temamızda temelde dört soruya cevap aranmıştır: ‘fiziki mekândan siber mekânlara dönüşümün boyutları’, ‘bu dönüşümün yarattığı gerçeklik algısının boyutları’, ‘bu gerçekliğin nasıl deneyimlendiği’ ve son olarak ‘soyut olan mekânların somutlaşmasının boyutları’.

Yukarıda bahsettiğimiz alt kültürün oluşması ve yaygınlaşmasında en önemli etken esasında ‘mekân’ bağlamında karşımıza çıkmaktadır. Mekân siberuzama taşınarak yeni bir boyut kazanmıştır. Fiziksel sınırların olmadığı yeni uzamla birlikte “bir yerde bulunmak”, “bir yerde bir şeyler yapıyor olma”ya evrilmiştir. Bu uzamı deneyimlemek için oyuncunun/bireyin yalnızca dijital ağlara eklemlenmesini sağlayacak iletişim araçlarına (bilgisayar, mobil telefon vb.) sahip olması yeterlidir. Soyut gibi gözükse de bu mekânlar, katılımcılarla yapılan görüşmelerden görüldüğü üzere, deneyimlendikçe ‘gerçek’ birer mekân olma özelliği göstermektedir. İletişim kurma, paylaşma, beğenme, oyun oynama gibi deneyimlerle kullanıcılar bu mekânlara dâhil olmaktadır. Ancak yine de siberuzayda bulunan bu uzam fiziksel uzamdan tamamen bağımsız değildir. En nihayetinde bu uzama bağlanabilmek için asgari fiziksel koşullar gerekmektedir. Kişisel bilgisayarlar, İnternet kafeler, E-Spor arenaları buna örnek olarak gösterilebilir. Tek bir tuşla bağlanabilen bu uzamlar siber gerçekliğin ve siber pratiklerin yeniden üretildiği alanlar olarak karşımıza çıkmaktadır.

Altıncı ve son alt tamamızı “ağların işbirliği; sosyal medya ağları ve E-Spor” oluşturmaktadır. Temamızda temelde dört soruya cevap aranmıştır: “ağlar nasıl oluşuyor?”, “ağlar arası ilişkinin boyutları nelerdir?”, “ağlar arası ilişkide kullanıcıların etkileri nelerdir?” ve son olarak “ağlar üzerinden üretilen pratikler nelerdir?”.

Ağlar aracılığıyla üretilen bu siber gerçeklik ve pratikler farklı bağlamlarda deneyimlense de, özellikle son dönemlerde ağların işbirliğine gittiğini görmekteyiz. Dijital oyun ağlarının yarattığı ekonomik sermayenin hacmi büyüdükçe sosyal medya ağları da bu alana yönelmektedir. Örneğin bir sosyal medya ağı olan Facebook, ‘Facebook Gaming’ adı altında kullanıcılarına dijital oyun deneyimi sunmaktadır. Aynı şekilde bir diğer sosyal medya ağı olan Youtube ‘Youtube Gaming’ platformunun yanında profesyonel oyuncuların ve E-Spor etkinliklerinin videolarının canlı olarak sunulduğu bir zemine olanak tanımaktadır. Öte taraftan TV kanallarının da yaygın bir şekilde E-Spor yayını yapmaya yöneldiklerini görebilmekteyiz. Yine katılımcıların deneyimlerine baktığımızda oyuncular oyun oynamanın yanı sıra yayın yapmakta ve izlemekte, taraftarı olduğu E-Spor takımlarını takip edebilmekte,

dijital oyunlarla ilintili haberlere sosyal medya araçlarıyla interaktif bir şekilde ulaşabilmektedir. Dolayısıyla bu farklı ağlar belirli ortak noktalarda birbirlerini beslemekte, siber uzayın sınırlarını genişletmekte ve etki alanlarını her geçen gün artırmaktadır.

Bu detaylı sonuçlar başta belirttiğimiz iki temel sonuca birkaç ekleme daha yapmamıza imkân tanımaktadır. *League of Legends* oyununda simüle edilen gerçeklik, sürekli ve uzun vakitler aracılığıyla tekrar edildiğinde zaman içerisinde siber mekânın fiziksel mekânın yerini aldığı sonucuna ulaşmamıza sebep olabilir. Gerçek hayattaki dil, söylem ve sosyal ilişki ağlarının anlamı ‘siber gerçeklik’le bireyin anlam dünyasına hâkim olmaya ve yeniden üreilmeye başlayabiliyor. Sanal olarak var olan gerçeklikler zamanla gerçek hayattaki olguların yerini almaya, kişinin zaman ve mekân algısının değişmesine neden olabilmektedir. Gerçek hayat ve oyun eşiği: dijital ortamda yapay olarak oluşturulan gerçekliğin, zamanla algısal olarak ‘reel hayatın’ yerini alması gerçeğin sınırlarının aşıldığı sonucuna ulaşmamıza zemin hazırlamıştır. *League of Legends* oyununun temelinde siber gerçekliğin mekân ve ilişkilerde cisimleşmesi ve kavramın bu alanda ileride yapılacak çalışmalara farklı bir bakış açısı sağlayacağı ve fayda getireceği düşünülmektedir.

KAYNAKLAR

- Aktaş, C. (2007). “Enformasyon Toplumu Bağlamında Türkiye”. *Selçuk İletişim Dergisi*. 4(4). 181-193.
- Akbulut, H. (2009). “Gelenekselden Dijitale, Mekândan Uzama Oyun Kültürü”, M. Binark, G. Bayraktutan-Sütcü, I. B. Fidaner (der.), *Dijital Oyun Rehberi: Oyun Tasarımı Türler ve Oyuncu İçinde* (25-93). İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Batı, U. (2011). “Sekizinci Sanatın İnşası: Dijital Oyunlar Kesişiminde Postmodernizm, Tüketim Kültürü, Üst Gerçeklik, Kimlik ve Olağan Şiddet”. U. Batı ve F. T. Ünal (ed.). *Dijital Oyunlar: “Kendi Dünyanda Yaşa Bizimkinde Oyna”* içinde (3-33). İstanbul: Derin Yayıncılık
- Baudrillard, J. (2016). *Simülakrlar ve Simülasyon* (çev. Oğuz Adanır) Ankara: Doğu Batı Yayınları
- Baran, G. A. (1992). “Sanayi sonrası Enformasyon Toplumu Üzerine Tartışmalar”. *Hacettepe Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi* Cilt 9/ Sayı 1-2. 53-59.
- Binark, M., Sütcü. B. G., Buçakcı. F. (2009). “Türkiye’de İnternet Kafelerde Dijital Oyuncular-Yeni Medya Okuryazarlığı Neden Gerekli?”, Sütcü, I. B. Fidaner (der.) *Dijital Oyun Rehberi: Oyun Tasarımı Türler ve Oyuncu İçinde* (187-224). İstanbul: Kalkedon Yayınları
- Bozkurt, V. (2000). *Enformasyon Toplumu ve Türkiye*. İstanbul: Sistem Yayıncılık.
- Bostan, B. (2011). “Sanal Gerçeklik ve Dijital Oyunlar”, U. Batı ve F. T. Ünal (ed.). *Dijital Oyunlar: “Kendi Dünyanda Yaşa Bizimkinde Oyna İçinde”* (149-178). İstanbul: Derin Yayıncılık
- Castells, M. (2016). *İletişimin Gücü*. Editör: Beyza Becerikli İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Castells, M. (2005). *Ağ Toplumunun Yükselişi, Enformasyon Çağı: Ekonomi, Toplum, Kültür* (çev. Ebru Kılıç). Birinci Cilt. İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Çetindoğan, Ö. M. (2009). “Kırsal Mitten Kentsel Ritüele Geçiş ve Beden-Mekân İlişkisinin 1990 Sonrası Türk Oyun Yazarlığına Yansıması”, *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*. 27, s. 137-160.
- Dağlı, Ö. (2011). “Bir iletişim biçimi olarak Reklam ve Dijital Oyunlar İlişkisi: Görsel Retorik ve Söylem Analizi Çerçevesinde Değerlendirme”, U. Batı ve F. T. Ünal (ed.).

- Dijital Oyunlar: "Kendi Dünyanda Yaşa Bizimkinde Oyna"* içinde (35-62). İstanbul: Derin Yayıncılık
- DIJK, J. V. (2016). *Ağ Toplumu* (çev. Özlem Sakin). 3. Baskı. İstanbul: Kafka Yayınevi.
- Deperlioğlu, Ö. ve U. Köse, (2012). "Web 2.0 Teknolojilerinin Eğitim Üzerindeki Etkileri ve Örnek Bir Öğrenme Yaşantısı", *12. Akademik Bilişim Konferansı Bildirileri*. Muğla.
- Doğu, B. (2006). *Popüler Kültürün Tüketim Aracı Olarak Bilgisayar Oyunlarında Sunulan Yaşam Tarzı*. Yüksek Lisans Tezi. Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Genel Gazetecilik Ana Bilim Dalı.
- Dursun, Y. (2014). *Oyunun Ontolojisi*, Doğu Batı yayınları, Kızılay/Ankara
- Ege, G. (2004). *Siberkültür, Bilgisayarın Sosyolojik Etkileri ve Siberuzayda Sosyal İlişkiler*. Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sosyoloji Anabilim Dalı. (Yayınlanmamış Doktora Tezi)
- Esgin, A. (2008). *Anthony Giddens Sosyolojisi*. Ankara: ANI Yayıncılık.
- Elliot, A. (2016). *Çağdaş Sosyal Teoriye Giriş* (çev. Görgün, B.). Ankara: Dipnot Yayınları
- Engin, F. (2012). "Webb'in Gelişim Süreci", *Dijital Kültür Dergisi*. Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Tasarım Bölümü. <http://dijitalkulturgra331.blogspot.com/2012/12/webin-gelisim-sureci-anadolu.html>
Erişim tarihi: 22 Haziran 2019.
- Fidaner, B. I. (2009). "Sözcüklerden Yapılmış Dünyalar: MUD'lar", M. Binark, G. Bayraktutan-Sütcü, I. B. Fidaner (der.) *Dijital Oyun Rehberi: Oyun Tasarımı Türler ve Oyuncu İçinde* (233-246). İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Geray, H. (2002). *İletişim ve Teknoloji*. Ankara: Ütopya Yayınları.
- Gür, R. M. (2018). *Çok Oyuncululu Dijital Oyunlarda Oyun Oynama Pratikleri: MOBA ve MMORPG Oyunları Üzerine Karşılaştırmalı Bir İnceleme*. Yüksek Lisans Tezi. İstanbul Arel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Medya ve Kültürel Çalışmalar Anabilim Dalı Programı.
- Gülşen, R. (2005). "İnternet ve Suç", A. TARCAN (ed.) *İnternet ve Toplum İçinde* (232-257). Anı Yayınları.
- Giddens, A. (2000). *Tarihsel Materyalizmin Çağdaş Eleştirisi* (çev. Ümit Tatlıcan). Birinci Baskı. İstanbul: Paradigma Yayınları.
- Giddens, A. (2012). *Modernliğin Sonuçları* (çev. Ersin Kuşdil). 5. Baskı. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Gibson, W. (2016). *Neuromancer* (çev. Oğur Sergül). 3. Baskı. İstanbul: Altıkırkbeş Yayın.

- Hoşcan, Y. (1998). "Bilgisayar Ağları ve İnternet". Y. HOŞCAN (ed.) *Bilgisayar*. Eskişehir: AÖF Yayınlar.
- Huizinga, J. (2013). *Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme* (çev. A. K. Mehmet). 4.Basım. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Coleman. B. (2012). *Hello Avatar: Dijital Neslin Yükselişi* (çev. E. Bilge). İstanbul: MediaCat Kitapları.
- Jameson, I. (2007). *Paul Virilio*. London: Routledge.
- Kılıçbay, B. (2005). "Bir Teknoloji Söyleminden Parçalar: Enformasyon ve İletişim Teknolojileri Kuramlarına Tarihsel Bakış", M. Binark, B. Kılıçbay (der.) *İnternet Toplum, Kültür İçinde* (15-31). Ankara: Epos Yayınları.
- Özenç, E. O. ve A. Tınmazlar (2019). *Türkiye'de E-Spor ve League Of Legends*. Genişletilmiş 3. Baskı. İstanbul: Profil Kitap Yayıncılık.
- Salen, K., E. Zimmerman, (2005). "Game design and meaningful play", *Handbook of Computer Games*, Vol. 59 (59-79)
- Sezen, İ. T. (2011). "Dijital Oyunları Anlamak: Oyun, Anlatı, Yazılım ve Platform Perspektiflerinden Dijital Oyunlara", G. T. Ünal ve U. Batı (ed.) *Dijital Oyunlar: "Kendi Dünyanda Yaşa, Bizimkinde Oyna"* içinde (117-148). 2. Baskı. İstanbul: Derin Yayınları Oyun.
- Suits, B. (2012). *Çekirge: Oyun, Yaşam ve Ütopya* (çev. S. Süha). 2.Basım. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Soyseçkin, İ. (2007). "Sanal Uzamda ve MUDlarda Eril-Dişil Kimliklerin Yeniden İnşası", M. Binark (der.) *Yeni Medya Çalışmaları* içinde (251-280). İstanbul: Dipnot Yayınları
- Şimşek, H., Yıldırım, A. (2018). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri* (Onuncu Baskı). Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Tuğran. E. F. (2016). "Dijital Yerlilerin Siber-Uzamda Çoklu Kimlik Kullanımı ve Oyun Oynama Pratikleri", *Orta Karadeniz İletişim Çalışmaları Dergisi*. 1(1), 8-17.
- Tokgöz, C. (2017). "Konum Tabanlı Mobil Oyunlar ve Mekân Algısı: Ingress Üzerine Etnografik Bir Araştırma". *Ankara Üniversitesi İlef Dergisi*. 4(2), 7-36.
- Tutal, N. (2006). *Küreselleşme İletişim Kültürelarasılık*. 1. Baskı. İstanbul: Kırmızı Yayınları
- Türk Dil Kurumu (2019). <http://sozluk.gov.tr/> Erişim Tarihi:24 Temmuz 2019.
- Yengin, D. (2012). *Dijital Oyunlarda Şiddet*, İstanbul: Beta yayınları
- Yılmaz, S. (2006). *İnternet ve İnternet Kafelerin İlk ve Orta Öğretim Öğrencilerine Etkileri (İstanbul Örneği)*. Yüksek Lisans Tezi. Sakarya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü. (Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi).

Yurdakul, Ceyhun- Ç., Ufuk, M. (1997). *Bilgi Teknolojileri Türkiye İçin Nasıl Bir Gelecek Hazırlamakta*. Ankara: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.

İNTERNET KAYNAKLARI

<https://baskabirkod.com/en-cok-para-kazanan-oyun-sirketleri/> Erişim Tarihi: 25 Ağustos 2019.

<https://wmaraci.com/nedir/mmorpg> Erişim Tarihi: 20 Ağustos 2019.

<http://tesfed.gov.tr/Sayfalar/3082/3081/MOBA.aspx> Erişim Tarihi: 20 Ağustos 2019.

<https://playerbros.com/league-of-legends-2018-dunya-sampiyonasi-finalini-yaklasik-100-milyon-kisi-izledi/> Erişim Tarihi: 20 Ağustos 2019.

<https://www.nedirnedemek.com/inhibit%C3%B6r-ne-demek> Erişim Tarihi: 21 Ağustos 2019.

www.engadget.com Erişim Tarihi: 17 Ağustos 2019.

www.lolepicshop.com Erişim Tarihi: 17 Ağustos 2019.

<https://gamekit.com/league-of-legends/qaa/4499330/lol-genelde-kac-dk->

suruyor/?lead=promotion&utm_campaign=SEO&utm_target=forum&utm_format=www.google.com&utm_source=other&language=tr Erişim Tarihi: 15 Ağustos 2019.

<https://tr.leagueoflegends.com/tr/news/riot-games/announcements/dereceli-takim-olustur-rekabete-katil> Erişim Tarihi: 15 Ağustos 2019.

<https://www.redbull.com/tr-tr/en-cok-kazanan-lol-yildizlari> Erişim Tarihi: 19 Ağustos 2019.

<https://www.gamexnow.com/lol-2018-turkiye-sampiyonluk-ligi-takimlari-belli-oldu/> Erişim Tarihi: 19 Ağustos 2019.

<https://www.forbes.com/sites/insertcoin/2016/09/13/riot-games-reveals-league-of-legends-has-100-million-monthly-players/#7efe25c05aa8> Erişim Tarihi: 20 Ağustos 2019.

file:///C:/Users/samsung/Desktop/GÜNCEL%20RAPORLAR/Riot%20Games_%20Türkiye'de%20her%20gün%203%20milyon%20genç%20LoL%20oynuyor.html Erişim Tarihi: 21 Ağustos 2019.

<https://bau.edu.tr/icerik/11765-bahcesehir-universitesinden-turkiyede-bir-ilk-espor-bursu> Erişim Tarihi: 21 Ağustos 2019.

<https://www.evrensel.net/haber/324796/turkiyede-30-milyon-kisi-dijital-oyun-oynuyor> Erişim Tarihi: 23 Ağustos 2019.

https://www.tamindir.com/haber/en-cok-oyun-oynayan-ulkeler-belli-oldu-iste-turkiye-nin-sirasi_41531/ Erişim Tarihi: 23 Ağustos 2019.

<https://dijitalsporlar.com/makaleler/dotanın-tarihi-ve-oyun-sektorune-etkileri> Erişim Tarihi: 03.12.2019

<https://www.redbull.com/tr-tr/red-bull-son-sampiyon-dota-tarihi-defense-of-the-ancients>

Erişim Tarihi: 03.12.2019

<https://www.gamehonor.com/showthread.php/12067-Dota-Tarihi-B%C3%B6l%C3%BCm-1>

Erişim Tarihi: 03.12.2019

<https://www.merlininkazani.com/heroes-of-newerth-icin-buyuk-yama-haber-53701> Erişim

Tarihi: 03.12.2019

<https://playerbros.com/league-of-legends-dota-farki/> Erişim Tarihi: 03.12.2019



EKLER

Ek 1: Yarı Yapılandırılmış Görüşme Formu

DEMOGRAFİK BİLGİLER

1. Adınız ve Soyadınız
2. Yaşadığınız il?
3. Cinsiyetiniz?
4. Doğum tarihiniz
5. Yaşınız
6. Eğitim durumunuz nedir?
7. Mesleğiniz nedir?
8. Herhangi bir işte çalışıyor musunuz?
9. Aylık geliriniz ne kadardır?

OYUN OYNAMAYA YÖNELİK ALGILAR

10. Oyun oynamak sizin için ne ifade etmektedir?
11. Sizi oyun oynamaya iten sebepleri açıklayabilir misiniz?
12. Kaç yıldır M.O.B.A. (Çoklu Çevrimiçi Savaş Arena) türünde oyun oynamaktasınız?
13. Bu tür oyunları tercih etmenizdeki sebepler nelerdir?
14. Kaç yıldır League of Legends oyununu oynamaktasınız? Peki oynadığınız süre boyunca oyuna ayırdığınız sürede farklılık var mıdır?
15. Çocukluğunuzdan bu güne kadar oynadığınız oyunları göz önüne alacak olursanız League of Legends oyunu nasıl bir oyun deneyimi sunmaktadır?
16. Gün içerisinde kaç saatinizi bu oyun ile ilgili aktivitelere ayırmaktasınız?
17. Sizce League of Legends oyununu oynamak ciddi bir eylem midir?
18. Daha önce oynadığınız M.O.B.A. oyunları ile LoL arasında bağlantı var mı?
19. LoL oyununu oynamak sizin için bir boş zaman etkinliği midir?
20. Sizce oyun oynamak ile mutluluk arasında bir bağlantı var mıdır?

OYUN VE SOSYAL İLİŞKİLER

21. LoL oyunu gündelik hayatınızda bir değişiklik yarattı mı? Kısaca bahseder misiniz?
- 22.a. Ailenizde ve çevrenizde sizden başka oyun oynayan var mı?
- 22.b. Bu kişilerin sizin oyun oynamanızda etkisi var mıdır?

22.c.Çevrenizde LoL oynamayanların sizin oyun oynamanıza yönelik tutumları nelerdir? Kısaca bahseder misiniz?

23.LoL oyununu oynamak sosyal ilişkilerinizi nasıl etkilemektedir?

24.Daha önce LoL ile ilgili herhangi bir etkinliğe (kafe turnuvaları, üniversite turnuvaları vb.) katıldınız mı?

25.LoL oynarken edindiğiniz sosyal çevre ile diğer sosyal çevreniz arasında mevcut farklılıklar var mıdır?

26.Oyun oynamak sizce kültürel bir boyut kazanmış mıdır? Sebeplerini kısaca açıklar mısınız?

27.Oyun oynarken kullandığınız kavramlar gündelik hayatta sizce bir karşılık bulmakta mıdır? Yoksa sadece oyuna ait bir dil midir?

OYUN VE MEKÂN İLİŞKİSİ

28.LoL oynarken kendinizi gerçek bir mekânda hissediyor musunuz?

29.Sanal bir mekân olan LoL oyunu ile fiziki mekânlar (internet kafe, ev içi alanınız, E-spor arenaları vb.) arasında bir benzerlik var mıdır?

30.Sosyal ağlar içerisinde sanal mekân olma özelliği taşıyan Twitter, Instagram, Facebook, YouTube vb. alanlar sizin için önemli midir? Kıyaslayacak olursanız oyun oynama alanları ile sosyal medya ağları arasında ne gibi farklılıklar vardır?

31.E-spor hakkında bilgi (kafe turnuvaları, üniversite ligi, ulusal lig, özel turnuvalar, dünya şampiyonası, ödül havuzu vb.) sahibi misiniz? Kısaca açıklar mısınız?

32.Türkiye'deki E-spor etkinlikleri ve E-spor'un geleceği hakkında kısaca düşüncelerinizi belirtir misiniz?

33.Son olarak LoL oyununun size kazandırdıkları ve kaybettirdikleri (sosyal, ekonomik, kültürel) hakkında düşüncelerinizden kısaca bahseder misiniz?

ÖZGEÇMİŞ

KİŞİSEL BİLGİLER

Adı Soyadı : Murat Dilek

Doğum Yeri ve Tarihi : Mardin/03.10.1991

EĞİTİM DURUMU

Lisans Öğrenimi : Sosyoloji, Çanakkale On Sekiz Mart Üniversitesi

Yüksek Lisans Öğrenimi : Sosyoloji, Adnan Menderes Üniversitesi

Bildiği Yabancı Diller : İngilizce

İLETİŞİM

E-posta Adresi : murattdilek@gmail.com

Tarih :