

TC.
MARMARA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
RADYO TV SİNEMA ANA BİLİM DALI
İLETİŞİM BİLİMLERİ BİLİM DALI

**BİLGİSAYAR OYUNLARI VE GERÇEKLİK İLİŞKİSİ
ÇERÇEVESİNDE OYUNLAŞTIRMA VE ALTERNATİFLERİ**

DOKTORA TEZİ

YAVUZ DEMİRBAŞ

İSTANBUL, 2014

TC.
MARMARA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
RADYO TV SİNEMA ANA BİLİM DALI
İLETİŞİM BİLİMLERİ BİLİM DALI

**BİLGİSAYAR OYUNLARI VE GERÇEKLİK İLİŞKİSİ
ÇERÇEVESİNDE OYUNLAŞTIRMA VE ALTERNATİFLERİ**

Doktora Tezi

YAVUZ DEMİRBAŞ

Danışman: Doç. Dr. Vildan İyigüngör

İSTANBUL, 2014

MARMARA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜ






TEZ ONAY BELGESİ

RADYO, TELEVİZYON VE SİNEMA Anabilim Dalı İLETİŞİM BİLİMLERİ Bilim Dalı DOKTORA öğrencisi YAVUZ DEMİRBAŞ'ın BİLGİSAYAR OYUNLARI VE GERÇEKLİK İLİŞKİSİ ÇERÇEVESİNDE OYUNLAŞTIRMA VE ALTERNATİFLERİ adlı tez çalışması, Enstitümüz Yönetim Kurulunun 01.07.2014 tarih ve 2014-24/25 sayılı kararıyla oluşturulan jüri tarafından oy birliği / oy çokluğu ile Doktora Tezi olarak kabul edilmiştir.

Tez Savunma Tarihi ...16...../.....07...../.....2014.....

Öğretim Üyesi Adı Soyadı

İmzası

1.	Tez Danışmanı	Doç. Dr. VİLDAN İYİGÜNGÖR	
2.	Jüri Üyesi	Yrd. Doç. Dr. SELİN TÜZÜN ATEŞALP	
3.	Jüri Üyesi	Yrd. Doç. ÇETİN TÜKER	
4.	Jüri Üyesi	Yrd. Doç. Dr. AYŞE BİLGE GÜRSOY	
5.	Jüri Üyesi	Yrd. Doç. Dr. İ.ALTUĞ İŞİĞAN	

ÖZET

Bu tezde oyunlaştırma ve bu kavram etrafındaki yaklaşımlar ele alınmaktadır. Oyunlaştırma, oyun olmayan uygulamaların veya yaşamın oyun olmayan alanlarının oyun öğeleri ve oyunlardan beslenen yöntemlerle dönüştürülmesi anlamında kullanılmaktadır. Bu çalışmada oyunlaştırmanın merkeze aldığı oyun, oyuncu, oyunsal gerçeklik, oyun emeği kavramlarına farklı bir bakış sunularak, oyunlaştırma kuramsal olarak tartışılmakta ve oyunlaştırma örnekleri eleştirel olarak incelenmektedir. Oyun araştırmaları alanındaki kurallı sistem merkezli oyun kavramı yerine ilişki ve süreç olarak oyun kavramı önerilmektedir. Oyun ve oyuncu ilişkisi çerçevesinde oyunsal gerçeklik üzerinde durulmaktadır. Oyun ve çalışma ayrımı, sanal oyun nesnelерinin parasallaşması ve araçsal oyun konuları etrafında oyunlaştırmanın imkânları tartışılmaktadır. Alternatif bir oyun tanımı ve yaklaşımı ile oyuncu merkezli alternatif bir oyunlaştırma üzerinde durulmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Dijital Oyunlar, Oyunlaştırma, Oyunsal Gerçeklik, Oyuncu

ABSTRACT

This thesis focus on the concept of gamification and gamification approaches. Gamification is defined as a transformation of software applications and non-game contexts in general, with the use of game elements and game design methods. This thesis proposes an alternative approach to notions of game, player, ludic reality, game labour, which are fundamental to gamification applications, and presents a critical reading of gamification theory and analysis of gamification applications. As a replacement to the rule based system definition of games, this thesis develops a relational and process based game definition. Ludic reality, which is emerging from player and game relation is analyzed. By visiting concepts such as game and work dichotomy, monetization of virtual game objects, instrumental play, this thesis elaborates on the practicability of gamification. An alternative player-centric gamification approach, which is based on a different game and ludic reality definition, is proposed.

Keywords: Digital Games, Gamification, Ludic Reality, Player

ÖNSÖZ

Bu tezin uzun ve zorlu ortaya çıkma serüveninde dijital oyunları araştırmanın İletişim Bilimleri açısından değerini görerek tez konumu destekleyen Prof. Dr. Nurçay Türkoğlu'na ve tez danışmanlığımı yokluğunda devralarak yütüren, tez sürecindeki zorlukların aşılmasını sağlayan Doç. Dr. Vildan İyigüngör'e teşekkürlerimi sunarım. Tezin oyun kavramı ve oyunsal gerçeklik konusundaki yaklaşımlarının daha sağlam bir çerçeveye oturmasında meslektaşım Yrd. Doç. Dr. Altuğ Işığın ile sürdürdüğümüz akademik tartışmaların ve yazışmaların etkisi çok büyüktür. Özellikle oyun ve sanat ilişkisi konusundaki değerli düşünsel katkılarını esirgemeyen Yrd. Doç. Çetin Tüker'e teşekkür ederim. Tezin yazıldığı süre boyunca beni her anlamda destekleyen, yeni yazın ve kavramlarla tanıştıran Mine Yıldırım'a özel bir teşekkür borçluyum. Yrd. Doç. Dr. Suna Ertuğrul'a tez sürecinde önerileri ve eleştirileri için teşekkürlerimi sunarım. Tezin ön araştırma evresinde beni Utrecht Üniversitesi'nde konuk eden ve çok sayıda oyun araştırmacısı ile buluşup tartışmamı sağlayan Prof. Dr. Joost Raessens'e teşekkür ederim. IT University of Copenhagen'da oyun araştırmaları yazını ile tanışmamı sağlayan Yrd. Doç. Dr. Olli Tapio Leino'ya teşekkür ederim. Son olarak Barbaros ve Kismet'e bu çalışma hiç bitmeyecekmiş gibi geldiği günlerde bana destek oldukları için teşekkür ederim.

İstanbul, 2014

Yavuz Demirbaş

İÇİNDEKİLER

	Sayfa no.
ŞEKİL LİSTESİ	VIII
GİRİŞ	1
1. OYUN KAVRAMI	10
2.1 Oyunu Tanımlamanın Güçlüğü ve Varolan Yaklaşımların Kısıtlılığı Üzerine.....	10
2.2 Oyuna Araç ve Ortam Yaklaşımının Sınırları.....	16
2.3 Kural Temelli Sistem Olarak Oyun.....	19
2.4 “Oyun” ve “Oynamak”.....	25
2. OYUNSA GERÇEKLIK	32
2.1 Yarı-Gerçeklik	32
2.2 Apparatus olarak Oyun ve İdeoloji	37
2.3 Tekinsiz (Uncanny) Gerçeklik ve İhlalci (Transgressive) Oyun	49
2.4 Akış Hali (Flow) Olarak Oyunsal Gerçeklik	58
3. OYUNUN SİHİRLİ ÇEMBERİ: OYUNSA ZAMAN VE MEKÂN	65
3.1 Oyunsal Mekânlar ve Minecraft Örneği	65
3.2 Sihirli Çember (Magic Circle)	80
3.3 Oyunsal Zaman	96
4. OYUN VE ÇALIŞMA AYRIMI ÇERÇEVESİNDE DİJİTAL OYUNLAR VE OYUN EMEĞİ	119
4.1 Altın Çiftçiliği Örneği	119
4.2 Oyun Emeği ve Araçsal Oyun.....	135
4.3 Lusorik Tavrı Kavramı.....	148

5. OYUNLAŖTIRMA	156
6.1 OyunlaŖtırma Kavramı.....	156
6.2 Bütünsel Bir DönüŖüm Olarak OyunlaŖtırma.....	169
6.3 OyunlaŖtırmanın Alternatifleri	189
SONUÇ	194
KAYNAKÇA	208

ŞEKİL LİSTESİ

	Sayfa No.
ŞEKİL 1	: Callois'ın oyun kategorileri..... 11
ŞEKİL 2	: Yök Tez Veritabanında bilgisayar oyunları konulu tez sayıları... 13
ŞEKİL 3	: Yök Tez Veritabanında dijital oyun tezlerinin yaklaşımları..... 14
ŞEKİL 4	: İngilizce oyun ve oynamak kelimelerinden türetilen kelimeler... 30
ŞEKİL 5	: Mass Effect Oyunundan bir ekran görüntüsü..... 33
ŞEKİL 6	: <i>IMVU</i> üç boyutlu sohbet ortamından bir ekran görüntüsü..... 35
ŞEKİL 7	: <i>The Sims 3</i> 'ten bir ekran görüntüsü..... 39
ŞEKİL 8	: İnsana benzerlik ve yakınlık hissi grafiğinde tekinsiz vadi..... 50
ŞEKİL 9	: <i>Pokemon</i> oyununda MissingNo. hatası..... 51
ŞEKİL 10	: <i>Super Mario Bros.</i> oyununda Negatif Dünya hatası..... 52
ŞEKİL 11	: <i>Half Life 2</i> oyununda aynı karakterden iki tane olma hatası.....53
ŞEKİL 12	: <i>The Elder Scrolls V: Skyrim</i> oyununda yüzü olmayan adam..... 54
ŞEKİL 13	: Jodi sanat grubunun <i>Castle of Wolfenstein</i> oyunu..... 57
ŞEKİL 14	: Akış deneyiminin grafiği..... 60
ŞEKİL 15	: <i>Braid</i> oyununda zamanı geri ve ileri almak mümkün.....66
ŞEKİL 16	: Oyun dünyaları ve bu dünyaların ölçüleri..... 68
ŞEKİL 17	: <i>Minecraft</i> oyun dünyasının teorik büyüklüğü..... 69
ŞEKİL 18	: <i>Minecraft</i> oyunundan bir ekran görüntüsü..... 70
ŞEKİL 19	: <i>Pro Evolution Soccer</i> 'da bilgisayar kontrolünde hakem..... 89
ŞEKİL 20	: <i>Twister</i> oyunu oynayan gençler..... 91
ŞEKİL 21	: Xbox ve Kinect cihazı bedeni arayüz haline getiriyor..... 92
ŞEKİL 22	: <i>Assassin's Creed IV: Black Flag</i> 94

ŞEKİL 23	: Satranç tahtasının durumu ve olası hamleler.....	98
ŞEKİL 24	: <i>Simcity</i> oyununda oyun zamanı ve olay zamanı karşılaştırması... 100	100
ŞEKİL 25	: Aarseth ve Elverdam modeline göre dış zaman kategorileri.....	101
ŞEKİL 26	: <i>Starcraft 2</i> oyununda savaşçı üreten fabrikanın ekran görüntüsü. 103	103
ŞEKİL 27	: Aarseth ve Elverdam modeline göre içsel zaman kategorileri.....	104
ŞEKİL 28	: Aarseth ve Elverdam modelinde incelenen oyunların özellikleri.. 105	105
ŞEKİL 29	: <i>Loved, ImmorTall, Time Fcuk</i> ve <i>The Company of Myself</i>	107
ŞEKİL 30	: Zagal ve Mateas'ın zaman çerçeveleri ve açıklamaları.....	112
ŞEKİL 31	: Tetris oyunundan bir ekran görüntüsü.....	113
ŞEKİL 32	: <i>OGame</i> oyunundan bir ekran görüntüsü.....	114
ŞEKİL 33	: <i>World of Warcraft</i> oyunundan bir ekran görüntüsü.....	120
ŞEKİL 34	: <i>The Mighty Quest for Epic Loot</i> oyunundan bir ekran görüntüsü 122	122
ŞEKİL 35	: 765 üyeli ATF klanının web sayfası.....	124
ŞEKİL 36	: <i>Diablo II</i> 'de envanter ekranı.....	126
ŞEKİL 37	: Epictoon sitesinde World of Warcraft altın satışı.....	129
ŞEKİL 38	: Çin'de bir altın çiftliğinden fotoğraf.....	131
ŞEKİL 39	: Xsyon oyununda “öğütme” ile artırılacak değerler.....	137
ŞEKİL 40	: Otomatik tıklama yazılımı ekran görüntüsü.....	138
ŞEKİL 41	: <i>Counter-Strike</i> 'dan duvarların dokusu kaldırılmış bir ekran.....	140
ŞEKİL 42	: <i>OGame</i> 'de "karanlık madde" satın alma ekranı.....	142
ŞEKİL 43	: Bir <i>MUD</i> olan <i>Aardwolf</i> 'tan ekran görüntüsü.....	146
ŞEKİL 44	: Caffe Nero Bağlılık Kartı.....	165
ŞEKİL 45	: <i>World of Warcraft</i> ile mikro ödeme gelirlerinin grafiği.....	173

GİRİŞ

Bu çalışmada, iletişim alanında ve oyun arařtırmalarında önceleri bir Őemsiye terim olarak kullanılan, yakın zamanda pozitif bir ierik kazanan oyunlařtırma kavramı ve bu kavram etrafındaki dijital oyun kuramları ele alınacaktır. Bu Őemsiye kavram altında yer alan teknik dnüşümler ve bunların toplumsal yansımaları dışında, kavram bütünlüklü bir toplumsal dnüşüm olarak da ele alınmaktadır. Yeni medya uygulamalarında, sinemada, reklamcılıkta, eğitimde, iletişimin her alanında dijital oyunlar başta olmak üzere, oyunun ve oyuna dair formların ve ieriklerin farklı medyalara aktarıldığı görülmektedir. Bu aktarım sadece oyunların ieriğine verilen gösel veya metinsel referanslardan gittike oyun dünyalarına ait anlatıların bütünlüklü olarak aktarılmasına kaymıştır. Son olarak da medyanın oynanabilir hale getirilmesi ve bunun da ötesinde neredeyse bütün toplumsal süreçlerin oynanabilir hale getirilmesi yönünde tartışmalar gündeme gelmiştir.

Oyunlařtırma kavramı altında öncelikle, oyun endüstrisinin yeni pazarlar bulmak yönündeki eğilimi sonucunda farklı elektronik cihazlar için, eğlencenin ötesinde farklı amaçlarla oyun üretilmesi, yani dijital oyunların ürün ve hizmet olarak kültür endüstrisi açısından önem kazanması olarak da dile getirilebilecek süreç ifade edilmektedir. Bu anlamıyla ele alındığında oyunlařtırma yeni bir olgu değil sadece dijital oyunların son 40 yıldaki yaygınlaşmasının bir sonucudur.

Oyunlařtırma kavramının yeni medya uygulamalarındaki en gözle görülür yansıması puanlařtırma (pointsification) uygulamaları olmaktadır. Kullanıcıların yeni medyada, özellikle sosyal medya uygulamalarında kişiselleřtirilmiş ierikler yaratma, profil oluřturma gibi eylemlerinin sonucunda ödül, puan, rütbe (rank), niřan (badge), kazanım (achievement) gibi metinsel ve bunlara karşılık gelen imgesel ifadelerle statü kazanması puanlařtırma olarak ifade edilmektedir. Puanlařtırma oyunların kazanma ve kaybetme durumlarına karşılık olarak maddi veya manevi ödüller sunmasından dolayı oyunlara ilişkin bir özelliğın diğer alanlara uygulanması olarak deęerlendirilmektedir. Puanlama

sistemlerinin, kullanıcıların ürünü sahiplenmesini sağlayacak şekilde oyunlardan diğer uygulamalara aktarılması, özellikle hizmet sektöründe uygulanan şirket içi çalışan hiyerarşileri ve ödül sistemlerine benzerlik göstermesi açısından yenilik taşımamaktadır.

Son olarak da oyunlaştırma en geniş anlamıyla normalde gündelik ve ciddi sayılan süreçlerin dönüştürülmesi olarak ele alınmaktadır. Örneğin son yıllarda eğitim alanında gündeme gelen ve çeşitli örneklerini gördüğümüz ciddi oyunlar (serious games) eğitim ve eğlenceyi bir araya getirmeyi hedeflemektedir. Benzer olarak reklam oyunları (ad-games), reklamcılık ile oyunu birleştirmeyi amaçlamaktadır.

Oyunlaştırmayı bu en geniş tanımıyla ele alan çalışmalar kuramsal tartışmayı var olan uygulamaların ötesine götürerek daha bütüncül bir dönüşümü önermektedir. Ekonominin, vatandaşlık sisteminin, üretimin ve tüketimin, gündelik yaşamın ve kimliklerin oyunlar ışığında yeniden ele alınması ve düzenlenmesi çağrısında bulunmaktadır. Bu çerçevede hem bireylerin kendilerini dönüştürmeleri hem de sistemin oyunsal bir yeniden inşası için öneriler sunulmaktadır. Örneğin oyun ile haz ilişkisi ele alınıp, oyunların mutluluk verici yönü göz önüne alınarak toplumsal yapının mutluluk üretecek bir biçime dönüştürülmesi gerektiği iddia edilmektedir. İletişim açısından bakıldığında oyunların toplumsal bağları güçlendirildiği ileri sürülerek, toplumsal gerçekliğin oyunlardaki gibi aktif sosyal ağlar içerecek şekilde tasarlanması önerilmektedir. Yine üretim açısından bakıldığında oyun ile iş arasındaki ayrımın bulanıklaştığı ve çalışmanın oyunlaştırılması gerektiği düşünülmektedir. Oyun ile toplumsal olan karşılaştırılırken, aslında alternatif bir oyunsal gerçekliğe vurgu yapılmaktadır.

Oyunlaştırmanın bu normatif biçimi, önüne koyduğu değer sistemini oyunlardan yola çıkarak kurduğunu ileri sürmektedir. Bu haliyle sürece oyunsal gerçeklikten yola çıkarak toplumsal gerçekliğe bir müdahale olarak bakılabilir. Oyunsal (sanal, simülasyon, sentetik, siber) gerçeklik ile toplumsal gerçeklik dualizmi oyun araştırmalarının ve iletişim kuramlarının temel problemlerinden

birisi olagelmıştır. Bu bağlamda oyunsal gerçekliğin ne olduğu nasıl tanımlandığı veya nasıl tanımlanabileceği önem taşımaktadır.

Oyunsal gerçekliği, başka bir deyişle oyun ve gerçeklik ilişkisini oyunun ne olduğu, oyun kavramının nasıl ele alınabileceği sorunundan ayrı tutmak mümkün değildir. Oyunlaştırma açısından oyunsal gerçeklik, oyun kavramını aşarak oyuncu ile oyun ilişkisini ve bu ilişkinin kültürel ve toplumsal anlamlarını da içermektedir. Oyun araştırmalarında da temel yaklaşım oyunları analiz etmek için oyun sistemi, oyun metinleri, temsiller ve biçimin ötesine geçilerek oyun ile oyuncu karşılaşmasında ortaya çıkan "oyunun oynanışı" (gameplay) olarak ifade edilen bütünlüğü ele almak yönündedir. Ancak literatürün en önemli sıkıntılarında biri yine bu ilişkiyi ele alırken oyunu özcü (essentialist) bir şekilde incelemesi ve kültürel anlamlarından koparmasıdır.

Oyunlaştırmayı toplumsal bir dönüşüm ve proje olarak ele aldığımızda, tarihsel olarak oyunlaştırmanın modernite ile ilişkisi göze çarpmaktadır. İlk dönem oyun araştırmacıları öncelikle oyunun geleneksel ve modern anlamlarıyla ilgilenmiştir. Modern anlamıyla oyunun ortaya çıkışı hâlihazırda bir oyunsal dönüşüm, oyunlaştırmanın erken bir evresi olarak cereyan etmiştir. Dijital oyunlardan önce, geleneksel oyunun aurasını yitirerek kültür endüstrisi içinde yer alışı ile şimdi oyunlaştırma olarak ele alınan süreçlerin ilişkisini, buradaki farklı ve benzer öğeleri, sürekliliği veya süreksizliği belirlemek gerekmektedir.

Bu çalışmanın önüne koyduğu temel soru oyunlaştırmanın öne sürdüğü projenin kuramsal olarak oyunu ve oynama eylemini, başka bir deyişle oyunsal gerçekliği ele alış biçiminin kültürel olarak oyunun bütünlüklü ve çok çeşitli anlam ve biçimlerine ne oranda uygun olduğu, neyi kapsayıp neyi dışladığıdır. Yine bu doğrultuda oyunlaştırma uygulamalarının ortaya koyduğu oyunun, oynama eyleminin imkan ufkunda nereye oturduğu, oyunlaştırmanın gerçekten ele aldığı süreçleri ne kadar oyunlaştırdığı veya oyunlaştırmabileceği tartışılacaktır. Bu noktada oyunlaştırmanın sadece oyunsal gerçekliği ele alış kadar toplumsal gerçekliği ele alış da önem kazanmaktadır. Oyunlaştırmanın imkanı olabilmesi ancak temelde oyunun toplumsal yaşamın dışına itilmiş

olduğunu varsaymakla mümkündür. Ancak bu ayrışmayı sağlıklı olarak tespit etmeden ve oyunlaştırmanın burada faaliyete geçirdiği toplumsalı yeniden oyunlaştırma yönündeki düzenlemeleri tanımlamadan oyunlaştırmanın geçerliliğine dair bir kanıya varmak mümkün gözükmemektedir.

Bu çalışmanın temel argümanı oyunlaştırmanın, yani eskiden ciddiyet alanında kabul edilen süreçlerin şimdi oyun alanına taşınmasının, beraberinde halihazırda oyun olanı oyunsuzlaştırmayı da getirdiğidir. Oyunlaştırmanın toplumsalı, zaman ve mekanı yeniden örgütleyişi oyun kavramının kültürel anlamlarını bir oranda reddetmekte, oyun ve oynama eylemini bütünselliği içinde değil ayrıştırılabilir olgular olarak ele almakta ve geride oynama eylemi ile paradoksal bir yapı sergileyen bir araçsallık kalmaktadır. Oyunlaştırmanın en yaygın hali olarak puanlaştırma oyununun toplumsal gerçekliğe dönük en araçsal noktası olan ödül fikrini oyunun tümünden koparıp uygulamayı savunduğundan bu eğilimin belirlenmesi nispeten kolaydır. Benzer şekilde oyunlaştırmanın içinde ele alınan dijital oyunları yeni pazarlara açma düşüncesi de oyunlaştırmanın rasyonel boyutunu gözler önüne sermektedir. Belirlenmesi daha zor olan nokta bütünsel bir dönüşümü hedefleyen, oyunlaştırmanın geniş tanımı ve bu doğrultudaki uygulamaların niteliğidir. Bu çalışmada bu yaklaşımın en naif haliyle toplumsal dönüşümü teknoloji odaklı ve teknolojiye muhtaç olarak yeniden kurmakta olduğu öne sürülecektir.

Oyunlaştırma yazını ve uygulamaları büyük oranda dijital oyun araştırmalarının ana akım tezlerinden beslenmektedir. Bu tezlerin ortak özelliği oyunun özünde diğer kültürel ürünlerden, oyun biçiminin diğer biçimlerden farklı olduğu savını savunmalarıdır. Bu doğrultuda oyun araştırmaları uzunca yıllar diğer disiplinlerle arasına mesafe koymak ve diğer kuramların etkisinden kurtulmak yönünde çaba sarfetmiştir. Oyun araştırmalarının yapılanışında bu eğilim haklı bulunsa bile oyun ile anlatı, kültür ve toplum ilişkisinin koparılması ile sonuçlanması itibarıyla eleştirel bir analizi gerektirmektedir. Oyunlaştırmanın oyun araştırmalarına paralel ve çoğunlukla da ondan etkilenen yazınının kuramsal olarak ele alınması için oyun araştırmaları literatüründe benzer

soruların cevaplanması gerekmektedir. Dolayısıyla bu çalışmada oyun arařtırmalarının oyun kavramı ve oynama eylemini nasıl ele aldığı da incelenecektir. Burada odak noktası oyunlařtırmanın ve genel olarak oyun arařtırmalarının oyun gereklik iliřkisindeki sınıra, bu sınırın ihlal edildiđi durumlara, oyun oynamanın gönüllülüđe dayalı, mutluluk verici ve rasyonalite dıřına ıkan ve kültürel yapısına ne oranda eđildiđi sorunudur. Oyunlařtırma toplumsal bir dönüşümü de önerdiđinden, bugünün aşırı rasyonel ve bireyci toplumunda yürürlükte olan toplumsal süreçlerin karşısına farklı bir anlayıř koymasını beklenebilir. Oyunlařtırma uygulamalarında bunun geçerli olup olmadığı ele alınacaktır.

Oyunlařtırmanın oyunları toplumsalı dönüřtürmek için bir kılavuz olarak alması nedeniyle, oyunlara dair hangi özelliklerin göz önüne alındıđı neyin içerilip neyin dıřarıda bırakıldıđını belirlemek gerekmektedir. Dijital oyunlar ve yeni medya uygulamaları en bařından itibaren yeni bir toplumsallık için uygun bir deney ortamını olmuřtur. İnternette ilk ok oyunculu oyun ortamlarının ortaya ıkmasıyla birlikte sosyal bilimler için kimlik, ırk, cinsiyet konularının ve bu konuların ele aldığı temsillerin sanal dünyalarda ve oyun dünyalarında nasıl yer aldığı önem kazanmıřtır. Bu bağlamda oyunlařtırmaya dair eleřtirel bir analiz kuramsal olarak oyunlařtırmayı ve empirik olarak oyunlařtırma örneklerini ele alırken, dijital oyunlarda konu bağlamında gerekleşen farklı deneyimleri de odađa almak durumundadır.

Ele alınacak örneklerde özellikle oyun ile oyuncu iliřkisine dair alternatif yaklařımlar, dijital oyunun endüstriyel anlamının ve iřlevinin ötesine geen eleřtirel oynama biçimlerine, ve deneysel öđelere dikkat edilecektir. Oyunsal gerekliđin kuruluřu aynı zamanda zaman ve mekanın kuruluřunu da içermektedir. Bu sebeple oyuncunun oyunda mekanını ve zamanını nasıl algıladıđı, kurduđu ve geçerliliđi varsa nasıl deđiřtirdiđine de bakılacaktır.

Oyunsallařtırmayı en geniş anlamıyla ele aldıđımızda, kapsam içinde kalan olan oyun ile alıřma iliřkisinin de ele alınması gerekmektedir. Özellikle oyuncunun alıřana dönüřtüđu örnekler ve alıřanların oyuncuya dönüşümü

oyunsallaştırma açısından pozitif olarak anlamlandırılırsa da, vakaların eleştirel bir perspektifle incelenmesi önemlidir. Oyunsallaştırmanın ekonomik süreçleri dönüştürmeye yönelik çağrısı ve bunun somut karşılığına bakılacaktır. Bu çerçevede oyun emeği kavramı ele alınacaktır.

Oyunsallaştırmanın kaynağını aldığı dijital oyunlarda yaşanan farklı deneyimlerden biri de oyunun araçsallaşmasıdır. Oyun oynamanın haz veren bir aktiviteden, düzenli takip edilmesi, yönetilmesi, hesaplanması ve ölçülmesi gereken bir aktiviteye dönüşümü araçsal oyun çerçevesinde ele alınmaktadır. Gündelik oynama pratiklerinin karşısında araçsal oyun, oyuncunun oyuna son derece rasyonel bir yaklaşımını gerektirmektedir. Bu tür bir oynama pratiği bir yandan da oyunun işe dönüşmesi konusu ile de bağlantılıdır. Bu çalışmada oyunsallaştırmanın araçsal oyunla ilişkisi de ele alınacaktır.

Oyunsallaştırmanın temel problemlerinden biri olan oyunsal gerçekliğin toplumsala etkisi ile paralel olarak, artırılmış gerçeklik ve alternatif gerçeklik oyunları ayrı ayrı yöntemlerle de olsa sanal veya oyunsal olanla gerçek mekan ve zamanı birleştirmektedir. Artırılmış gerçeklik bunu varolan mekanın ve görsel imgelerin üstüne yapay arayüzler oturtarak yaparken, alternatif gerçeklik uygulamaları gündelik yaşamın ortasında ve etkisinde kuralları değiştirerek oynamayı sağlayarak yapmaktadır. Oyunsallaştırma çerçevesinde artırılmış gerçekliğin daha fazla teknoloji destekli olması ile alternatif gerçekliğin daha fazla toplumsal kuralları dönüştürerek işlemesi arasındaki fark birini veya diğerini kapsam dışında bırakacak düzeyde değildir. Aksine gittikçe melezleşen bu iki tür oyun veya uygulama oyunlaştırmanın bugünkü algısını gelecekteki yönelimlerini anlamak için verimli örnekler sunmaktadır.

Tezin kuramsal çerçevesi doğrultusunda oyun, oyuncu, oyunsal gerçeklik, oyunsal zaman ve mekan, sihirli çember kavramı, oyun gerçeklik ilişkisi, oyun ve iş karşıtlığı, oyun emeği, araçsallaşma, yabancılaşma, oyun aygıtı, oyun ve ideoloji ilişkisi, medya olarak oyun, materyal teknolojiler gibi iletişim bilimleri ve oyun araştırmalarının çeşitli kavramları irdelenecektir. Oyunsal gerçekliğin özellikle oyuncu tarafını kavramak için psikanalitik bazı

yaklaşımlardan da bahsedilmesi gerekmektedir. Oyunsallaştırmanın toplumsal proje olarak ele alınmasında oyun arařtırmalarının genellikle dıřarda bıraktığı oyun ile ütopya iliřkisinin de sorgulanması önem kazanmaktadır.

Model olarak oyuna süreç ve iliřki olarak bakan bir model tercih edilecektir. Oyun arařtırmalarının temel yaklaşımları oyunu sistem olarak ele almaktadır, ancak bu durum oyunlařtırmanın ancak kısmi bir algılayıřını sunmaktadır. Oyun sistem olarak ele alındığında oyunun kültürel bir ihtiyaç, kültürün bir iřlevi veya kültür yaratan bir toplumsal süreç ve de tarihsel bir olgu olarak beliren görünümüne körleřilmektedir. Böylece oyunlařtırma tabandan yukarı bir řekilde ele alınmak yerine tepeden inme bir olgu olarak kavranmaya çalışılmaktadır. Bu çalışmada tam tersine oyunlařtırmanın oyuncunun bir faaliyeti olarak potansiyeli dikkate alınacaktır.

Sistem ve biçim olarak oyunu merkeze alan oyunlařtırma karřısında oyuncu merkezli "oyunsuluk" ve "lusorik tavır" kavramları önerilecektir. Bugün halihazırda oyunlařtırılan bazı uygulamaların ve süreçlerin içinde oyuncuların oyunu kendilerine maletme, kendi hedeflerini gözetme ve bazen de kural bozma yönünde faaliyetlerinin olabilmesi oyunlařtırmanın oyuncu açısından tercih edilebilir bir řey olup olmadığını sorgulanır hale getirmiřtir. Bunun karřısında oyuncu merkezli bir oyunlařtırma, yani oyuncuya sunulan oyun sistemini kendi dođrultusunda oynanabilir hale getirmeye, her ne kadar zaman zaman aynı isimlendirme ile anılsalar da farklı bir olgu gözüyle bakılmalıdır. Öte yandan bu oynama stratejilerine de eleřtirel bir gözle bakılması gerekmektedir. Zira oyuncunun serbest oyun faaliyetinin de bir süre sonra oyun sisteminin yeniden düzenlendiđi ve prosedürel hale getirildiđi bir oyunlařtırma faaliyeti olarak kapsanması mümkündür. Bu noktada ideal anlamıyla bir oyunlařtırmanın imkanlılıđı tartışma konusudur.

Tezin kapsamı içindeki konuların yanıtlanabilmesi için geniř çaplı bir literatür taraması yapılacaktır. Türkçe'de oyun alanında kaynakların kısıtlılıđı önemli bir sorun teşkil etmektedir, bu yüzden çođunlukla yabancı dildeki kaynaklara başvurulacaktır.

Oyun arařtırmaları iinde oyunlara anlatı olarak bakan yaklařımlar, gstergebilim ve dilbilim kuramları byk oranda kapsam dıřında bırakılacaktır. Bunun temel nedeni alıřmanın tek tek oyunların ykleri, karakterler, olay rgs gibi gelerinden ziyade btn olarak dijital oyunların ve genel olarak oyunların ortak biimlerine odaklanmasıdır. Bu noktada kısmen dijital oyun kuramı ve oyun arařtırmalarının yntemleri dođrultusunda oyun analizi yntemleri kullanılacaktır. Ekonomi-politik, sosyolojik, kltrel ve kısmen psikinalitik yaklařımlar tercih edilecektir.

Oyunsallařtırmanın temel aldıđı dijital oyunlar ve bu oyunlardaki oyuncu pratiklerini ele alırken ncelikle "oynayarak analiz" metodu olarak tercih edilecektir. Oynayarak analiz dijital oyunların farklı dzeylerde yeniden oynanarak farklı rotaların takip edilmesini ve farklı sonlara ulařılmasını nermektedir. Buna gre arařtırmacının zmlene yapabilmesi iin kendisinin de ncelikle oyuncu olarak oyunda bulunması gerekir. Ancak ondan sonra oyuna ait dokmanlar, oyuncu forumları, sohbet odaları, videolar, mlakatlar ve anketler devreye girmektedir. Bir arařtırmacının oyunu oynayıřı subjektif bir yaklařım olmakla birlikte, bu pratik olmadan da diđer kaynakların anlam kazanması gtr. Oyun arařtırmalarında arařtırmacılar oyuncu olarak kendi deneyimlerine sıka referans vermektedir.

Tezde ele alınacak oyun rneklerinin byk blm konsol oyunlarına eriřimin olmaması nedeniyle PC ve zellikle artırılmıř gereklik uygulamaları iin mobil platformdan olacaktır. Alternatif gereklik oyunları dijital ortam dıřında belirli bir yer ve zamanda gerekleřtiđinden ve lkemizde sınırlı olarak oynandıđından ancak arařtırmacının sınırlı "rol yapma oyunu" deneyimi bu noktada kaynak olacaktır. Oyunlařtırma uygulamaları kısmen evrimci uygulamalar olduđundan internet kanalıyla ulařılacaktır. Mekan ve srelere dair dzenlemeler yurt iinde olduđu oranda yerinde gzlenecektir. Bunun dıřında kalan oyunlar ve uygulamalar iin oynayarak analiz dıřında kalan kaynaklara bařvurulacaktır. Dil olarak Trke ve İngilizce oyunlar incelenecektir.

Bu dođrultuda tezin birinci blmnde oyun kavramı ele alınacaktır. Oyun ve oynamak iliřkisi ele alınırken varolan yaklaşımların oyun kavramına bakışlarının eleřtirisi sunulacaktır. Alternatif bir kavramlaştırma iin oyunun sre ve iliřki olarak đeleri inceleyecektir.

İkinci blmde oyunsal gerekliđe farklı yaklaşımlar ele alınacaktır. Bu yaklaşımların bir blm oyun arařtırmaları iinde yer alırken bir blm de iletiřim bilimleri, psikanaliz ve antropoloji kapsamındadır. Sistem temelli bir oyunsal gereklik yerine oyuncu ile oyunun sembolik dzeninin btnlđu olarak oyunsal gereklik yaklaşımı nerilecektir.

nc blmde oyunun zaman ve mekan ile iliřkisi ele alınacaktır. Oyunsal gereklik tartıřmasının bir uzantısı olan bu konu oyun arařtırmaları ve toplumbilimsel kuramlar karřı karřıya getirilerek incelenecektir. Yine kltrel ve antropolojik yaklaşımlarla oyun arařtırmalarının tıkanıđı noktalar aılmaya alıřılacaktır.

Drdnc blmde oyun ile alıřma ayırımının ortadan kalkması konusu ele alınacaktır. Buradaki rnek vakamız altın iftileridir. Bunun dıřında daha genel erevede oyun emeđi kavramı zerinde durulacaktır. Ayrıca arasal oyun kavramı zerine durulacaktır. Oyun emeđi ile iliřkili olarak deđiřen rasyonel oynama biimleri incelenecektir. Dođrudan maddi kazanla ilgili olmayan bu yeni oynama biimleri ele alınacaktır.

Son blmde nceki blmlerin ıřıđında oyunlaştırma zerinde durulacaktır. Oyunlaştırmanın kuramsal kkenleri, nclleri ve uygulamaları eleřtirel bir incelemeye tabi tutulacaktır. Toplumsal yařamın btnlkl bir oyunsal dnřmnn imkanları ve bunun anlamları zerinde durulacaktır.

1. OYUN KAVRAMI

1.1 Oyunu Tanımlamanın Güçlüğü Ve Varolan Yaklaşım Kısıtlılığı Üzerine

Oyunun hangi amaçla oynandığı ile ilgili çalışmalar literatüre daha erken girmiş olsa da oyunun kültürdeki yeri üzerine en kapsamlı kaynak Johan Huizinga'nın *Homo Ludens* isimli eseridir. Huizinga oyunu ele alırken, kendinden önceki araştırmacılar gibi oyunun insan için hangi fiziksel veya zihinsel işlevi yerine getirdiğini incelemek yerine, oyunun kendi olarak doğası ve oyuncular açısından taşıdığı anlamı araştırmayı tercih etmiştir. Huizinga (1995, s. 19)'ya göre oyunun "zevкли yanı" mantıksal yorumları reddeder. Oyunda ortaya çıkan oyuncunun ve seyircinin eylemindeki aşırılık rasyonel ölçütlerle açıklanabilir değildir. Keza hayvanların oyunları da oyunun basit fizyolojik gereksinimleri tatmin etmekten daha fazlasını içerdiğini gösterir. (Huizinga, 1995, s. 17)

Huizinga'da rastladığımız ancak Callois (2001, s.53)'nin daha net şekilde ifade ettiği gibi oyunu iki ana tipe ayırmak mümkündür: *ludus* ve *paidia*. Antik Yunan'da her iki kelime de oyuna ilişkin birbirinden farklı birçok şeye karşılık gelmekle birlikte oyun araştırmalarında genelde *ludus* kavramı kurallı oyun anlamında, *paidia* kavramı ise serbest oyun anlamında kullanılır. Oyun araştırmalarında dijital oyunlar kurallı oyun, yani *ludus* çerçevesinde ele alınırlar. Öte yandan dijital cihazlarla farklı serbest oynama biçimlerinin *paidia* çerçevesinde incelenebileceğini düşünebiliriz.

Callois (2001, s.54) oyunları 4 ana kategori içinde toplamıştır: *Mimicry*, *Alea*, *Agon*, *Ilinx*. *Mimicry* taklit anlamına gelmekte ve temsil anlamıyla oyunu ifade etmektedir. *Alea* şans oyunlarına karşılık gelmektedir. *Agon* çatışma ve mücadele içeren, müsabakaların yer alabileceği bir kategoridir. *Ilinx* ise aşırı bedensel tecrübeler içeren durumlar için geçerlidir.

<i>Mimicry</i>	Rol Yapma Oyunları, Macera oyunları
<i>Alea</i>	Kağıt oyunları, Şans Oyunları, Casino oyunları
<i>Agon</i>	Savaş ve dövüş oyunları
<i>Ilinx</i>	Lunaparklarda sıkça rastlanan balerin, gondol ve lunapark treni gibi araçlarla oyun

Şekil 1: Callois'nın oyun kategorileri. **Kaynak:** Callois, R.(2001). **Man, Play and Games.** University of Illinois Press, s.54

Dijital oyunların oyun olarak biçimsel özelliklerine eğilen ve oyunları oyunsal özelliklerinden yola çıkarak tanımlayan araştırma alanına *Ludoloji* (oyun bilimi) denilmiştir (Juul, 2005, s. 15) (Frasca, 2003, s. 221). *Ludoloji* ismi genelde oyun araştırmalarıyla eş anlamlı olarak kullanılır. Ancak oyun araştırmalarındaki farklı yönelimler değerlendirildiğinde ludolojinin bir disiplinden ziyade yöntem olduğu söylenebilir. Dijital oyun araştırmalarının kendini ayrı bir disiplin olarak ortaya koyma çabasına giriştiği dönemde *ludoloji*, oyunları kendi kavramsal araçlarıyla araştırmaya yönelik medya ve film çalışmaları, iletişim, edebiyat eleştirisi gibi diğer disiplinlere yönelik polemiklerin güçlü bir aracı olmuştur. Dijital oyunlara “yeni sinema” veya “yeni edebiyat” gözüyle bakan araştırmacılara oyunların kendine özgü bazı biçim ve özelliklerini gösterme yönünde kullanılmıştır. Özellikle oyun ve anlatı ilişkisinin edebiyattan farklılığı ve oyunun *araç* veya *ortam* (medium) olarak ele alınıp alınamayacağı gibi konularda hararetle sürmüş tartışmalarda dijital oyunun simülasyon niteliği, prosedürel yapısı, oyunsal göstergenin olanaksızlığı gibi pek çok başlıkta ele alabileceğimiz bazıları geçerli ve bazıları geçersiz itirazları mümkün kılmıştır.

Bugün de, oyun araştırmalarında “kolonizasyon” olarak tanımlanan, başka disiplinlerde çalışan araştırmacıların kendi kavramsal araçlarının

uygunluđuna bakmaksızın veya geliştirme çabasına girmeksizin dijital oyunlarla ilişkili konuları ele almaları durumu devam etmektedir. Aslında farklı disiplinlerin ilgisinde şaşılacak bir yön yoktur, zira oyun gerçekten de hayatın her alanına sirayet etmiş kültürel bir işlevidir ve bu farklı yansımalar farklı disiplinlerin alanında cereyan etmektedir. Ancak bu ilginin gerçekleşme biçiminde sıkıntılar meydana gelmektedir.

Türkiye’de de oyun arařtırmalarının alanına giren konulara eğilen arařtırmacıların oyuncunun, oyunun ve oyun oynamanın tarihsel ve biçimsel olarak nasıl kurulduđuna derinlemesine bakmaksızın halihazırda ellerinde bulunan, başka konuları ele alırken kullandıkları kavramsal araçlara başvurduđunu görmekteyiz. Tam da bu yüzden bilgisayar oyunu oynayanlarla sosyal ağların kullanıcıları, oyunlarla yeni medyanın çeşitli örnekleri, oyun oynamakla bilgisayar kullanmak veya kitap okumak arasındaki fark gözden kaçırılmaktadır.

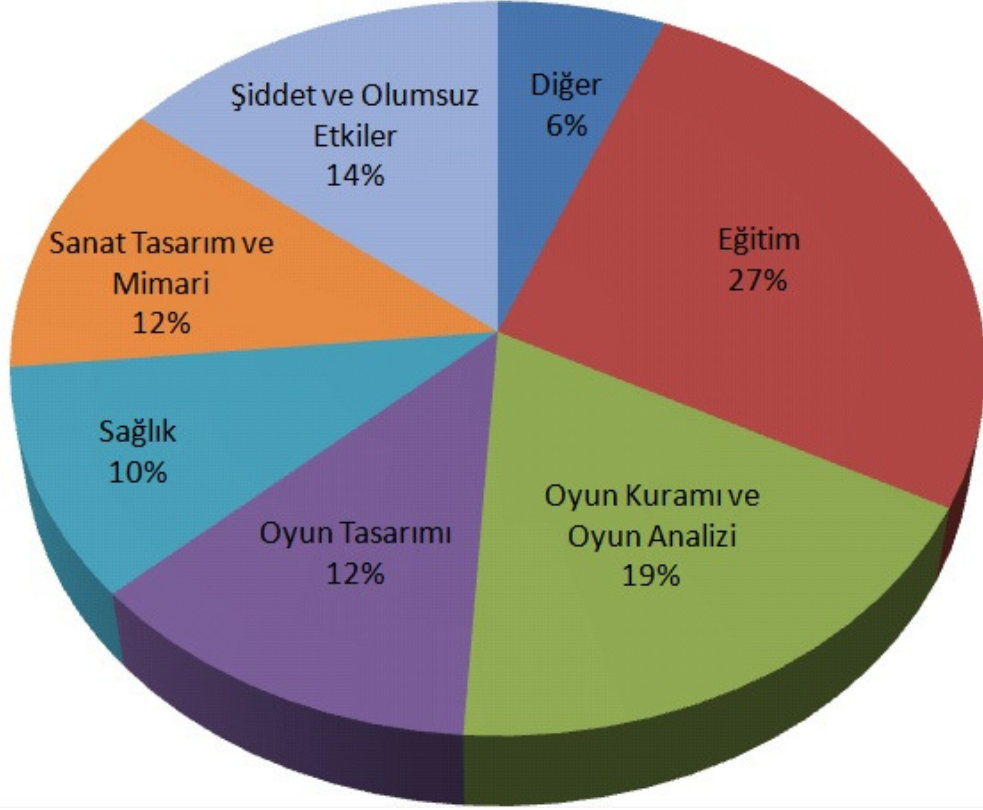
Bu çalışmada dijital oyun arařtırmalarının geliřtirdiđi yöntemler ve yaklaşımdan yola çıkarak eleřtirel bir dođrultu izlenecektir. *Ludoloji*’nin bazı biçimsel yaklaşımlarını eleřtirirken Türkiye’de henüz oyun arařtırmaları alanında ciddi bir birikimin olmadıđını ve var olan çalışmaların büyük bölümünün de son yıllarda ivme kazanan uluslararası çalışmalardan bihaber olduđunu göz önünde bulundurmalıyız.

Arama Kriteri	Master Tez Sayısı	Doktora Tez Sayısı
Dizin = Bilgisayar Oyunları	40	3
Dizin = Video Oyunları	8	4
Dizin = Dijital Oyunlar	3	1

Şekil 2: Yök Tez Veritabanında bilgisayar oyunları konulu tez sayıları **Kaynak:** Yök Tez Merkezi Web Sayfası, <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/> (30 Haziran 2014)

Yapılan çalışmaların çoğunun oyunun zararlı etkileri gibi medyada etki tartışması başlığına giren veya eğitimdeki işlevi gibi halihazırda eğitim bilimleri bağlamında düşünebileceğimiz araştırmalar olduğunu görüyoruz. Oyunların eğitimdeki etkilerini, genel olarak çocuklara etkilerini veya çeşitli uygulamalarını araştırmak önem taşımaktadır, ancak oyunları analiz eden, dijital oyunlarla ilgili kuramsal çalışmaların azlığı dikkat çekicidir. İletişim bilimleri bağlamında baktığımızda genel olarak “medyanın zararlı etkileri” üzerine çalışmalar büyük ölçüde tüketilmiştir. Oyun araştırmalarında ise oyun geleneksel medyadan farklı olarak tanımlandığından, dijital oyunlara olan genel ön yargının ötesine geçilerek konu daha incelikli ve alanın kendi terimleriyle yapılmaktadır. Benzer bir durum oyun ve eğitim ilişkisi için de geçerlidir. Oyun araştırmalarında eğitim konusu oyunlar merkeze alınarak *ciddi oyunlar* (serious games), *eğitim oyunları* (edugames) kavramları etrafında tartışılmaktadır.

Yök Veritabanında Dijital Oyun Konulu Tezlerin Konuya Göre Dağılımı



Şekil 3: Yök Tez Veritabanında dijital oyun tezlerinin yaklaşımları

Kaynak: Yök Tez Merkezi Web Sayfası, [https://tez.yok.gov.tr/](https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/)
[UlusalTezMerkezi/](https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/) (30 Haziran 2014)

Dünyada üniversite düzeyinde dijital oyunlara yönelik eğitim programları açılmaktadır. Bu programlar dijital medya, medya teknolojileri ve oyunlar, dijital oyun tasarımı gibi farklı adlar taşısa da oyun araştırmaları literatürünün takip edildiğini ve farklı alanlarda katkı sunulduğunu görmekteyiz. Türkiye’de oyun araştırmalarının gelişimi açısından, oyun tasarımı bölümlerinin açılmasının bile oldukça yeni olduğu bilinmektedir.¹

¹ ODTÜ’de Oyun Teknolojileri yüksek lisans programı 2009 yılında açılmıştır. Oyun üretimi, tasarım ve programcılık odaklı program Enformatik Enstitüsü altında yer alıyor. Hacettepe’de Bilgisayar Animasyonu ve Oyun Teknolojileri yüksek lisans programı kurulmuştur. İzmir Ekonomi Üniversitesi’nde ise Yazılım Mühendisliği lisans öğrencileri için Bilgisayar Oyunları opsiyon programı sertifika sunmaktadır.

Bu bağlamda oyun arařtırmalarının yöntemleri, başka bir deyiřle yöntem olarak *ludolojinin* geçerlilięi Türkiye’de henüz ciddi bir tartiřma konusu olmadıęından bu çalıřmanın oyunun biçimsel kavranıřına yönelik eleřtirileri oyun arařtırmalarının içinde deęerlendirilmeli ve yöntemlerini tamamen reddeden bir konum aldıęımız düşünülmemelidir.

Dijital Oyunları oyun arařtırmalarının yöntemleriyle tanımlamaya çalıřırken bir güçlük karřımıza çıkmaktadır. Oyunu oyun olarak biçimsel özellikleriyle ele almak da yeterli gelmemektedir. Oyunu tanımlamak için giriřilen kuramsal ve deneysel çabalar oyunun çok yönlülüęü nedeniyle indirgemeci olma tehlikesini tařımaktadırlar. Bu durum aynı zamanda Huizinga (1995, s.18)’nın haklı bir öngörüsüdür. Dijital oyunları tanımlamanın da aynı zorluęu içerdiięini kabul etmek zorundayız. Dijital oyunlara oyun tasarımı penceresinden bakan ve oyun biçimine odaklanan çalıřmaların araçsal tanımlamaları (Juul, 2005, s. 36) (Salen ve Zimmerman, 2004, s. 80) oyun üreticisinin oyun yapma becerisini zenginleřtirdiięi ölçüde ve dijital oyun endüstrisinin amaçları açısından deęerli kabul edilebilir. Ancak oyun arařtırmaları açısından dijital oyunların analiz edilmesi için bu tanımlar belki gerekli ama kesinlikle yeterli deęildir. Dijital oyunlar araç çerçevesinin dıřına çıkılarak incelendięinde, oyun kavramını bütünlüklü ve çok yönlü olarak ele almak, hem bir gereklilik hem de zorluk olarak kendini dayatmaktadır.

Bu nedenle bu çalıřmada öncelikle dijital oyun literatüründe oyun kavramı ve oyunun tanımlanıřı ele alınırken, varolan çalıřmaların eleřtirisi üzerinden özgün bir yaklařım kurulacaktır. Buradaki öngörü dijital oyun arařtırmalarının biçimsel yönteminin dijital oyunları *ludus* çerçevesinde ele alırken saptıęı doęrultunun dijital oyunun toplumsal iřlevinin ideolojik olarak belirlenmesine körleřtięi yönündedir. Öte yandan oyunların ideolojik söylemini ele alan çalıřmaların da *oyunsal gerçeeklięi* kavramaktan uzak olduęunu düşünüyöruz. Burada ideoloji kavramı ile oyun endüstrisinin ve onun da içinde yer aldıęı bütün olarak *kültür endüstrisinin* (Horkheimer ve Adorno, 1996) iřlevi kastedilmektedir. Bu bağlamda oyunun oyun olarak kurulması ve oyun

oyunmanın gerçekliği sorunu ele alınırken, öncelikle oyunu salt biçimsel sistem olarak inceleyen çalışmaların (Juul, 2005) (Salen ve Zimmerman, 2004) *oyun* ile *oyunamak* arasındaki bağı kopardığı ileri sürülecektir. Ve yine oyunu kültürel çerçeveye oturtan çalışmaların (Taylor, 2009, s.67) dijital oyunlarla ilişkilenmemizde *oyunama* eyleminden kalan boşluğa *çalışma* eylemini yerleştirdiğini öne sürülecektir. Ayrıca *boş zaman* ile *çalışma* arasındaki ayrımın ortadan kalktığını ileri süren çalışmaların (Yee, 2006) bu ayrışmanın tarihselliğini es geçerek görece yeni ve tartışmalı bir olguyu evrenselleştirdi savunulacaktır.

1.2 Oyuna Araç ve Ortam Yaklaşımının Sınırları

Dijital oyunlar *araç* ve *ortam* (medium) olarak ele alındığında görece eski iletişim araçları ile farklı ve benzer yönleri incelenmektedir. Mikroişlemciler ve kişisel bilgisayarların gelişimi ile ortaya çıkmış olması, bilgisayarın temelde iletişim aracı olarak düşünülmesi, ayrıca oyunların tıpkı kitap, dergi gibi tüketim ürünü yönü ve son olarak internet yardımıyla oyunların tıpkı televizyon programları gibi yayınlanması imkanı oyunları medya bağlamında ele alındığında zengin bir araştırma alanı konumuna taşımıştır.

Oyun araştırmaları alanına giriş yapan araştırmacıların önemli bir bölümü iletişim ve sinema alanından gelmektedir. Oyun aygıtlarının, oyunun bazı biçimsel öğelerinin televizyon ve sinemaya benzerlikleri dolayısıyla bu alanlara dair kuramlar oyunlara uygulanması gecikmemiştir. Oyunların son kırk yıldaki gelişiminin oyun araştırmalarının erken döneminde sinemanın yaygınlaşması ile karşılaştırılması tesadüf değildir.

Wolf (2001, s. 13)'a göre:

Hem film hem de televizyonun sanatsal bir araç statüsü kazanması süre almıştır, neredeyse otuz yıllık ticari bir endüstri olmasına ve kırk yıllık varlığına rağmen video oyununun da akademide sanatsal bir araç olarak tanınması yavaş ilerlemektedir.

Oyuna dair medya yaklaşımlarında aracın; yani oyun aletinin oyuna anlamını veren, estetik boyutunu belirleyen görsel-işitsel özellikler açısından ele alınması, sinemayla benzerlik kurarsak, kameranın, film şeridinin, film karesinin ve bunun sunduğu olanaklar ve kısıtlamaların ele alınmasıyla benzerlik taşımaktadır. Film şeridinin kesilip birbirine anlam yaratacak şekilde eklenmesi olarak kurgu, sinemaya özgü bir mekan ve zaman yaratılmasını, dramatik yapının kurulmasını sağlamıştır. Saniyede 24 kare görüntüyü art arda gösterilebilmesi hareket illüzyonu yaratmıştır. Kamera hareketlerinin teknolojik olanaklarla ekranda sunduğu görsellik zamanla kendi estetik anlayışını oturtmuştur. *Sinematografik düzeneğin* (apparatus) (Baudry, 1986a ve 1986b) incelenmesine benzer olarak oyuncunun oyun aracıyla ilişkilmesi ele alınmıştır. Bu yaklaşımlarla birlikte oyun araştırmaları alanına medya araştırmalarının kavramları süratle giriş yapmıştır.

Oyunlara araç ve ortam yaklaşımının odağında oyunun görsel-işitsel olanaklarını ortaya çıkaran aracın teknolojisidir. Fakat oyun aracının ortak bir niteliğini belirlemek güçtür. Dijital oyunlar bilgisayar laboratuvarlarında oda boyutunda bilgisayarların delikli kartlarla çalıştığı dönemde ortaya çıkmış, oyun konsolları ile atari salonlarında boy göstermiş, kişisel bilgisayarlar ile evlere ve işyerlerine girmiş, son olarak cep telefonları, mobil cihazlar ile her yere yayılmıştır. Oyun ekranları led ekranlardan TV ekranlarına, LCD ve Plazma ekranlara, projeksiyon cihazlarından sanal gerçeklik kasklarına kadar değişmektedir. Bütün bu teknolojilere bakıldığında nasıl bir ortak yön yakalanabilir? Cihazların birbirine bir düzeyde benzediği ileri sürülse bile oyunun interaktif tabiatından kaynaklı olarak oyunun yönlendirilebileceği kontrol aygıtları da birden fazladır: Oyun çubuğu, klavye, fare, uzaktan kumanda, telefon tuşları, infrared tabancalar, direksiyonlar, dokunmatik ekranlar vb.

Daha da önemlisi oyunlar bütün bu teknolojik araçlar ortaya çıkmadan önce de varolmuştur. Kalem ve kağıt, taşlar ve kum, sadece eller ve gözler, daha ilkelden daha gelişmişe tabiatta bulunan veya endüstriyel olarak üretilmiş

araçlarla oyun oynanabilmektedir. Bu özellik oyunu araçtan bağımsızlaştırırken onu incelerken kullanabileceğimiz bazı eski kategorileri de geçersiz kılmaktadır. Kamera ve film sinemayı olanaklı kılmıştır ama oyun mikroişlemcilerden, ekranlardan ve kontrol cihazlarından önce de varolmuştur.

Oyunun aracını aramak yerine oyunu bir araç olarak ele almak da mümkündür. Bu yaklaşıma göre ticari oyun yazılımının kendisi bir *araç* (medium) olarak düşünülür. Ancak oyunların bileşenlerinin ortak bir yönünü yakalamak güçtür. Tavla ile saklambacın, *Tetris* (Pajitnov, 1984) ile *World of Warcraft* (Blizzard, 2004)'ın araç perspektifinden ne gibi bir ortak yönleri bulunmaktadır?

Aarseth (2004) oyunların araç olarak düşünülmesine eleştirel yaklaşmaktadır:

Bilgisayar oyunlarını tutarlı bir janr veya araç olarak görmek oldukça sorunludur. Cep telefonundaki Tetris'ten Gameboy'daki Super Mario'ya ve Windows çalıştıran masaüstü bilgisayardaki Everquest oyununa farklı janrların, sosyal bağlamların ve medya teknolojilerinin geniş bir yelpazesi vardır. Bilgisayar bir kitle iletişim aracı değildir, farklı medyalara ev sahipliği yapan bir materyal teknolojidir. Bu yüzden ne sabit özelliklere sahip bir set olarak "bilgisayar aracı" ne de "kitle iletişim aracı olarak oyun" diye bir şey yoktur. Oyunlar en iyisinden bir dereceye kadar tanımlanabilir kültürel janr'lardır.

Bilgisayarlar; fotoğraf, video, metin gösterebilen ve müzik çalabilen cihazlar olarak farklı ürünlerin yeniden sunulmasına ve iç içe geçmesine olanak tanımışlardır. Fakat bilgisayarları kitap, dergi veya gazete gibi medya bağlamında ele almaktansa kalem kağıt gibi bir materyal teknoloji olarak ele almak daha anlamlı olacaktır.

Oyun aracının araç olarak niteliğini belirlemenin güçlüğü dışında, bu perspektifteki yaklaşımların ulaştığı sonuçlar ve izledikleri yöntemlerin bir bölümü de sorunludur. Bu araştırmalara oyun araştırmalarının içinden önemli itirazlar gelmiştir.

Oyuncunun oyun oynama deneyiminin doğrudan seyircinin film izleme deneyimi ile eş tutulması bu konuda akla gelebilecek ilk örnektir. Yine oyunların türleri ile ilgili kategorizasyon çalışmalarında sinemanın *türleri* (janr, genre) gibi anlatı temelinde yapılan kategorizasyonların sorunlu yönlerinden dolayı, oyunların oyunsal özellikleri üzerinden yapılan kategorizasyonlar ortaya atılmıştır. (Aarseth vd., 2003). Oyunda zaman ve mekanın yer alışı, oyunun temsilleri ile diğer görsel-işitsel ortamların temsilleri arasındaki farklar, oyunda göstergeler ve daha pek çok alanda tartışmalar sürmektedir.

Oyun araştırmaları dijital oyunlara eğilirken oyunun “kültürden daha eski“ bir olgu olarak araç bağımsız yönünü dikkate almaktadır. Geleneksel veya modern oyunlarla dijital oyunlar bir arada düşünüldüğünde bir asırlık sinemanın karşısında oyunun da oyunlara dair bilginin de çok daha eskiye dayandığı söylenebilir. Bu çalışmada ele alınan konular incelenirken öncelikle yaklaşımlarında oyun ve kültür ilişkisini koruyan oyun araştırmaları literatürü takip edilecektir.

1.3 Kural temelli sistem olarak oyun

Dijital oyunları oyun tasarımı perspektifinden ele alan çalışmalar oyunların kural temelli sistemler olduğunu (Juul, 2005, s. 36) (Salen ve Zimmerman, 2004, s. 80) öne sürmektedir. Juul’ün oyun tanımı Huizinga, Callois, Suits, Avedon&Sutton-Smith, Crawford, Kelley ve Salen&Zimmerman’ın (Juul, 2005, s. 32-33) oyun tanımlarından yola çıkarak şu şekilde formüle edilmiştir:

Oyun, değişken ve nicel sonuçları olan, farklı sonuçlara farklı değerlerin verildiği kural bazlı bir sistemdir. Oyuncu sonucu etkilemek için çaba sarf eder, sonucu duygusal olarak bağlıdır. Oynama faaliyetinin sonuçları müzakere edilebilir. (Juul, 2005, s. 36)

Salen ve Zimmerman’ın çalışmasında Parlett, Abt, Huizinga, Callois, Suits, Crawford, Costikyan ve Avedon&Sutton-Smith’in (Salen ve Zimmerman, 2004, s. 79) oyun tanımları ele alınmış ve şu tanıma varılmıştır:

Oyun, oyuncuların yapay bir çelişkiyle meşgul oldukları, nicel sonuçlar elde edilen kurallarla tanımlanmış bir sistemdir. (Salen ve Zimmerman, 2004, s. 80)

Bu çalışmaların ortak özelliği farklı kuramcılarının oyun tanımlarının derlenerek ortak özelliklerin değerlendirilmesiyle oyun olarak bildiğimiz şeylerin oyun olarak onaylanmasını sağlayacak, yani bütün oyunları kapsayacak bir oyun tanımına ulaşılma çabasıdır. Sonuçta elde edilen tanım doğrultusunda oyun ve oyun olmayan arasında ayırım yapılır ve sınır durumlar incelenir.

Antropoloji, kültür çalışmaları, oyun tasarımı ve sosyoloji gibi farklı alanlarda çalışan araştırmacıların oyun tanımlarının birlikte ele alınması sorunludur. Her bir tanım kendi araştırma disiplini içinde ayrı çalışmaların bağlamında ele alınarak incelenmeyi hak etmektedir. Tanımların ortak noktalarının bulunması çabası oyunu oyun yapan, ayırt edici özelliğinin biçimsel olarak ifadesini sağlayabilme imkanı taşımaktadır. Ancak oyunu oyun yapan şeyin sadece biçimden ibaret olduğu söylenemez. Her bir tanım ait olduğu araştırmanın tutarlılığı, sonuçları ve kuramsal çerçevesi içerisinde ele alınabilir. Ancak bütün bu tanımlar biçimsel bir tek tanıma indirgenildiğinde tanımları belirleyen ilkenin tarihsel, etik veya kültürel bir sağlaması yoktur.

Estetik yapıtlar ve kültürel ürünler olan dijital oyunların tasarlanması işi neredeyse bir tür sanat olarak görülürken, oyun tasarımı çerçevesinde oyunun tanımının bir tür mühendislik çalışmasını andırarak yapılması ilgi çekicidir. Elbette dijital oyunlar bilgisayar programları olarak düşünüldüğünde oyunun yapısı oyun programcısı açısından kodlanacak bir algoritma olarak önemlidir. Fakat ne oyun araştırmacısı ne de oyun tasarımcısı için oyun biçiminin bu tanımlardan yola çıkarak tatmin edici bir kavranışına varması mümkün değildir.

Juul ile Salen ve Zimmerman'ın oyun tanımları kaynak aldıkları araştırmacıların yapıtlarına sadık kalma konusunda da sorunludur. Örneğin Salen ve Zimmerman (2004, s. 80)'a göre Huizinga'nın ve Callois'nin oyun tanımında oyun çatışma ve karşılaşma özelliğiyle verilmemektedir, fakat *Homo Ludens*'te

(Huizinga, 1995, s. 50) ve *Man, Play, and Games*'de (Callois, 2001, s. 44) oyunun Antik Yunan'daki ismiyle *Agon* yani karşılaşma, müsabaka, yarışma olarak ele alındığını biliyoruz. Aynı durum Huizinga (1995, s. 31)'da oyunun *eylem, süreç* veya *olay* olması için de geçerlidir. Callois'in tanımında oyunun "belirsizlik" özelliğini içerdiği gösterilmiştir (Salen ve Zimmerman, 2004, s. 80), ama yine bunla ilişkilendirebileceğimiz Huizinga (1995, s. 40)'daki oyun dünyasının *istikrarsız* olma özelliği es geçilmiştir. Juul (2005, s. 32, 33 ve 37)'ün tanımında ise ele aldığı tanımlamalardan oyunun kültürel boyutunu, bunun oyunun dünya ile ilişkisi çerçevesinde ele alınması gereken bir şey olduğunu düşünerek elediği görülmektedir.

Ayrıca Juul (2005, s. 35)'ün yönelttiği bazı eleştirileri ve kendi örneklerini ele aldığımızda çalışmanın kuramsal arka planının zayıflığı ortaya çıkmaktadır. Benzer bir hata, ancak bu defasında ileri sürdüğü fikri destekleme gereği görmeden Salen ve Zimmerman (2004, s. 75)'da göze çarpmaktadır. Juul (2005, s. 35)'ün Huizinga'da ve Callois'te oyunun maddi kazanç içermediği yönündeki tanımlamayı ele alış biçimi sorunludur. Öne sürdüğü *kumar* oyunu örneğinin oyunun maddi çıkardan bağımsız olduğu savı önünde karşı kullanılması isabetsizdir. Kumarbaz için oyun hazzının para kazanmaktan önde geldiği söylenebilir, veya para kazanmanın kendisinin oyunsallaşmasının kumar oynamanın temelinde olduğu daha isabetli bir ifade olacaktır. Sürekli kaybedip de oynamaya devam edenleri düşündüğümüzde, bu davranışın homo-economicus'a değil homo-ludens'e (ve hatta bir ludoman'a²) ait olduğunu kabul etmek zorundayız. Kumarbazın oyun içi ritüelleri oyun bittikten sonra değerlendirildiğinde geçici ve para kazanmak için araçsal olarak değerlendirilmeye müsait görünür. Soruna karşı taraftan yaklaşırsak bu sefer de kumarın oyun olmadığı sonucuna varırız ki bu da savımızı değiştirmemize neden olmayacaktır.

Oyunun sonucundaki kazanma veya kaybetme durumunu değerlendirirken oyunun *oynanması* sürecindeki *oyuncu* deneyiminden

² Ludomani zararlı etkilerine rağmen kumar oynamayı sürdürmek olarak ifade edebileceğimiz bir psikolojik rahatsızlıktır türüdür.

uzaklaşırız. Oyuncu oyun içinde ertesi gün ödenecek taksitleri veya ev kirasını düşünmez, hiçbir oyuncu bu düşüncelerle motivasyonunu koruyamaz, oyun evreninde tutunamaz. Başarılı sporcular, kumarbazlar veya genel olarak oyuncular oyun oynarken oyunla ve dinamikleriyle bütünleşmektedir (Gadamer, 2008, s. 149). Oyuncu oynarken *maddi çıkar* alanının dışına çıkmaktadır, yine de bu oyunun kültürel olarak maddi kazançlardan uzak olduğu anlamına gelmez.

İlerideki bölümlerde, oyuna kapılma yönündeki eğilimin tersine bir eğilimin de mümkün olduğunu, ancak bunun oyunu oyun olmaktan çıkardığını, bu yüzden de karşı çıkış noktamızı değiştirmedeğini de tartışacağız.

Salen ve Zimmerman (2004, s.75), Huizinga'nın oyunu maddi çıkardan uzak tutmasının Homo Ludens'in ideolojik gündeminden kaynaklandığını söylemektedir, ancak aynı eleştiri kendi çalışmaları olan *Rules of Play* için de yöneltilebilir. Akla gelen ilk soru Homo Ludens'in ideolojik gündemi açık ve net olarak ortadayken bunu mevzu bahis eden çalışmanın örtük olarak ima ettiğinin ne olduğudur.

Bir başka sorun da Huizinga ve Callois'da oyun dünyasının gerçek dünyadan ayrı olduğu yönündeki savına karşı verilen cevap ve örnektir. Juul (2005, s. 36), *ayrıklık* sorununa e-posta ile oynanan satranç ile karşılık vermeye çalışmaktadır. Bunu yaparken Huizinga'daki oyunun zaman-mekan ayrıklığına indirgemeci bir yaklaşımda bulunmaktadır. Huizinga'nın metni doğrultusunda baktığımızda e-posta ile oynanan satranç *hayali* bir mekanda cereyan etmektedir, fakat bu durum o mekanın ayrıklığı konusunda şüphe doğurmaz. Oyunun hamlelerinin bilgisayarda e-postaya yazılıyor olması bu eylemi gündeliğin çalışma rutini içine sokmamıza neden teşkil etmemektedir. E-posta ile sipariş vermek, patrona işin durumunu bildirmek de pekala mümkündür, önemli olan bu araçlarla ilişkilene biçimimizin satranç oynarken oyunsu bir biçimde dönüşümüdür. Bu haliyle satranç hamlesi, ürün siparişinden ayrı bir metin, satranç hamlesinin aktarıldığı e-posta bir oyun e-postasıdır. Zaman olarak 8 saatlik iş günü içinde gerçekleşiyor olması onu gündelik hale getirmez, aksine ofis çalışanı için 8 saatlik iş gününden çalınmış oyuna ayırdığı zaman olarak

değerli ve ayırıcıdır. Belki de gerçekten özgür hissettiği yegane andır. Juul bu örneği kendi oyun tanımında Huizinga ve Callois'daki oyun zamanı ve mekanının gerçeklikten ayrıklılığı iddiasını devre dışı bırakmak için vermektedir, fakat aksine örneğin kendisi pekala bu ayrıklığın önemini vurgulamaktan başka bir işe yaramamaktadır. Zaman sorunundan mekan sorununa geri dönersek satranç pekala oyuncunun gözleri bağlanarak da oynanabilir, böyle müsabakalarda oyuncu oyun alanını hayalinde canlandırmaktadır. Oyun alanının zihinde canlandırılıyor olması onun uzamsal özelliğini kaybetmesine mi neden olmaktadır? Örneğin sıkıcı bir iş toplantısında not almak için getirdiği kalem kağıdı resim çizip kalem kağıtla oynamak için kullanan ofis çalışanı aslında toplantının zaman-mekanını oyunsal olarak eğip büker ve gündeliğin dışına çıkar. Tam da oyunun zaman ve mekanının ayrıklığı sayesinde en sıkıcı toplantı katlanılır hale gelir. Burada oyunun zaman-mekani pozitif anlamıyla bir alanı veya bir saat dilimini ifade etmek zorunda değildir, önemli olan verili olanın katı zaman ve mekanı karşısında oyuncunun onu kendine göre yeniden kuran jestidir. Oyunlarda zaman ve mekan sorunu ilerleyen bölümlerde daha detaylı ele alınacaktır.

Son olarak Huizinga'nın tanımında araştırmacıların ya esgeçtiği ya da tamamen yanlış yorumladığı “*oyun ciddi değildir*” ifadesi üzerinde durmalıyız. Homo Ludens'in Fransızca'dan çevrilen Türkçe baskısında (Huizinga, 1995, s. 31) tanım, İngilizce çevirisinden farklıdır ve “*ciddi değildir*” ifadesi yer almamaktadır:

[...] oyunu biçim açısından, kısaca özgür, “kurmaca” ve olağan hayatın dışında yer aldığı hissedilen, ama yine de oyuncuyu tamamen özümleme yeteneğine sahip bir eylem olarak tanımlamak mümkündür. Oyun her tür maddi çıkar ve yarardan arınmış bir eylemdir; bu eylem bilhassa sınırlandırılmış bir zaman ve mekanda tamamlanmakta, belirli kurallara uygun olarak, düzen içinde cereyan etmekte ve kendilerini gönüllü olarak bir esrar havasıyla çevreleyen veya alışılmış dünyaya yabancı olduklarını kılık değiştirerek vurgulayan grup ilişkilerini doğurmaktadır.

İngilizce baskısında (Huizinga, 1970, s. 32) ifade şu şekilde yer almaktadır:

[...] a free activity standing quite consciously outside “ordinary” life as being “not serious” but at the same time absorbing the player intensely and utterly. [...]

Türkçe baskısında kaybedilen bu “*ciddi değildir*” (not serious) ifadesi aslında İngilizce çevirisinde de yanlış anlaşılmaya müsait durmaktadır. Homo Ludens’in bu tanımdan önceki sayfalarında (Huizinga, 1995, s. 22) oyun ciddiyet ilişkisi daha net olarak verilmiştir ve tanımdaki ifadenin basitçe “*oyun ciddi değildir*” olarak okunmasını engeller:

Oyun ciddi-olmayan’dır. Fakat bu yargı oyunun pozitif karakterine ilişkin hiçbir şey söylemediği gibi, çok da istikrarsızdır. Yukardaki önermeyi, oyun ciddi değildir biçiminde değiştirdiğimiz anda, antitez bize hemen ihanet eder, çünkü oyun çok ciddi bir şey de olabilir.

Bu pasajın Homo Ludens’in Flemenkçe orijinalindeki (Huizinga, 2008, s. 33) kelime seçimine dikkat edersek *ernst* (ciddiyet) ve *ernstig* (ciddi) arasındaki ayrımı görürüz:

Wij kunnen zeggen: spel is niet-ernst. Doch behalve dat deze uitspraak omtrent de positieve eigenschappen van het spel niets zegt, is zij uiterst wankel. Zoodra wij in plaats van: spel is niet-ernst, zouden zeggen: spel is niet [ernstig]³, begeeft de tegenstelling ons reeds, want spel kan zeer goed ernstig zijn.

Huizinga oyunun *ciddiyet* (ernst) ile bir olmadığını, ancak bunu “*oyun ciddi değildir*” (spel is niet ernstig) olarak alırsak hataya düşeceğimizi belirtmektedir.

³ Köşeli parantez sonradan eklenmiştir.

Bateson (2000, s. 180)'da yine buna benzer bir ifadeyle karşılaşmaktayız. Bateson'a göre oyundaki bir gösterge gerçekte bir şey ifade eder, ama gerçekte ifade olunan şeyin gösterileniyle aynı gösterilene sahip değildir: *"Bu oyundan başka bir şey değil" demek şuna benzer: "Meşgul olduğumuz bu faaliyetler, temsil ettikleri faaliyetlerin işaret edeceklerini işaret etmemektedir."* Bateson (2000, s. 180) şöyle devam etmektedir: *"Oyunsu bir ısırik, ısırmaya işare eder; ancak ısırmanın işaret ettiği şeye işaret etmez."*

Burada oyun araştırmaları literatürünün bazı örneklerinde orijinal metni incelemeyen ve Huizinga'nın eserini bütünlüğü içinde ele almadan İngilizce çevirisi üzerinden indirgemeci bir yaklaşımın tercih edildiğini görmekteyiz. Aslında ifadenin tırnak içinde verilmesi tam da bu noktanın atlanmaması için bir uyarı niteliğindedir (Bogost, 2006, s. 115).

Şimdi sıraladığımız eleştirilerin ana noktasına gelecek olursak, *kural temelli sistem* tanımının *kurallı oyunu* (game) tanımlamak niyetiyle ondan sorunsuzca ayrılması mümkün olmayan *oynama* eylemini ve bunun kültürel, estetik, toplumsal bağlamlarını budadığı söylenebilir. Huizinga'da ve Callois'de birbiriyle ilişkili olarak ele alınan oyun ve oynamak, dijital oyun literatüründe oyunun *oynamaya* ilişkin özelliklerinin yadsınmasıyla birbirinden tamamen ayrılmaktadır. Eleştirel bir perspektiften konan *sıradan yaşam* ile *oyun* ayrıklığı da ortadan kaldırılmaktadır.

1.4 "Oyun" ve "Oynamak"

Huizinga'da (1995, s. 16) oyunun insanlardan önce hayvanların dünyasındaki varlığından bahsedilmektedir, hayvanların kur yapma veya boğuşması bazen kurallı ve düzenli, bazen de serbest oyundur:

Oyun kültürden daha eskidir. Nitekim, kültür kavramını ne kadar daraltsak da, bu kavram her halükarda bir insan toplumunun varlığını kabul etmektedir; ve hayvanlar kendilerine oyun oynamalarını öğretmesi için insanın gelmesini beklememişlerdir.

Gadamer oynamayı ele alırken onu öznedenden de önce, nesnelere fiziksel bir hareketiyle ilişkilendirmiştir. Gadamer (2008, s. 144)'e göre *oynamak* eylemi veya bir hareket olarak *oynama* aslında oyundan önce gelir.

Eğer oyun kavramının nasıl kullanıldığını inceler ve metaforik anlamları denilen anlamlarında yoğunlaşırsak, ışık dalgalarının oyunundan, makine parçalarının bilye yatağındaki oyunundan veya parçalarının oyunundan, organların karşılıklı oyunundan, güçlerin oyunundan, böceklerin oyunundan ve hatta kelimelerin oyunundan söz edebiliriz. Her bir durumda, amaçlanan şey, onu bir son noktaya götürecektir herhangi bir amaca bağlı bulunmayan bir ileri-geri hareketidir.

İnsanın satranç, dama, tavla veya dünyanın en eski kurallı oyunlarından biri olan mankalayı⁴ ortaya çıkarmasından önce, oynamak insan yaşamında ayin, dans ve benzer kültürel işlevlerle ortaya çıkmadan da önce *oynama* eyleminin veya şimdi dilimizde *oynama* veya *oyun* olarak karşılığını bulan hareketliliğin varlığını görmekteyiz.

Oyun araştırmalarında *oynama* genelde oyun tarafından içerilen bir eylem olarak ele alınmaktadır. Dijital oyunlarda oyuncular sohbet odalarına katılmakta, oyun eşyası alıp satmakta, oyun videolarını izlemekte ve tabii oyun oynamaktadır. Tasarım ve programlama perspektifinden bakıldığında, oyuncuların kendi oyun içeriklerini ürettiği, oyunların tasarımı ve kodlarını sınırlı da olsa dönüştürüp başka oyunlar haline getirdiği durumlar da düşünüldüğünde oyun geniş çapta üretilen kültürel bir ürün olarak görülebilir.

Öte yandan *oynama* geniş anlamıyla ele alındığında *oyun*, *oynamanın* altında da ele alınabilir. Geniş anlamıyla *oynama* eylemine ayin, dans, halk oyunu gibi kültürel olgular dışında bu çalışma açısından önemli olan kuralsız veya serbest oyunlar da dahildir.

⁴ Mankala oyununu Metin And (2003)'ün *Oyun ve Bugün* kitabında Türkiye'de oynanan en eski oyunlar içinde görüyoruz. Popüler bir televizyon yapımı olan "Muhteşem Yüzyıl" dizisinde de Kanuni Sultan Süleyman ile şehzadelerin mankala oynadıkları sahneler yer almıştır (<http://dokuzkorgol.blogspot.com.tr/2011/01/muhtesem-yuzyilda-mangala-oynandi.html>).

Oyun literatüründe *oynama* ile *oyun* ilişkisini tersine çeviren yaklaşıma karşı bu çalışmada oyunlar ele alınırken onların biçimsel özellikleri yanında kültürel ve toplumsal açıdan oyunsal özellikleri dikkate alınacaktır.

Peki dijital oyunlarda hala varlığını sürdüren, salt biçim dışında kalan *oyunsal özellikleri* nasıl belirleyebiliriz?

Huizinga (1995, s. 19) oyunun özünde aşırı tahrik etme gücü, yoğunluk ve yaşam sevinci fazlalığını görmektedir. Oyun zevk ve eğlenceye dairdir. Modern toplumda hazzın karmaşıklığını dikkate alarak dijital oyunların yarattığı hazzın daha derin bir anlamı olduğunu düşünülebilir. Oyunun dünyasal zevkleriyle modern toplumun haz anlayışı arasındaki ilişki ve farklar göz önünde bulundurulmalıdır.

Oyun zihne dairdir, ancak rasyonel bir ilişki üzerine temellenmemektedir (1995, s. 19). Oyunun kuralları, oynanış biçimi, roller ve sonuçlar arasındaki ilişki toplumsal yaşamın rasyonel ölçütleri içinde değil keyfi olarak belirlenmektedir. Bu durum keyfiyet dahilinde belirlenen kurallarla oyun içinde girilen somut pratiğin yarattığı farklı alternatiflerin düşünce olarak da farklı sonuçların ufkunu açtığını söylemektedir. Oynama eylemi kültürel ve toplumsal üretime bir ölçüde benzese bile temelde farklı bir kavrayış yatmaktadır.

Adorno (2005, s.236) *Minima Moralia*'da konuyu şöyle ifade etmektedir:

Çocuk, amaçsız etkinliği içinde, her şeyi tersyüz eden bir anlatmayla, mübadele değerine karşı kullanım değerinin yanında yer alır. Tam da oynadığı şeyleri dolayımlanmış yararlılıklarından yoksun bıraktığı için, hem insanları hem de şeyleri eşit ölçüde çarpıtan mübadele ilişkisini değil, insanlara karşı iyicil olanı kurtarmaya yönelir bu oyuncaklarda.

Adorno (2005, s.236) pasajın devamında şu önemli cümleyi ekler: "*Oyunların gerçek dışılığı, gerçekliğin henüz gerçek olmadığını bildirir. Oyunlar bilinçsizce doğru yaşamı prova ederler.*"

Adorno, oynama pratiğinin yarattığı bu farklı düşünce üretiminin gerçekliğin farklı olasılıklarına paralel kurgular yarattığını söylemekle kalmayıp, bu kurgulara olumlu bir nitelik de atfetmektedir: doğru yaşamın provaları. Adorno (2005, s.236)'nın oynamayı *doğru yaşamla* ilişkilendirmesi, oyuncuların oyunla ve oyun nesneleriyle ilişkilerinin *araçsallaşan* toplumsal ilişkilerin dışında cereyan etme potansiyelini dikkate almasından kaynaklanmaktadır. Örneğin oyun araçlarının oyuncular arasında *mülkiyet ilişkileri* ile değil oyunsal anlamıyla tanımlanması, oyuncuların birbirleriyle ilişkilenesinin de oyun içinde eşitleyici bir nitelik taşıması sıralanabilir.

Huizinga oyunu serbest zaman içinde gerçekleştirilen gönüllü bir eylem olarak görmektedir. Ona göre oyun zorunluluk, görev veya ödev değildir. "*Oyun serbesttir, oyun özgürlüktür.*" (Huizinga, 1995, s. 25) Huizinga'nın bu savlarının açıklanması gerekmektedir. Oyun ve oynama arasında katı bir ayrım yapıldığında *gönüllülük, serbestlik, serbest zaman ve özgürlük* gibi ifadelerin modern anlamıyla oyunla ilişkisinin kalmadığı düşünülebilir. Her oyun gönüllü müdür veya serbest zamanda gerçekleşmeyen oyun yok mudur? Oyundaki özgürlük nasıl tanımlanabilir? Bu özelliklerin oyunun modern bir haline, dijital oyunların doğrudan biçimine değil ama oynamak eylemine ait olduğu düşünülebilir.

Huizinga (1995, s. 25) sınırı şöyle belirlemektedir: "*Oyun kültürel bir işlev haline geldiği zaman zorunluluk, görev ve ödev kavramları oyuna dahil olmaktadır.*"

Oyunun *gönüllülük ve özgürlük* özelliklerini anlayabilmek için başka bir pasaja göz atmalıyız. Oyun ile ciddiyet arasındaki ilişkiyi ele alan bu pasajda aslında oyunun nasıl kavranması gerektiğine dair bir ipucu bulunmaktadır: "*Oyun–ciddiyet zıtlığı her an değişebilir. Oyunun değerinin azalması ciddiyetin*

artmasına denk düşer. Oyun ciddiyete döner, ciddiyet oyuna." (Huizinga, 1995, s. 25)

Oyunla *ciddiyet* ilişkisine dair içeriği bir yana, oyunun ciddiyet karşısında baskın hale gelmesi veya değerinin azalması aslında *oyunsal bir fonksiyon* kazanmış bir yapının varlığını gerekli kılmaktadır. Yani şeylerle, insanlarla, kültürle ilişkinin içinde *oyunsallaşan* veya oyun değerini yitiren bir durumdan bahsediyoruz.⁵ Böylece oyunun Huizinga'nın da ayrıca ele aldığı soyut ve *maddi olmayan* (immaterial) niteliğine varmaktayız. *Oyunsallık* olarak tanımlayabileceğimiz nitelikler bugün oyun olarak tanımladığımız şeylerin içinde olabilir veya olmayabilir. Öte yandan üzerinde düşünmeye değer bir diğer nokta da ciddiyetin oyuna dönmesidir. Oyunun değeri azaldığında oyun ciddiyete dönmektedir, peki ciddiyetin oyuna dönmesi neyi ifade etmektedir? Huizinga'nın ifadesinde ciddiyetin oyuna dönmesi olumsuz bir nitelik taşıyor gibi görünüyor, ama ilerleyen bölümlerde göreceğimiz gibi ciddiyetin oyuna dönmesini olumlu ve gerekli olarak gören yaklaşımlar da vardır. (McGonigal, 2011)

Peki bahsedilen oyunsal özelliklerden soyutlanmış bir *oyun* veya *oynama* eylemi var mıdır? Oyunun kültürel ve toplumsal işlevinin farklı bir şekil kazandığı, azaldığı ve var olmadığı *oyun* ve *oynama* eylemleri nelerdir?

Bu sorulara cevap ararken Türkçe'deki *oyun*, *oyuncu*, *oynamak* kelimelerinin karşılayamadığı ama İngilizce'de daha net ayrımları olan bir kavramcayla boğuşmak zorunda kalmaktayız. İngilizce literatürde *game* kelimesi kurallı oyun için kullanılan bir isimken *play* serbest oyunu ifade etmektedir. Ancak iki kelimenin de fiil halleri mevcuttur. Dolayısıyla *oyun* için iki farklı kelime, oynamak eylemi içinse yine *gaming* ve *playing* şeklinde iki farklı kelime daha bulunmaktadır.

İngilizce *playing a game* ifadesinin karşılığı *oyun oynamak* iken *gaming* kelimesi tek başına bunu karşılamaktadır, çünkü *gaming* fiili kökünde *game* yani

⁵ Tam da bu nokta bugün oyunlaştırma ismiyle anılan bir olgudan bahsedilmesini mümkün kılmaktadır.

oyun ismini taşımaktadır. *Gaming* özellikle şans oyunlarını veya kumarı kastederken de kullanılmaktadır. Ayrıca hile yapmak anlamına gelen bir karşılığı da bulunmaktadır. Dijital oyunların yaygınlaşması ile *gaming* ifadesi *dijital oyun oynama* anlamında daha sık kullanılır hale gelmiştir. *Playing a game* karşılığı oyun oynamak olarak yaygın bir kullanımken *gaming a game* ifadesi oyunda hile yapmak anlamında kullanılmaktadır. Dijital oyunların oyuncularını için oyuncunun İngilizce karşılığı olan *player* yanında artık *gamer* kelimesi de kullanılmaktadır. Ve son olarak *oyunlaştırma* olarak karşılayabileceğimiz iki farklı kelime ortaya çıkmıştır: *gamification* ve *playification*. Bu iki kelime de akademik düzeyde kullanılmaktadır. *Gamification* yerine *ludus* kelimesinden türetilen *ludification* teriminin kullanıldığına da rastlıyoruz. Oyunlaştırma gerçek yaşamdaki yapıların oyuna ait kavram ve yöntemlerle analiz edilmesi, tasarlanması veya oyunlarla etkileşim içinde geçirdiği dönüşümler olarak tanımlanmaktadır.

Play	Game
Player	Gamer
Playing	Gaming
Playification-Playfulness	Ludification-Gamification

Şekil 4: İngilizce’de oyun ve oyun oynamak kelimelerinden türetilen kelimeler.

Burada ortaya çıkan neolojizmin nedeni dijital oyunların ve oyun endüstrisinin hızlı gelişimi yanında geleneksel medyanın ve yeni medya ile temas halindeki sosyal yapıların da içinde olduğu dönüşümdür. Bu tezin temel sorusunun bu dönüşüm içinde bir etken olan oyunlaştırma eğilimini belirlemek ve anlamlandırmak yönünde şekillenmesi konunun güncelliği ve öneminden kaynaklanmaktadır.

Başta sorduğumuz soruya geri dönersek, dijital oyunlarla birlikte oyuncunun *kurallı oyun oyuncusu* veya *dijital oyun oyuncusu* (gamer), oyun

oyunamanın *dijital oyun oynama* veya *kurallı oyun oynama* (gaming) olarak ifade edilmesi aslında kültürel ve toplumsal yapıdaki *oyunlaşmanın* (ludification-gamification) bir yansımasıdır. Bu yansıma dar anlamıyla oyunlar çerçevesinde gerçekleşmektedir, yani kültürel anlamda oyun oynamak dijital oyunlardan sonra çok hızlı bir değişim geçirmiştir. Ama *oyunlaşma* geniş anlamda da öncelikle yeni medya veya sosyal medyada, ayrıca iletişim teknolojilerinin temas ettiği her toplumsal alanda dönüşümü beraberinde getirmektedir.

Oyun ve oynamak arasındaki ayrımın izini *oyun oynamak* (playing) ve *kurallı oyun oynamak* (gaming) arasındaki ayırmada da sürebiliriz. Walther (2003), oyuncunun dijital oyun oynarken girdiği farklı modları inceleyerek oyuncunun oynama moduna ve buradan da kurallı oynama moduna geçişi arasındaki ilişkiyi ve bu farklı oyun modlarının niteliğini belirlemeye çalışmıştır. 3 boyutlu, birinci veya üçüncü şahısın gözünden (sinema terimleriyle söylersek *özel kamera açısı* ile) oynanan aksiyon içerikli oyunlarda oyuncunun öncelikle karakterin rolüne bürünerek oyun dünyasında varolduğu *oyunama* (playing) modu ve daha sonra artık taktik olarak düşünmeyi gerektiren *kurallı oynama* (gaming) aşaması. Bu aşamaların Callois'daki *taklit-temsil* (mimicry) ve *mücadele* (agon) kategorilerine denk düştüğü düşünülebilir.

Oyun ve oynamak, oynamak ve kurallı oyun ikiliklerinin hem dil anlamında, hem kavram olarak problemleri yönlerinden, bunları yüzeysel olarak ele alan yaklaşımların sorunlarından yola çıkarak oyunsal gerçeklikle ilgili daha derin bir kuramsal tartışmanın gerekliliğine varılmış bulunmaktadır. Buradaki öngörü oyunsal gerçekliğin anlaşılmasının toplumsal yapıların dönüşümünde oyunlaşma eğiliminin anlaşılması için gerekli olduğu yönündedir.

2. OYUNSA GERÇEKLİK

Geleneksel oyunları ve dijital oyunları beraber düşündüğümüzde oyuncunun oyun dünyasına nasıl katıldığı veya oyunu nasıl kurduğu, daha isabetli ifade edersek oyuncunun oyun oynamasının bir gerçeklik olarak nasıl kurulduğu sorunu önem taşımaktadır. Bugün dijital oyunlar karşımıza kültür endüstrisi ürünleri olarak çıkmaktadırlar, ancak bir önceki bölümde ifade ettiğimiz gibi oyunlar ve oyun oynamak basitçe bir etkileşim veya iletişimden fazlasını içermektedir. Oyunlaşma olarak ifade edilen toplumsal dönüşümün oyunlardan ödünç aldığı formlar kadar, oyunsal gerçeklik ile ilişkisini belirlemek bu eğilimin oyunu, oynamayı ve oyuncuyu nasıl kurduğunu belirlemek anlamına gelmektedir. Bu yüzden bu bölümde oyunsal gerçeklik üzerine ele alınan çalışmalar incelenecektir.

2.1 Yarı-Gerçeklik

İlk bölümde üzerinde durulduğu gibi Juul oyunları *kural temelli sistemler* olarak ele almaktadır. Juul'ün bu yapısal tanımı beraberinde şu soruyu getirmektedir: *Oyun sistemi ve oyuncu arasındaki ilişkilende oyunsal gerçeklik nasıl kurulmaktadır?* Ancak sorun sadece bu yapısal tarifin yeterliliği konusunda değil aynı zamanda varsayımların geçerliliği ile de ilgilidir. Juul (2005, s.163)'e göre *yarı-gerçeklik* şöyle ifade edilmektedir: "*Bir oyundaki kurgusal bir karakterle ilgili herhangi bir ifade yarı-gerçektir; zira hem kurgusal bir varlığı hem de oyunun asli kurallarını tarif ediyor olabilir.*"

Juul'ün bu yaklaşımı oyun araştırmalarında ana akım açısından belirleyici bir konuma gelmiş ve dijital oyun araştırmalarında genel anlamda gerçeklilik kazanmıştır. (Sicart, 2009, s. 25) Juul kurgusal olan ile kurallar arasında bir ayrıştırmaya giderek aslında çok daha karmaşık bir ilişkiyi başa çıkabileceği bir denkleme indirgemektedir. Ancak bu indirgeme ile en iyi ihtimalle zayıf bir argüman ortaya atılmaktadır. Oyunların kurgusal dünyaları olduğu ve kurallar içerdiği bilgisi yeni bir şey söylememektedir. Öte yandan çalışmada oyunun kurallarının gerçek, dünyalarının kurgusal olmasına dair

ulaştığı sonuç çalışmanın varsayımlarına dair sıkıntılara işaret ediyor. Gerçeklik ile oyun arasında kuralları dışarıda kurgusal olanı içeride bırakan bir ayrılma gerçekten tarif edilebilir mi?

Kurallar oyunun dünyasının kurulması için, *büyülü çemberin* inşasında rol oynamaktadır. Ama aynı oranda rol yapmak veya oyunun sembolik düzenini yorumlamak gibi kurgusal düzleme ait başka unsurlar da bu sürece dahildir. Aslında Juul'ün yaklaşımı oyunlarla gerçeklik arasında anlatının (kurgusal olanın) dolayımından zorunlu olarak geçmesi gerekmeyen doğrudan bir bağ olduğunu ileri sürmektedir. Yani *büyülü çember* (eğer varsa) kurgusallığı ikinci planda kalan (gerçek) *kurallar* dolayımıyla kurulmaktadır.



Şekil 5: Mass Effect Oyunundan bir ekran görüntüsü. **Kaynak:** <http://www.amongninjas.co.uk/wp-content/uploads/2011/06/MassEffect.jpg> (27 Haziran 2014)

Bu yaklaşımın mantıksal sonucu, örneğin oyuncu Mass Effect 3 (Bioware, 2012) oyununun kahramanı uzay fatihi komutan Shephard rolüne büründüğünde oyunun henüz oynanmaya başlamadığını, *yarı-gerçek* olan oyunun gerçeklikle ilişkili kısmının başlamadığını ileri sürmeyi gerektirir. Oyun esas olarak bu karakteri çeşitli kurallar içeren uzay savaşlarına soktuğumuzda gerçekleşmektedir. Komutan Shephard yabancı gezegenlerde vur-kaç

taktikleriyle uzaylıları kovalarken, yani *kurallı oyun* oynarken oyuncu yarı-gerçeklikteyse, bazı başka gezegenlerde savaşmadan gezerken nerede konumlanmaktadır?

Juul (2005, s. 163)'a göre:

“Oyuncu daha sonra, oyunu çift yönlü bir süreç olarak tecrübe eder, bu süreçte oyunun kurgusu da oyuncuya kuralları anlaması için ipuçları sunar. Bu kurallar da oyuncuyu, oyunun kurgusal dünyasını tahayyül etmeye iter.”

Juul'e göre kurallar oyuncuyu oyun dünyasını hayal etmeye yönlendirmektedir. Peki herhangi bir kurallı oyun içermeyen sanal dünyalarda (sanal gerçeklikte) bulunurken oyuncuyu yönlendiren nedir? Örneğin *Second Life*'ta (Linden Research, 2003) gezinirken veya *IMVU* (2004) gibi üç boyutlu sohbet dünyalarında yer alırken kurallar olmadığından kullanıcının gerçeklikle bağı daha mı kopuktur? Juul'ün yarı-gerçeklik kavramının *sanal-gerçeklikle* hiç bir ilişkisi yok mudur?



Şekil 6: IMVU üç boyutlu sohbet ortamından bir ekran görüntüsü.

Kaynak: <http://www.mmobomb.com/wp-content/uploads/2011/03/imvu-4.jpg>

(27 Haziran 2014)

Juul'ün oyun karakterlerinin yarı gerçek olduğuna dair verdiği örnekler aynen sanal gerçeklik uygulamalarında yer alan oyun dışı karakterlere de uygulanabilir. Sanal dünyalardaki karakterler tıpkı oyunlardaki gibi gerçekten oyuncular tarafından kontrol edilmektedir ve kurgusal varlıklardır. Veya *Twitter*'daki iletişimin de yarı-gerçek olduğu söylenebilir. Atılan mesajlar gerçek insanlar tarafından atılmakta olan gerçek haberler olabilir ama *Twitter* dünyasına girdikten sonra kurgusal bir varlık da kazanmaktadır. Juul aslında karakterin oyuncu tarafından seçilip kontrol edilebilmesini oyun dışındaki gerçeklik ile ilişkilendirerek, bu kontrol etme eylemini oyunlara özgüymüş gibi göstermektedir. Sanal karakterin kontrol edilmesi ne oyunlara ne de kurallı oyunlara özgüdür, dolayısıyla oyunlar açısından bu tartışmada ayırt edici bir unsur olarak öne sürülemez.

Juul'ün yanılgısı kuralları sadece ve sadece oyun sisteminin bir parçası olarak görmesinde yatmaktadır. Oyun endüstrisinin ürettiği dijital oyunlarda kuralların belirleyen oyun tasarımcıları olarak görülebilir, ancak bu kurallar aynı zamanda oyuncuların geçmiş oyun deneyimleri ve uzlaşısı doğrultusunda kültürel olarak da şekillenir. Ayrıca oyunsal gerçeklik, oyuncu oyuna dahil olurken oyun sisteminin ürettiği bir alan değil, oyuncunun daha en başta kendi rızasıyla ayrıştırdığı, ve ayrışırken de oyuncunun bütünleştiği bir alandır. Bu nedenle oyunda kurallar da, *oyun dünyası* da hem gerçek hem kurgusaldır. *Oyunsal gerçeklik* kurgusal yapıdadır.

Öte yandan oyunsal gerçekliğin kurgusal yapıda olması bilgisayar oyunu karşısında oyuncunun belli bir anda sadece ve mutlaka bu kurgusal yapıyı anlama-okuma çabasında olduğunu göstermez. Satranç hamleleri dramatik bir yapı oluşturmak veya bu hamlelerin bütünü sürükleyici olmak zorunda değildir. Oyuncu bu hamleleri oyunun genel durumu ile ilişki kurarak mantıksal olarak yorumlamakta ve oynamaktadır. Buradaki sembolik düzen kurgusal olanla ilişkilidir ancak tamamen bütünleşik değildir. Ayrıca bu sembolik düzen sadece kurallara da indirgenemez. Vezirin tahtadaki olası hamleleri, çözülmeyi bekleyen satranç denkleminde oyun dünyasında yarattığı farkın tam olarak kapsamadığı mantıksal bir ifade yaratır. Juul'ü yanıltan oyunun bu kurgusal görünmeyen, analitik düşünceyi harekete geçiren yönüdür. Kurgusal olan oyunun bir işlevi olarak görüldüğünde oyunun kuralları doğrultusunda oynanması oyunun ayrı bir katmanı olarak algılanır. Halbuki oyuncunun oyunda bulunuşunu kendi isteğiyle oyun alanını ayrıştırmaları olarak tanımladığımızda oyuna dair olan hemen her şey kurgusal olarak ifade kazanır.

Burada oyuncuya öncelik verilmesi oyunun yapısında olan oyunsal hareketin yadsınması anlamına gelmemektedir. Hayvanlar birbirleriyle biz gözlemesek ve katılmasak da belirli bir biçimde oynamaktadırlar.(Huizinga, 1995, s. 16) Doğanın oyunu yönü anlamlandırılmadan ve insan eliyle dönüştürülmeden önce de vardı. (Gadamer, 2008, s.144) Ve tabii oyun insanın zihninde ve bedeninde de izini belli etmektedir. Eğer oyun araştırmalarında

ludolojinin işaret ettiği gibi, oyunsal bir öz varsa, bu özün doğada yer alışı ne öncelikle ne de sadece kurallardan ibarettir. Bu özün bedensel-dünyasal bir yönü de olması gerekir.

Ama insanlar kurallı oyunlar da oynarlar ve konu dijital oyunlara gelince insan ürünü olan oyunların özelliklerine de odaklanılmalıdır. Dijital oyunlar oyuncu olmaksızın işlemeyen sistemlerdir, yine de orda bir yerde (internet'te veya başka bir ortamda programlanmış ve tasarlanmış olarak) belirli bir biçimde bulunurlar. Dijital oyunların belirli bir şekilde yer alışı hayvanların biz olmaksızın belirli bir şekilde oynayıyla aynı değildir. Dijital oyunlar yapaydır, insan ürünü olarak tasarlanırlar ve kurallı oyunlar olarak üretilirler. Oyunun oynanması oyun sisteminin dolayısıyla gerçekleşir. Bu yüzden oyuncunun oyun sistemi tarafından nasıl kabul edildiği, kurulduğu ve yönlendirildiği oynamanın başka bir boyutu olarak göz önünde tutulmalıdır.

Juul için oyunun başka bir şeyde olmayan niteliği bu sistemin merkezinde yatan kurallar, engeller ve hedefler tarafından içeriliyor gibi görünmektedir. Yani oyunu farklı kılan oyun formudur. Burada oluşturulmaya çalışılan yaklaşım ise oyun formundan önce gelen, oyun biçimsel olarak ortaya çıkmadan önce varolan başka bir oyunsal niteliğin varlığına işaret etmektedir. Genel anlamıyla oyunlara dair olan bu niteliğin ne olduğu ve bilgisayar oyunlarında olup olmadığı ise kritik bir soru olarak dikkate alınmayı ve cevaplandırılmayı gerektirmektedir.

2.2 Apparatus olarak Oyun ve İdeoloji

Oyunsal gerçeklik *kurgusal* yapıdadır. Bu kurgusal yapı dijital oyunlarda oyun düzeneği ile kurulur ve desteklenir. Her ne kadar bu düzeneğin *araç ve ortam* (medium) olarak bir standarda sahip olduğunu söyleyemesek de, oyunun kuruluşu üzerindeki etkisini yadsıyamayız. Tıpkı sinemanın *aygıt* (apparatus) olarak işleyişini inceleyen çalışmalar gibi, oyunun da bir düzenek, başka bir deyişle bir *ideolojik aygıt* olarak nasıl işlediğini inceleyen çalışmalar bulunmaktadır. Bu çalışmalardan bazıları Althusser (2000)'in *devletin ideolojik*

aygıtları gibi *aygıt* yaklaşımının bazı özel biçimlerini ele alarak oyunlara uyarlamaktadır (Sicart, 2003), diğer bazıları ise daha genel *ideoloji* tariflerini içeren bir çerçeve sunmaktadır (Garite, 2003).

Sicart (2003) kendi çalışmasında ideoloji tartışması için akla gelebilecek ilk ve en kolay oyun örneği olan *The Sims* (*Electronic Arts, 2000*)'i seçmektedir. Oyun üzerine yazılan çok sayıda incelemede belirtilmiş olan, oyunun *tüketim kültürünü* olumlayan yönü sergilenirken, Sicart bu söylem analizine Althusser (2000)'in *devletin ideolojik aygıtları* ve *devletin baskı aygıtları* formülasyonunu iliştiirerek çalışmasına kuramsal bir arkaplan sağlamış olduğunu düşünmektedir. Sonuç olarak *The Sims* oyununun *devletin ideolojik aygıtlarının* bir simülasyonu olduğuna varmaktadır. *The Sims*'in oyun olarak ideolojik bir söylemi veya işlevi olmasında şaşırtıcı bir yön bulunmamaktadır. Şaşırtıcı olan Sicart (2003)'in Althusser (2000)'in genel anlamıyla ideoloji tartışmasını hiçbir şekilde genel bir oyun oynama durumuyla ilişkilendirmemiş olmasındadır. Bu çalışmada ortaya konan yaklaşım açısından ideolojinin oyunsal yönü ve oyun oynamanın genel anlamıyla ideolojik yönünün es geçilmesi mümkün değildir. Bu bağlamda herhangi bir oyunun söyleminden önce oyuncunun oyun düzeneğinde yer alışı ve oyunun işleyişi üzerinde durulmalıdır.



Şekil 7: *The Sims 3*'ten bir ekran görüntüsü.

Kaynak: <http://www.noshitshurlock.com/wp-content/uploads/2012/10/sims-3-house-screenshot.jpg?3f4f42> (27 Haziran 2014)

Garite (2003, s. 2)'in çalışması herhangi bir oyuna odaklanmak yerine oyun oynamanın kendisini ideolojik bir mekanizma olarak ele almaktadır.

“Her şeyden ziyade, oynama işiyle ilgiliyim – yalnızca oyuncunun işiyle değil, bilgisayar oyununun oyuncuyu “oynamak” için icra ettiği işle ilgiliyim. Bilgisayar oyunu, sürekli kullanıcı girdisi talep ederek, oyuncuyu kendini tekrar eden, bütünlük talimat ve yönlendirme devrelerine hapsetmiş olur. Bu nedenle bilgisayar oyunlarının, tüketim ideolojisinin başat çelişkilerinden birini barındırdığını; disiplinin, özgürlük maskesi altında zıddını gizlediğini iddia ediyorum.”

Garite (2003, s.5) de Sicart gibi Althusser (2000)'in ideoloji formülasyonlarını ele almakta, ancak Sicart'tan farklı olarak ideoloji tartışmasındaki *özne* ve *çağırılma* gibi temel kavramları açıklamaktadır:

Althusser'in modelinde özne, ideolojinin temellendiği ve müseccel olduğu maddi mecra işlevi görür; aynı zamanda ideolojiyle birlikte, onun içinden kurulmaktadır. Althusser, bu sürecin birincil etkisinin öznelik koşulunu dolayimsız olarak belirgin hale getirmek olduğunu ve bu süreci özneye görünür kıldığını; ancak bu koşulun kurulmuş ya da dayatılmış doğasının görünmez kılındığını iddia eder. İdeoloji açısından, insanların biricik, ayırt edilebilir, eşsiz olduğu "bariz"dir – ve bu haliyle, otonom birey olarak insan, içinde bulunduğu dünyadan bağımsız olarak inançlarının ve eylemlerinin nihai kaynağı olan bir tür öznelik ve bilince sahiptir.

Garite (2003, s. 6) için oyuncunun oyunun öznesi olarak kurulması Althusser (2000, s. 71)'deki bireyin *ideolojik özne* olarak kurulmasına benzemektedir. Oyunlardaki seçenekler, anlatının farklı yönlerde ilerleme imkanı oyuncunun özgür davranabileceği illüzyonunu yaratır, halbuki sonuçta oyunun yönünü belirleyen oyun sistemidir.

Althusser'in modelindeki, ideolojiye kendini "gönüllü olarak" tabi kılan birey, oyunun buyruklarına "özgürce" teslim olan bilgisayar oyunu oyuncusundan çok da farklı değildir. Esasında, bilgisayar oyunlarının etkileşim yapısı, öznelerin çağrıldığı, kendilerini bağımsız, otonom, özgürce eyleyen bireyler olarak yanlış tanımlarına yönlendirildiği temel ideolojik etkiyi üretir. Oyun anlatılarının dallanan yapısı oyunculara, nereye gidecekleri ve ne yapacaklarına ilişkin bir dizi seçenek sunar. Oyuncular, bu kararlarının anlam ifade ettiğine ya da bir etkisi olduğuna inandırılırlar, çünkü bu seçenekleri belirleyen sınırlayıcı kod her zaman saklı tutularak görünmez kılınmıştır.

Elbette bu düşüncenin devamı olarak Althusser (2006)'in ve ondan önce Freud (2011)'un ele aldığı *üstbelirlenim* (overdetermination) kavramının oyunlara tercümesi de yapılabilir (Garite, 2003, s. 8):

Aksine, benim iddiam bilgisayar oyunlarının araç, makine, bir dizi üstbelirlenmiş işleve sahip karmaşık aygıtlar olduğu fikri etrafında şekillenmiştir. Ben, oyuncuların bilişsel ve fiziksel emeklerinden ziyade oynama

işiyile ve bizatihi oyunların kendisi tarafından icra edilen ideolojik işle ilgileniyorum.

Sonuçta gerçek anlamda etkileşimden söz etmek oldukça zordur. Oyun ile oyuncu etkileşiminde belirleyici olan oyun sistemi olduğu sürece oyuncu kendi oyununu oynayamaz. Oyuncu oynanan pozisyonundadır. Garite (2003, s. 13) etkileşimin imkanını şöyle ifade etmektedir:

Aslında, oyun teknolojilerinin, yalnızca oyuncunun direnç gösterebildiği ölçüde etkileşimsel olduğunu söyleyebiliriz.

Garite'in argümanlarının haklı yönleri olmakla birlikte bu çalışmada Sicart'ın özel örnekler üzerinden fazla derinleştirmeden, Garite'in ise genel anlamda dijital oyunlar üzerinden giden ama çok sayıda post-yapısalcı düşünürün kavramlarını kolajlayarak giriştiği gibi bir tartışmayı sürdürmek yerine, geleneksel anlamıyla oyun oynamanın (çocuk oyunları ve sokak oyunları da dahil) nasıl bir birlik ve çatışma içerdiği ve dijital oyunlarda oyun sisteminin bu tabloya nasıl dahil olduğu incelenecektir. Bu yüzden "apparatus" ile ilgili olarak sondan başa, yani dijital oyunlardan veya ideoloji kuramlarından oyun ve oyuncuya doğru analizi ilerletmek yerine, oyunun gerçekleşmesinden başlanması tercih edilmiştir.

Raessens (2009a) (2009b), Althusser'le aynı dönemde yine Fransa'da *apparatus* (dispositif) kuramını film araştırmaları alanına uyarlayan (ve geliştiren) Jean-Louis Baudry (1986a ve 1986b)'nin çalışmasını oyunlar açısından ele almaktadır. Baudry (1986a, s. 294), Plato'nun mağara metaforunu kullanarak sinema izleyicisinin durumunu Plato'nun mağarasındaki bağlı tutsaklara benzetmektedir. Baudry'nin de bu metafora gördüğü değer, Althusser (2000)'in de etkilenmiş olduğu Lacan (1949)'ın *ayna evresi* olarak kavramsallaştırdığı psikolojik durumdan kaynaklanmaktadır. Bu evre çocuğun ilk defa ayna karşısında kendini gördüğü, aynadaki imgeyi kendi imgesi olarak farketdiği, özdeşleştiği ve özneliğin kurulduğu evredir. Baudry'e göre sinema da

insanın bedeni ile dışarıdaki dünyanın ayrımının henüz net olmadığı bu evreye dönüş etkisi yaratmaktadır. (Baudry, 1986a ve 1986b)

Althusser (2000, s. 71)'e paralel olarak, Lacan'dan etkilenen Baudry (1986a, s. 294) de genel anlamıyla ideolojinin özneyi kurmasının ayna evresindeki benzer olarak yapılandığını düşünmektedir. Baudry sinema izleyicisinin öznelliğinin de benzer şekilde kurulduğu düşüncesini savunmaktadır. Film izleyicisiyle ilişki içindeki bu yapılanma hem film üretim sürecini hem de filmin gösterilmesini içerir. Yani ideolojinin işleyişini anlamak için sinemanın bir düzenek olarak nasıl kurgulandığına bakmak gereklidir.

Raessens, Baudry'nin sinema aygıtına dair formülasyonlarını oyunlara taşıyarak oyunların ideolojik olarak nasıl yapılandığını incelemeye çalışmıştır. Raessens (2009b, s. 489), medyada anlam üretimiyle ilgili 5 nokta üzerine odaklanmaktadır: Medyanın teknik temeli, kullanıcının(izleyici/oyuncu) farklı konumlandırmaları, kullanıcının belirli bilinçaltı arzuları, farklı çağırma yollarıyla birlikte farklı medya biçimleri ve metinleri, farklı kurumsal ve kültürel bağlamlar ve izleme durumları.

Raessens(2009b, s. 489), Baudry'nin çalışmalarında yer alan *dispositif* kavramının İngilizce çevirisi olan *apparatus kavramını* kullanmak yerine düzenek anlamı da veren orijinal kelime *dispositif'i* tercih etmektedir. Kavramın bu şekilde kullanımı düzenleme ve eğilim anlamlarını içerdiğinden daha isabetlidir.

Raessens(2009b, s. 489), Baudry'nin savlarının teknolojik determinist olduğu yönündeki eleştirilere ise karşı çıkıyor. Ona göre Baudry belli film biçimlerinin, içerik ve anlatıların önemini yadsımamaktadır. Baudry sinemanın teknik temelini dikkate almayan ve sadece bu biçimlere odaklanan çalışmalara karşı tezini ortaya atmıştır.

Raessens'in, Baudry'de geliştirilmesine gerek duyduğu yaklaşım sinema tekniğinin ideolojik etkileridir. Raessens'e göre sinema tekniği günümüze gelene kadar farklı alternatifler geliştirmiştir. Ayrıca izleyici de

medya metinlerini okurken farklı eğilimlere sahip olabilir, yani medya metni farklı okuma stratejilerine açıktır. Öte yandan bu belirli bir sinema düzeneğinin olası ideolojik etkilerini engellemez. (Raessens, 2009b, s. 489)

Raessens (2009b, s. 490), Baudry'e medyanın değişik örneklerinin farklı *dispositif*lere sahip olduğunu iddia ederek karşı çıkmaktadır. Bu noktadan sonra Raessens ele alacağı konulardan 3'sü olan "*kullanıcının belirli bilinçaltı arzuları*" konusunu Zizek'in siberuzayda farklı kullanıcı arzularını içeren analizinden beslenerek tartışmaktadır. Zizek'in Lacan üzerine çalışmaları düşünüldüğünde yine Lacan'dan beslenen Baudry'nin kuramının oyunlara uyarlanmasında eksik parçanın bu şekilde tamamlanmaya çalışılması şaşırtıcı değildir. Ancak Raessens, Baudry'nin sinema aygıtının ayna evresine benzer olarak kurulması düşüncesi yerine Zizek'in *siberuzayla* değişik Oidipal ilişkilenmeleri enjekte etmesi bazı sonuçlar doğurmaktadır. Üstelik Raessens (2009b, s. 491) bu tercihini temellendirme konusunda iki teorinin de Lacan'dan beslenmesi dışında görülebilir bir gerekçelendirme sunmamaktadır:

Bu ikinci paragrafta başlangıç noktası olarak, üçüncü unsuru, ciddi oyunları oynamaya atfedilen bilinçdışı arzuları analiz edeceğim. "Yapay psikoz" (Baudry, 1975/1986b, sf.315) ciddi oyun oyuncusunun halet-i ruhiyesini betimleyen en iyi, en makul kavram mıdır?" sorusunu soruyorum.

Bilinçdışı arzulara dair daha geniş, daha iyi ve alternatif bir aralık tarifini ise, Lacancı kuramcı, Slovenyalı filozof Slavoj Zizek'in (1999) siberuzam analizinde bulabiliriz.

Raessens bu tercihiyle analizini oyunların kuruluşunda genel bir düzenlemenin ideolojik eğiliminden oyuncuların farklı konumlandırılmalarına ve farklı okuma biçimlerine kaydırmış olmaktadır. Öte yandan Zizek bu farklı konumlandırmaları ve okuma biçimlerini ilk etapta oyuncunun bir tür *eyleyiciliği* (agency) veya imkanı olarak değil farklı kuramcılarının okumaları olarak ele almaktadır. Bu kuramlar oyunları veya genel olarak *siberuzayı* (sanal gerçekliği) Oidipus kompleksinin devamı olarak gören postmodern kuramlar veya

sonlanması olarak gören *ütöpik* (özgürleştirici) veya *distopik* (tutucu) biçimi olarak gören kuramlar olarak üçe ayrılmıştır. (Zizek, 2004) (Pelletier, 2005, s. 318)

Zizek (2004, s. 813-814)'e göre:

İddiamız buradaki iddiaların her versiyonunun asıl noktayı kaçırdığı yönünde: Ya siberuzamın “büyük Öteki”yi sembolik Yasa aracılığıyla psikotik askıya alma içerdiğini iddia edecek kadar kuvvetli; ya da Oedipus’un siberuzamda doğrudan uzantılarını gösterecek kadar zayıflar.

Zizek bu kuramlara eleştirel bir yaklaşım sunmakta ve açık bir şekilde kendi yaklaşımının farklı olduğunu belirtmektedir: *fantaziyi katetmek*. Dolayısıyla Raessens’in Zizek’ten aldığı birbiriyle aslında uyumlu olmayan, alternatif kuramsal yaklaşımları birbiriyle eş düzeyde ve aynı oranda geçerli okuma stratejileri veya oyuncu pozisyonları olarak göstermesi için Zizek’in sadece elde ettiği sonuçlara değil, yaklaşımına ve varsayımlarına dair de bir eleştiri sunması beklenir. Ancak Raessens bu düzeyde bir psikoanalitik tartışmaya girmekten kaçınıyor.

Öte yandan Zizek (2004, s. 829) de analizinin sonunda Raessens’i haklı çıkaracak bir açık kapı bırakmaktadır.

Ancak bu, “fantaziyi katetmenin” bizim siberuzamda dalmamızın otomatik bir etkisi olduğu anlamına gelmez. Burada yapmamız gereken, ontolojik çıkmazdaki epistemolojik engeli Hegelci bir tersine çevirmeye tabi tutmak: Siberuzamın libidinal/sembolik ekonomisinin dört versiyonundan (Oedipus’un psikotik askıya alınması; Oedipus’un başka araçlarla devam ettirilmesi; Yasa’nın sapkın bir biçimde sahnelenmesi; fantaziyi katetmek) hangisinin “doğru” olduğunu sormak ya yanlış ve yanıltıcıysa? Ya, bu dört versiyonun dördü de siberuzam teknolojisi tarafından açılan imkânlarsa ve bu nedenle de nihai karar aslında bize aitse? Siberuzamın bizi nasıl etkileyeceği doğrudan teknolojik özelliklerinde yazılı değildir; daha ziyade, halihazırda

siberuzamın bizi etkileme yolunu belirlemekte olan toplumsal-sembolik ilişkiler ağına (iktidar ve tahakküm) bağlıdır.

Aslında Raessens'in Baudry'de eksik bulduğu *apparatusun* işleyişine ve oyuncunun (veya izleyicinin) konumlandırılışına dair yaklaşım Zizek'in çalışmasında onun aradığı yerden ve biçimden farklı yerde ve biçimde bulunmaktadır.

Zizek (2004, s. 801) sanal gerçeklik uygulamalarını (siberuzay veya bizim için dijital oyunlar) bizi sürekli seçim yapmamız konusunda zorlayan ve seçimlerimizde özgür olduğumuz ilüzyonu yaratan ortamlar olarak görmektedir:

Bugün, medya bizi seçim yapmamız konusunda farklı tekliflerle bombardımana tutuyor, bize gerçekten ne istediğini (hangi kitabı, kıyafeti, TV programını, tatil yerini...) bilen öznelere hitap ediyor: "Bunu istiyorsanız A'ya, şunu istiyorsanız B'ye basın", ya da yakın geçmişteki, TV'deki "düşünümsel" reklamcılık tanıtım kampanyasının sloganını hatırlayacak olursak, "Reklam – seçme hakkınız!"

Zizek (2004, s.801) 'e göre etkileşimin ideolojisi seçimin ortadan kalkışını gizlemektedir:

Ancak temel düzeyde, yeni medya özneyi sahip olmak istediği bilgiden tamamen mahrum bırakmaktadır: Ne istediği sürekli kendisine söylenen, tamamıyla uysal bir özneye hitap etmekte; yani yapılabilecek bir seçim olduğunun hatırlatılması performatif olarak seçilecek nesneye yönelik ihtiyacı da yaratmaktadır. Burada akılda tutulması gereken şey, Efendi'nin temel işlevinin özneye ne istediğini söylemesidir – Efendi'ye yönelik ihtiyaç öznenin kafa karışıklığından kaynaklanmaktadır, çünkü en nihayetinde özne ne istediğini bilmemektedir. Efendi'nin düşmesi durumunda, özne aralıksız olarak ne istediğine dair bir işaret vermesine yönelik taleple bombardımana tutulduğunda olacak olan nedir? Olacak olan, beklenenin tam tersidir: Gerçekten ne istediğinizi size söyleyecek biri olmadığında, seçim yapmanın tüm külfeti size ait

olduğunda, büyük Öteki sizi tamamen tahakkümü altına alır, seçim de pratik olarak ortadan kalkmış, yani suretiyle ikame edilmiş olur.

Zizek (2004, s. 803-804), sanal gerçekliğin (bizim örneğimizde dijital oyunların) *apparatus* olarak işlevini de Bill Gates'in "*sürtünmesiz kapitalizm*" ifadesine referans vererek açıklamaktadır:

Marx, Grundrisse'de on dokuzuncu yüzyıl endüstriyel üretim sahasının maddi dispozitifinin, kapitalist tahakküm ilişkisini (salt bir ek olarak makineye tabi olan, kapitalistin sahip olduğu işçi) nasıl maddileştirdiğine işaret eder. Aynısı, aşağı yukarı siberuzam için de geçerlidir: Geç kapitalizmin toplumsal koşullarında, siberuzamın maddeselliği otomatik olarak, hayali soyut bir "sürtünmesiz" değişim alanı üretir, bu alanda katılımcıların toplumsal konumunun hususiyeti imha edilmiştir.

Burada oyun endüstrisinin dijital oyunlara yaklaşımı, dijital oyunların kitlesel üretimi ve bu üretimin biçimi ile genel olarak dijital oyunların imkan ufku arasında bir ayrıma gitmek gerekiyor. Zizek (2004, s. 828) oyun *aygıtının* ideolojik olarak nasıl işlediğini ele alırken siberuzayın (bizim konumuz olan oyunun da) estetik/artistik bir deneyim olarak gerçekleşebileceğini düşünerek açık bir kapı bırakmaktadır:

Muhtemelen siberuzam, en derin fantezilerimizi tüm tutarsızlıklarıyla dışsallaştırma kapasitesiyle birlikte, sanatsal pratiğe eşsiz bir imkân, asla öznelendirilemeyecek olan en temel "sodomazoşistik" fantaziye kadar varoluşumuzun fantazmatik desteğini sahneleme, "canlandırma" imkânı sağlar. Böylelikle tahayyül edebileceğimiz en radikal tecrübeyi riske etmeye - "numenal Benlik"imizle, öznenin Varlığının mihlanmış sert çekirdeğini sahneleyen Öteki Sahne'yle karşılaşmaya davet ediliriz. Bizi bu fantezilerin boyunduruğu altına almak, dolayısıyla bizi özneliği elinden alınmış kör kuklalara dönüştürmek bir yana dursun, bu fantezilere oyunsal bir yolla yaklaşmamızı ve onlara karşı asgari bir mesafe içinde olmamızı sağlar. Kısaca, Lacan'ın "la traverse du fantasme" dediği şeyi, "fanteziyi katetme"imizi sağlar.

Bu olanak oyuncunun belirli bir tavrı kadar oyun kurucunun belirli bir yaklaşımını da içermektedir. Pelletier (2005, s. 324) bu yaklaşımı Frasca (2001)'nin “ezilenlerin bilgisayar oyunları” yaklaşımına benzetmektedir. Augusto Boal'ın “ezilenlerin tiyatrosu”ndan etkilenen Frasca (2001) dijital oyunların toplumsal sorunların canlandırılması ve tartışılması için dramatik sahneler olarak kullanılabileceğini söylemektedir.

Pelletier (2005, s. 324) 'e göre:

Oyunlar, kurallarla aşırı özdeşleştirme gerektirir – bu kurallara uymak zorunludur. (Hile yapma, kuralların üstünlüğünü pekiştiren bir ihlaldir; onların amacını ve statüsünü yeniden tasdik ederler.) Tam da oyunlarla aşırı özdeşleşmemiz sebebiyle, avatarla özdeşleşmemiz mekanik kalır, en azından fiili oyun oynama boyunca. Düşmanları öldürdüğümüzde ya da bir oyunda büyü yaptığımızda, özdeşleştiğimiz öldürme eylemi ya da doğüstü güçleri kullanma değildir; fazladan puan kazanmadır. Sorun yalnızca oyun-içi karakterlerle özdeşleşmemiz değildir; onlarla özdeşleşemeyiz de – özdeşleşsek bile, örneğin, tehlikeli durumlarda hayatlarını riske atarken onlarla oyunsu olamayız. Bilgisayar oyunları, etkisizleşimli [interpassive]⁶ fantezinin dışı vurulmasını sağlar. Bunu, hem sanal hem gerçek öyle bir yolla yapar ki, gerçeklik hissimizin temsili içeriğinden (örneğin, bir asker ya da tesisatçıya benzeyerek) değil; sahip olduğu biçimden kaynaklandığını (Öteki'nin arzusunu icra ederek) gösterir. Böylece, sanallık ya da gerçek yaşamın fantazmatik temelleri de görünür kılınmış olur.

Burada Pelletier'in yaklaşımının ilk bölümde de ele aldığımız Adorno (2005, s.236)'nin şu sözlerine benzerliği dikkat çekicidir: “Oyunların gerçek dışılığı, gerçekliğin henüz gerçek olmadığını bildirir. Oyunlar bilinçsizce doğru yaşamı prova ederler.”

⁶ Köşeli parantez sonradan eklenmiş, kelimenin orjinal dilindeki hali parantez içinde verilmiştir. *Interpassive* kavramı bilişim literatüründeki *interactive* (etkileşimli) kavramının tersi olarak, etkisizleşimli olarak çevrilmiştir.

Eğer gerçeklik kurgusal yapıdaysa, hayat en başından beri biraz sanalsa, oyunlar bunu bize gösterme imkanı sunuyorsa, toplumsal yaşamın, çalışmanın veya ilişkilerin oyunlaşması ne ifade etmektedir? Oyunlaşma Zizek'in kullandığı Lacancı “*fantezinin katedilmesinin*” hayatın içine yedirilmesi midir? Veya Frasca'nın “*ezilenlerin oyunları*” gündelik yaşamımızın bir parçası haline gelerek toplumsal, bireysel sorunlarımız yaşadıkları yerde yaşayanlarca farkedilerek dramatik bir sahne oyununa olan mesafeye ve farkındalıkla çözülecek midir? Benjamin (2004, s. 79)'in kavramlarıyla söylersek dijital olarak yeniden üretilebildiği çağda estetik bir yapıt olarak oyun formunun politize edilmesi midir söz konusu olan, yoksa ideolojik-politik olanın estetize edilmesi ile mi karşı karşıyayız? *Oyunlaştırma* kelimenin çağrıştırdığı gibi özgürleştirici bir dönüşüm olmak zorunda değildir, tam tersinin gerçekleşmesi de mümkündür.

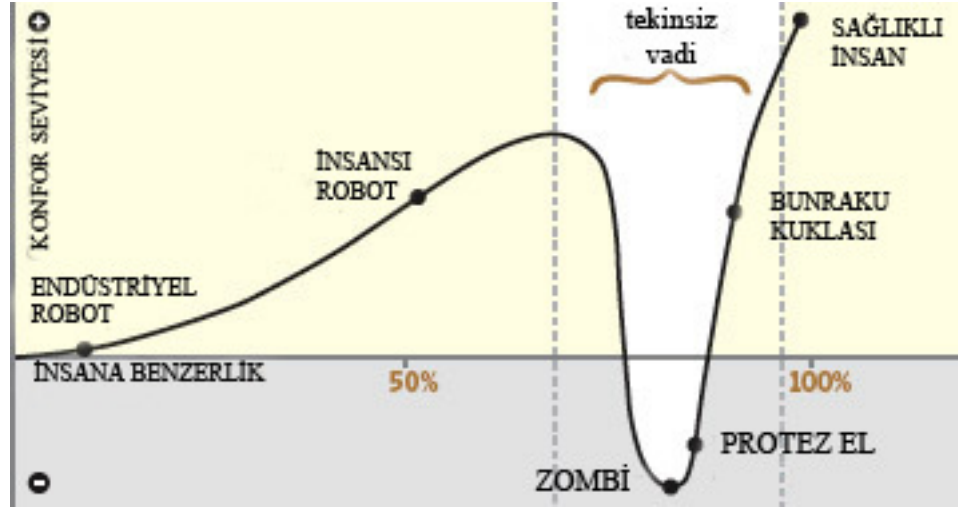
Burada daha önce başladığımız bir tartışmaya geri dönmekteyiz: *Oyun* ve *oynama* ilişkisi. Oyun oynamak *fanteziyi katetmek* için bir imkan sağlamaktadır, Adorno'nun değişiyile gerçekliğe dair farklı bir düşünme biçimine uç vermektedir, veya Frasca'nın yaklaşımıyla toplumdaki ezme/ezilme ilişkilerinin doğal görülen yapısını sorgulama imkanı sunmaktadır. Ancak bu yaklaşımların oyun oynamanın bireyde kendiliğinden bir bilinçlenme yaratabileceği yönündeki potansiyel yönelimini (ve muhtemel bir hatayı) tartışmak da mümkündür. Bütün bu yaklaşımlar *oynama* eyleminin kurgusal yapısını dikkate almaktadır. Farklı kişilikleri oynamak, rol yapmak, kurgusal mekanlarda bulunmak bu kurgusal yapının parçasıdır. Öte yandan dijital oyunun endüstriyel bir ürün olarak bu kurgusal yapıyı içerip içermediği veya nasıl içerdiği, oyunsal anlatının imkanı ve varlığının tartışılması gerekmektedir. Oyunsal gerçeklik kurgusal yapıdadır, ancak bu kurgusal yapı kendini *oyun* veya *oynama* eyleminin yokluğunu gizlemek yönünde de yapılandırabilir. Başka bir deyişle bazı dijital oyunlar oyun olarak adlandırılmalarına rağmen oyun olmayabilirler veya onlarla etkileşimimiz *oynamak* olarak nitelendirilmeyebilir. Bugün oyunlar da, *oyun oynamak* olarak adlandırdığımız eylemin kendi de bir dönüşüm geçirmektedir. Bu dönüşüme paralel olarak, toplumsal olanın

oyunlaşmasından bazı oyun arařtırmacıları veya tasarımcılarının hararetle atıldığı gibi sadece olumlu oyunsal öğelerin hayata yansımını anlamak yerine eleřtirel mesafemizi korumamız gerekmektedir.

2.3 Tekinsiz (Uncanny) Gerçeklik ve İhlalci (Transgressive) Oyun

Bir önceki bölümde Zizek'in oyunları *fanteziyi katetmek* için bir imkan olarak gördüğü üzerinde duruldu. Zizek'in Lacancı çözümlemesine paralel olarak başka bir Lacancı yaklaşım Holmes (2010) tarafından sunulmuřtur. Zizek'in işaret ettiğı bu imkan Holmes'un yaklaşımı dikkate alındığında biraz daha anlaşılır hale gelmektedir.

Holmes (2010, s.255) oyunlarda oyun sisteminden kaynaklanan, *glitch* olarak adlandırılan hataları ve bozuklukları analiz etmiştir. Bu analiz aynı zamanda oyuncuların oyun oynama durumlarındaki bazı eğilimlerini deneyimlerini açıklamak için de elverişlidir. Holmes, Derrida (2001)'nın Marx'tan esinlenerek işlediğı ve çok sayıda kuramcı tarafından da ele alınan, Freud (1919)'un psikanalitik yaklaşımından kaynağını alan *tekinsiz* (uncanny) kavramını ele almaktadır. Marx (2000, s. 81), meta fetişizmi üzerine düşünürken, kapitalist üretim ve değıřim ilişkilerinde metaların insanlara sanki canlı varlıklarmıř gibi görüldüğünden, şeyler arasındaki ilişkilerin sosyal varlıklar arasındaki ilişkiler gibi algılandığından bahsetmektedir. Bu aldatıcı görünüm onlara *tekinsiz* bir hal vermektedir. Kavram bu haliyle Masahiro Mori tarafından alınıp yapay insansı nesnelere (robot, animasyon film karakteri, oyun karakteri) görünümlerinin iticiliğini açıklamak için kullanılmıştır. Mori (2012)'ye göre yapay bir nesnenin gerçekteki canlı varlığa benzerliğı arttıkça, belirli bir yaklařmadan sonra nesne bize daha gerçekçi gelmek yerine daha itici, tekinsiz bir görünüm sunmaktadır. Örneğın birebir insan yüzünü ve tenini taklit eden Japon insansı robotları, zombiler, animasyon karakterler. Mori (2012) gerçeğe yakınlık grafiğinde düşüşün yaşandığı bu bölgeyi *tekinsiz vadi* (uncanny valley) olarak adlandırmıştır.



Şekil 8: İnsana benzerlik ve yakınlık hissi grafiğinde tekinsiz vadi

Kaynak: http://www.wired.com/images/article/magazine/geekipedia/uncanny_valley.jpg (27 Haziran 2014)

Tekinsiz anlam dünyamızdaki boşluğu, sembolik düzenin içine alamadığı travmatik *gerçek (real)* çekirdeği içermektedir. Lacancı psikanalizin terimleriyle *imajiner*, *sembolik* ve *gerçek* düzenler arasında, *tekinsiz* olan *gerçek*in *sembolik* düzene taşın bir uç vermesi olarak görülebilir. *Tekinsiz* endişe verici bir deneyim olarak tecrübe edilmesi muhtemel, bilinçaltı süreçlerinin bir ürünüdür. (Holmes, 2010, s. 270)

Holmes oyun içindeki *yapısal hataları (glitch)* ikiye ayırıyor: Görünüş olarak *hata* (Holmes, 2010, s. 263) ve *vertigo* (Holmes, 2010, s. 265) olarak *hata*. Burada *görünüş* olarak *hata* daha düşük düzeyi, oyunu sekteye uğratmayan bir hatayı, *vertigo* olarak *hata* ise oyunun anlam dünyasını bozan, kıran, kesintiye uğratan bir hatayı kastetmektedir.

Holmes'un düşük düzey, görünüm olarak adlandırdığı *arızalar* oyun sistemindeki hatanın oluşturduğu hatalı nesne veya varlığın oyun dünyasında kendine yer bulduğu, oyunun işleyişi içinde kaybolduğu veya sonuna kadar varlığını sürdürdüğü, oyunun *sembolik* düzeni tarafından kapsanabilen hatalardır. Buna örnek olarak *Pokemon (Nintendo, 1996)* oyunundaki "MissingNo." hatasını vermektedir (Holmes, 2010, s. 264). Oyunda bir *Pokemon* yaratığıyla karşılaştığımızda gördüğümüz ekranda yaratığın ismi

yerine “MissingNo.” yazmaktadır. Bu yarattığı daha sonra alıp oyunda kullanmak mümkündür, özellikleri düzgün olarak görünmektedir ve oyun sistemi ile uyumlu olarak çalışır. Fakat programlama hatasından dolayı, oyun sisteminin iç yapısı, program içinde kullanılan bir komut satırı parçası varlık kazanmıştır. Ortaya çıkan Derrida (2001)’nin *hayalet* veya *heyula* (spectre) olarak adlandırdığı, varlık olma temelinden yoksun bir varlık, gerçeklikte bir boşluk olarak görülebilir. Holmes (2010, s. 264) bu yüzden “MissingNo.” için *tekinsiz* kavramını kullanmaktadır. Tanıdık bir form içinde oyun sistemindeki bir kusurun yarattığı bir fark, oyunun *sembolik* düzenine taşan ve varlık kazanan bir hata olarak göze çarpmaktadır.

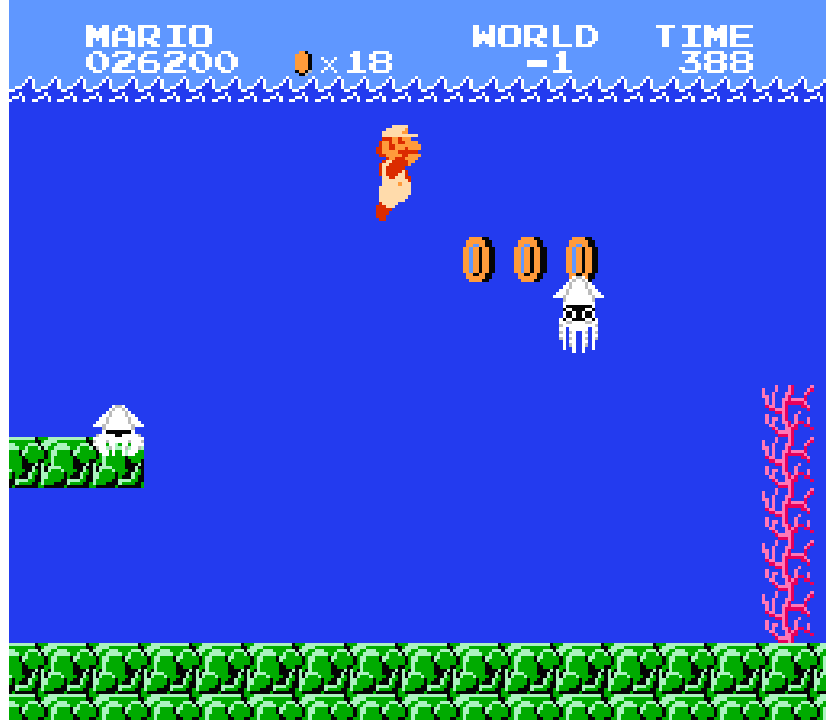


Şekil 9: *Pokemon* oyunundan MissingNo. hatası. **Kaynak:**

<http://dsmedia.ign.com/ds/image/article/933/933126/pokemon-report-omg-hacks-20081124105954413.gif> (27 Haziran 2014)

Vertigo olarak hata, oyunu tamamen etkileyen değiştiren bir hatayı ifade etmektedir. Holmes (2010, s. 265) buna örnek olarak “Negatif Dünya” hatasını göstermektedir. *Super Mario Bros.* (Nintendo, 1985) oyununda oyuncular belli hareketler yaparak bir duvardan geçmeyi başarıp gizli bir bölgeye ulaşabilmektedir. Bu odadaki borulardan geçen Mario karakteri “World -1” adında eksi birinci oyun dünyasına erişebilmektedir. Bu dünyayı "eksi ikinci

dünya" ve "eksi üçüncü oyun dünyası" takip etmektedir. Bu oyun dünyalarında normalden farklı olarak oyun sonu yaratıkları birdenbire ortaya çıkabilmekte, oyun boyunca oyuncuların arayıp durduğu "Princess Peach"’in bir çok kopyası ve normalde lav olan yerlerde su bulunmaktadır.



Şekil 10: *Super Mario Bros.* Oyunundan Negatif Dünya hatası.

Kaynak: <http://www.transmissionzero.co.uk/common/images/mario1-minus-world-6.png> (27 Haziran 2014)

Oyunlardaki hatalara bir başka örnek de 3 boyutlu oyunlarda animasyon karakterlerin bedenlerinin öldükten sonra veya bazen ölmeden önce de garip şekiller almasıdır. Sanki şeytani bir güç tarafından ele geçirilmiş gibi eklemlerin terse dönmesi veya kolların olmayacak şekilde uzaması örnek verilebilir. Bu durum oyunun 3 boyutlu modeli hareketlendirmekte kullandığı sistemdeki bir hatadan kaynaklanmaktadır. İnternet’te *Half-Life 2* (Valve Corporation, 2004) veya *The Elder Scrolls V: Skyrim* (Bethesda Game Studios, 2011) oyunlarında bu tür hataların videoları oyuncular tarafından sık sık paylaşılmaktadır.



Şekil 11: Half Life 2 oyununda aynı karakterden iki tane olma hatası

Kaynak: http://i19.photobucket.com/albums/b198/remmbermytitans/d2_prison_080000.jpg (27 Haziran 2014)

Bazen de bu hatalar 3 boyutlu modellerin doku kaplamalarıyla ilgili olabilir. Örneğin *The Elder Scrolls V: Skyrim* oyununda Archmage's Robe kıyafeti ve bir büyücü maskesi birlikte giyildiğinde karakterimizin kafası kaybolmaktadır. Yüzü olmayan bir insan *tekinsiz* kavramına oldukça uygun bir örnektir.



Şekil 12: *The Elder Scrolls V: Skyrim* oyununda yüzü olmayan adam

Kaynak: <http://media.pcgamer.com/files/2011/11/WheresMyFace-610x311.jpg>

(27 Haziran 2014)

Holmes (2010, s. 269), Callois'nin oyun kategorilerini (agon, alea, mimicry, ilinx) ele alarak bunların Freud (1955)'daki *ölüm dürtüsü* ile ilişkisini incelemiştir. *Ilinx*, Callois'nin kendi yaklaşımı içinde de baş döndürücü bedensel tecrübeler olarak *vertigoya* örnek olarak verilmektedir. Gondol, balerin veya "rollercoaster" gibi lunapark cihazları *ilinx* türü oyunlara örnektir. Bu tarz oyunlarda *ölüm dürtüsünün* faaliyette olduğu söylenebilir. Holmes'a göre Callois'nin diğer kategorileri de oyunların tatmin etmeye yöneldiği çeşitli arzulara işaret etmektedir. Holmes dijital oyun oynamanın makinenin içindeki ruhla karşılaşma arzumuzun bilinçaltında yürürlükte olduğunu söylemektedir.

Burada Holmes (2010), Zizek (2004)'in sanal gerçeklik üzerine çalışmaları gibi Lacan'ın imajiner, sembolik ve gerçek düzenlerini oyunlara uygulamaktadır. Oyunlar da bu üç düzeni içermektedir. Lacancı perspektifte gerçeklikle sanal gerçeklik arasında bir fark yoktur. Burada *hata* (glitch) oyunun *gerçek* düzeninden, oyun sisteminin hatalarından taşıp *sembolik* ve *imajiner* düzene geçerek kendini *tekinsiz* bir şekilde belli etmektedir. Oyunun arızası *gerçeğin (Real)* oyunun *sembolik* ve *imajiner* düzeylerindeki oyunudur. (Holmes, 2010, s. 269)

Zizek (2004, s.828)'in "*fanteziyi katetmek*" derken kastettiği bu bağlamda daha sağlam bir temele oturmaktadır. Oyuncu olarak oynama arzumuzun temelinde yatan itki oyun sistemi ile gerçekten karşı karşıya gelmektir. Oyun sistemi ise kendini ne görsel ne de sembolik dolayım ile gösterebilir. Oyun sistemi bütün çıplaklığıyla ancak çekirdeğindeki algoritmik kod hata oluşturduğunda kendini göstermektedir. Zizek'in arzularımızla, oyunlarda aldığımız rolle aşırı özdeşleşmemiz ve bununla oynayarak fanteziyi katetmemiz yönünde gösterdiği imkan aslında basit bir oynama eylemini değil, oyunu ve kendimizi uçlara kadar zorladığımız daha tahripkar bir eylemi ifade etmektedir.

Holmes (2010, s.271) bu tür oyunu *tekinsiz oyun* olarak adlandırmaktadır. Oyun oynamak bu tekinsiz öğeyi, oyunsal gerçeklik de bu tekinsiz gerçekliği barındırmaktadır:

Bilgisayar oyunları ve oynamaya ilişkin, her oyunun belirli bir tatmin hedefine (belirli bir amaç ya da tecrübe) dayandığını, bunun da oyuncunun failliğini artırdığını ve onu oyunsal bir gerçeklik içinde konumlandığını; oynamanın da esasında kendi ihlalini (jouissance) barındırdığını, oyunun kurallarını ve sınırlarının üstesinden gelme, ve oyunun derinliklerinde saklı (oyunun tekinsiz biçimi, kusuru), içerisi/dışarı arasındaki kurallı karşıtlığın (oyunun içinde/oyunun ötesinde) bir anlam ifade etmediği noktaya kadar oyunu sakinca oynama arzusunun barındırdığını söyleyebiliriz.

Holmes'un *tekinsiz oyun* olarak adlandırdığını Aarseth (2007a, s. 132), *ihlalci oyun* (transgressive play) olarak adlandırmaktadır: "*Bu oyunun ihlal edilmesi anlamlı da oyuncular için bir o kadar önemlidir ve çoğu zaman önemli anlar olarak kutlanır veya sorunlu ve zarar verici olarak kınanır.*"

Oyun sisteminin hataları oyunculara *ihlalci oyun* için imkanı sunmaktadır. Geleneksel oyunlardan farklı olarak dijital oyunlarda oyuncu ile oyun dünyası arasına giren, oyun endüstrisinin ürün olarak sunduğu oyunun sistemi, oyuncuyu yönlendirirken, oyuncunun da oyun sistemini altetmesi

mümkündür. Ancak Aarseth (2007a, s. 132) *ihlalcı oyun* konusunda temkinli yaklaşmaktadır:

İster kabul ediliyor olsun isterse hile olarak görülsünler, tüm bu anlar ima edilen oyuncunun ihlal edilmesini temsil eder. İhlalcı oyun, oyunun tiranlığına karşı sembolik bir isyan harekettir; belki de oynayan öznenin kimlik ve biriciklik hissini oyun mekanizmaları aracılığıyla yeniden kazanmasının (muhtemelen aldatıcı) bir yoludur.

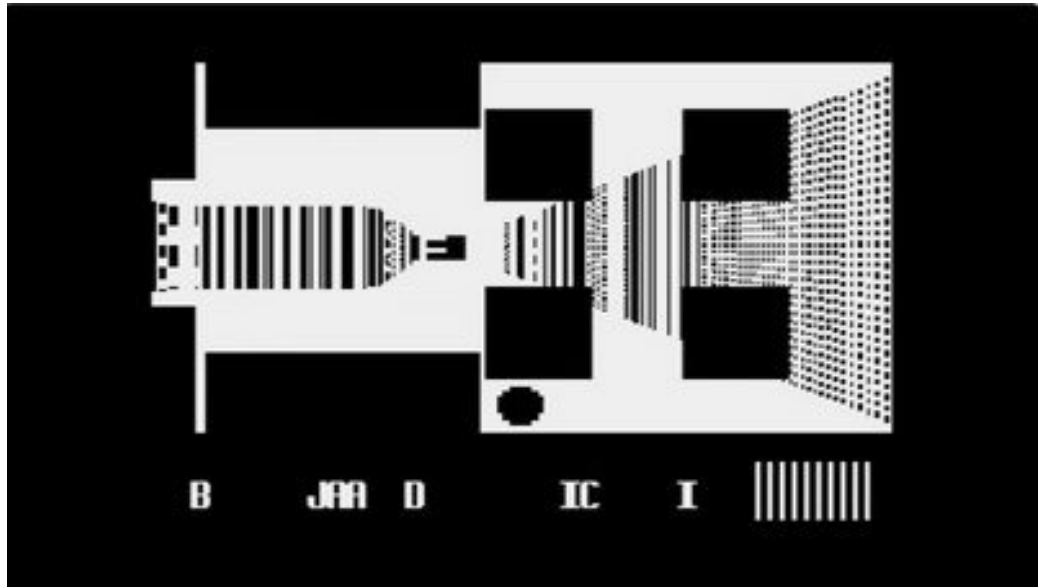
Burada Holmes'un *tekinsiz* oyunuyla Aarseth'inki arasında bir fark görmekteyiz. *Tekinsiz oyun* bize kendi öznelliğimizdeki eksikliği gösteren, oyun sisteminin varlık kazanan bir eksikliğiyen, Aarseth (2007a, s. 133) buna oyuncuya kimlik kazandıran pozitif bir işlev olarak yaklaşmaktadır:

Kuralları oyunlar koyar. Oynadığımızda yalnızca yarımız oynar; diğer yarımız ise ima edilen oyuncu tarafından geçici olarak ele geçirilir. Bu marjinal olaylar ve vakalar, bu muhteşem ihlal faaliyetleri oldukça önemlidir, çünkü bize umut verirler; doğru ya da yanlış, kontrolü ele geçirebileceğimizi, bize hükmedene kısa bir süre için bile olsa hakim olabileceğimizi hatırlatırlar.

Poremba (2007), Huizinga'nın *sihirli çember* metaforu ile ilişkili olarak, toplumsal yaşamın kuralları ile oyunun kurallarının çatıştığı anlara odaklandığı çalışmasında oyunun dışında kalan şeyleri işaret eden durumları incelemiştir. Dijital oyun olmayan *Twister* (Milton Bradley Company, 1966), insanların yerdeki bir platformda oyun kurallarını izleyerek bedenlerinin tuhaf, gülünç ve bazen cinsel çağrışımlara neden olan hallere girmesine neden olan bir oyundur. Burada oyunun kuralının gereğini yerine getiren oyuncu toplumsal olarak "nahoş" olan, tabu alanına işaret eden bir oynama biçimini takip etmektedir. Ancak oyunların genel özelliklerinden birisi, Huizinga'nın da işaret ettiği gibi, oyun içinde oyunbozanlık yapmak, oyun kurallarını sorgulamak, toplumsal hayatta hoş karşılanamayabilecek bir durumu icra etmekten daha olumsuz karşılanmaktadır. Oyunun oyun-dışına referans verdiği, onun hakkında düşündürdüğü bu durumlar oyun dünyası tarafından soğrulma eğilimindedir.

Twister (Milton Bradley Company, 1966) oyunu veya bizde oynanan “şişe çevirmece”, “doğruluk mu cesaret mi?” gibi oyunlar da *ihlalcı* bir yön barındırırlar. Ancak bu *ihlal*in bir sit-com dizisindeki anlık gülünç durumlardan çok da farklı ve kalıcı bir etkisi olmayabilir.

Dijital oyunlar oyun endüstrisinin ürünü olarak çok sayıda programcı, tasarımcı, oyun sanatçısı tarafından üretilmektedir. Üretim sürecinde oyun sisteminin hatası beklenmedik bir unsur değildir. Bu yüzden de oyunlar defalarca hata ayıklamadan geçirilmektedir. Oyun şirketlerinde oyun test etmekle görevli insanlar çalıştırılmaktadır. Oyun endüstrisinin ideali oyuncunun hiçbir hata ile karşılaşmadığı, kusursuz ve oyuncuyu her anlamda içine alan bir oyun üretmektir. Her ne kadar oyun sistemi *ihlalcı oyun* veya *tekinsiz oyun* için imkanlar sunsa da bu oyun endüstrisinin tercihen sunduğu bir imkan değil, kazara oluşan bir imkandır. Bu bağlamda bu çalışmanın odak noktasındaki, oyun tasarımcılarının ve kuramcılarının sıkça dillendirdiği *oyunlaştırmanın* da insanlara *ihlalcı* veya *tekinsiz* oyunu bir dünya sunmak olmadığı söylenebilir.



Şekil 13: Jodi sanat grubunun Castle of Wolfenstein oyunu **Kaynak:**

<https://wiki.brown.edu/confluence/download/attachments/15764344/jodi2.jpg?version=1&modificationDate=1206976997000> (27 Haziran 2014)

Oyun dünyasındaki hataları sergileyen, oyunlara bilerek hata verdiren, oyun görsellerini deęiştirerek bozuk görünümle elde eden sanatsal bir yaklaşım da bulunmaktadır. *Fluxus*'tan etkilenen *Jodi* sanat kolektifinin yapıtlarında bunun izleri görülebilir.⁷ Ancak burada ortaya çıkan eser oynanabilir olmaktan daha ziyade genelde seyirlik bir gösteriye dönüşmektedir. Dolayısıyla karşılaşmanın kendisi oyun deneyiminden çok sanatsal bir eserin deneyimlenmesi olarak algılanabilir. Oyunun sanatın içine bu şekilde girişı bir tür *oyunlaştırma* deęil oyunun *sanatlaşması* olarak görülebilir. Öte yandan sanatın *oyunsuluęu* ile oyun endüstrisinin ürünü olarak dijital oyunlar oyuncu perspektifinden bir *oyunlaştırmaya* maruz bırakılabilir. Bu her ne kadar dijital oyunu önceden programlanmış ve belirlenmiş *oyun sistemi* olmaktan uzaklaştırırsa da başka bir oyun alanına dahil etme potansiyeli taşımaktadır.

2.4 Akış Hali (Flow) Olarak Oyunsal Gerçeklik

Oyuna ve oyun oynamaya psikolojik yaklaşımların en yaygın olarak bilinen örneęi, oyun araştırmalarında da sık sık başvuru olan *akış kuramı* Csikszentmihalyi (2005) tarafından ortaya atılmıştır. Daha sonra Chen (2006) (2007, s. 31)'in kendi tasarladığı oyunlar için geliştirdiğı yaklaşım oyun oynama durumunun oyun ve mutluluk ilişkisini temellendirmektedir. Huizinga (1995, s. 19) 'ya göre oyunun en önemli özelliklerinden biri oyunun zevkli, matrak veya eğlenceli diyebileceğimiz yönüdür. Dolayısıyla oyun ile mutluluk ilişkisini ele almak akla uygun geliyor. Ancak mutluluğun nasıl tanımlandığı veya tanımlanabileceğı bir sorun olarak karşımıza çıkmaktadır.

Csikszentmihalyi (2005, s. 5) akışı (oyunda da yaşadığımız mutluluk deneyimini) bir anlamda *yabancılaşıma* olgusunun zıttı olarak görmektedir:

Yine hepimizin bilinmeyen güçler tarafından hırpalanmak yerine eylemlerimizi denetlediğimizi, kendi kaderimizin patronu olduğumuzu hissettiğimiz zamanlar olur. Bu gibi ender durumlarda keyiflenir ve uzun süre o

⁷ Jodi sanat grubunun yapıtlarına <http://joid.org/archive/> sitesinden ulaşılabilmektedir.

anları düşünüp neşeleniriz, bu anlar yaşamın ne olması gerektiği konusunda anlarımızda bir dönüm noktası haline gelir.

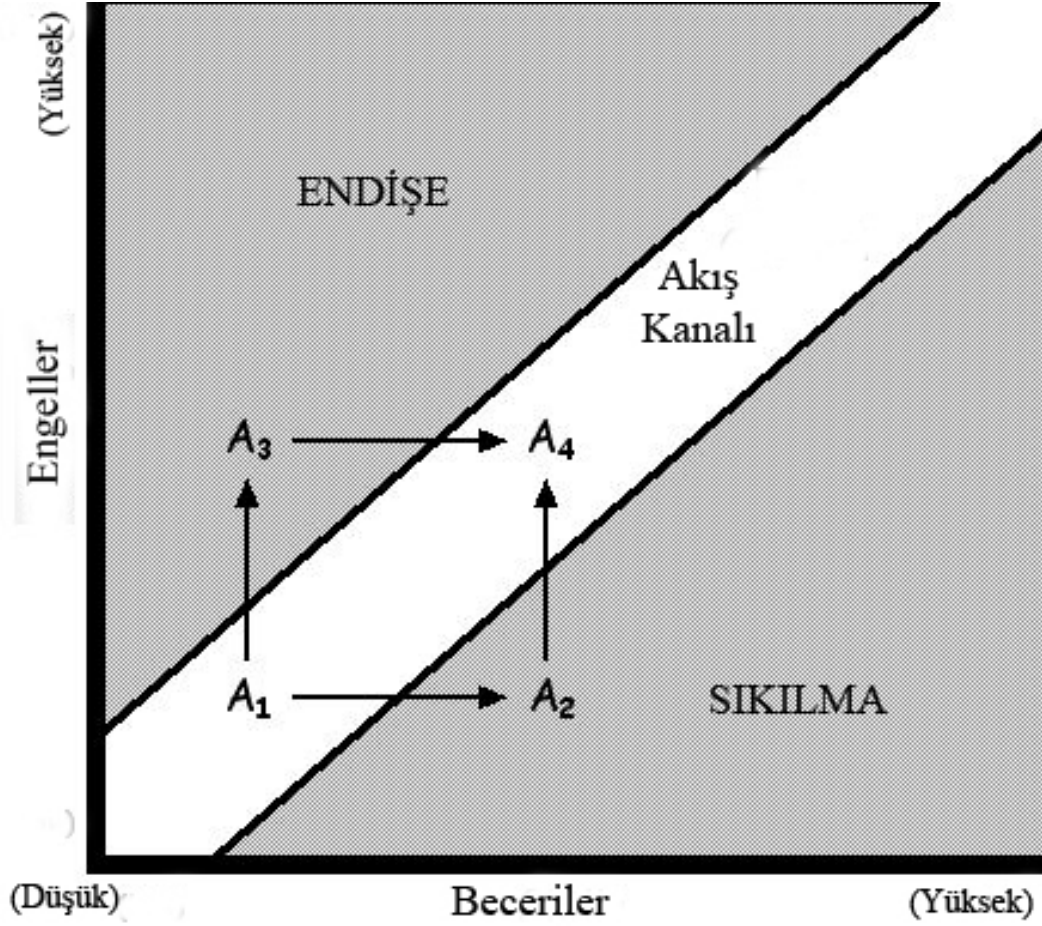
Akış şu şekilde tanımlamaktadır (Csikszentmihalyi, 2005, s. 5):

Akış, insanların bir etkinliğe, kendilerini başka hiçbir şeyi umursamayacak kadar kaptırmalarıdır; bu yaşantı kendi başına öyle zevklidir ki insanlar sırf o etkinlikte bulunmak için büyük bir bedel bile ödeyebilirler.

Csikszentmihalyi'e göre, akış deneyiminin temel bileşenleri şöyle sıralanabilir: "*Beceri gerektiren zorlayıcı bir etkinlik*" (2005, s.60), "*eylemle farkındalığın ortaya çıkışı*" (2005, s.64), "*açık hedefler ve geri bildirim*" (2005, s.66), "*eldeki işe yoğunlaşmak*" (2005, s.70), "*denetim paradoksu*" (2005, s.71), "*öz bilincin kaybedilmesi*" (2005, s.75), "*zamanın dönüşümü*" (2005, s.79).

Tanımı toparlamak gerekirse akış belli bir hedefi olan ve sürekli geri bildirim sunan zorlayıcı bir etkinliğe, etkinliğin kendisiyle bütünleşip öz bilinci ve zaman algısını yitirecek kadar yoğunlaşıp becerileri geliştirerek sürecin denetlenebileceği yanılsamasının yaşanmasıdır.

Oyun araştırmalarında akış kuramının uygulaması özellikle oyuncunun oyun becerisi ve oyun zorluğunun ilişkisinin oyun oynama durumuna etkisi üzerinden olmuştur. Bilgisayar oyunlarının tasarımında oyuncunun oyun boyunca oyunu oynama becerisi ile oyunun zorluğu arasında doğrusal bir ilişki bulunması gerektiği ileri sürülmektedir. (Salen ve Zimmerman, 2004, s. 352) (Chen, 2006 ve 2007)



Şekil 14: Akış deneyiminin grafiği. **Kaynak:** http://doubelshaw.com/blog/wp-content/uploads/2009/03/flow_graph.jpg (27 Haziran 2014)

Bu yaklaşıma göre beceriler oyunun zorluğuna göre daha fazla gelişmişse *can sıkıntısı*, eğer oyunun zorluğu fazla artmışsa ve oyuncu ilerlemeyi beceremiyorsa *endişe* (kaygı, tedirginlik, usanma) hissedilmektedir. İki değişkenin, yani beceri ve zorluğun dengeli arttığı kanala *akış kanalı* denilmektedir. (Csikszentmihalyi, 2005, s. 88)

Chen (2006 ve 2007) bu yaklaşımı oyunlar için revize edip dinamik akış durumları üzerine yazmıştır. Onma göre her oyuncunun *akış alanı* aynı değildir, usta oyuncular ve acemi oyuncuların oyun içindeki izleği aynı akış kuşağında yer almaz. Bu yüzden tasarımcılar akış deneyimini de tasarlamak zorundadırlar. Oyun içindeki seçeneklerin ağ şekilde kullanılması belli aralıklarla oyun becerisi zorluk ilişkisinin yeniden ölçülerek oyuncunun akış kanalında tutulmasına imkân verebilir. Buna örnek olarak oyuncunun *Deus Ex:*

Human Revolution (Edios Montreal, 2011) veya *Far Cry 3* (Ubisoft, 2012) gibi gelişmiş FPS oyunlarında farklı taktikler veya farklı yöntemler içeren çeşitli kategorilerde karakterini geliştirebilmesi ve kendi oyun becerilerine ve yatkınlığına daha uygun olanlarıyla akışa müdahale edebilmesi gösterilebilir. Yine *Fallout* oyununda birçok engelin çatışma durumuna girmek yerine sadece karakterin *karizma* puanının artırılması ve ardından konuşma ekranlarında doğru diyalogların seçilmesi ile geçilebilmesi örnek olarak verilebilir. Böylece belli oyuncular için zor olan el çabukluğunun geliştirilmesi yerine farklı bir beceri ve farklı bir *akış kanalı* imkânı sunulmuş olmaktadır.

Ancak böyle bir adaptasyon imkânı akış kuramının kendisini de tehlikeye atıyor olabilir. Çok çeşitli oyun formları ve oynama durumları için beceri ve zorluk arasındaki bu esnekleştirilen ilişki açıklayıcı olma işlevini yitirebilir. Ayrıca daha temel bir sorun da oyun ve eğlence veya haz arasındaki ilişkinin doğasının bu kadar basit olup olmadığıyla ilişkilidir. Son olarak oyun dünyalarında oyuncuların kendi hedeflerini koymasının mümkün olduğuna göre akışın gerçekten tasarlanabilir bir şey olup olmadığı da tartışılabilir hale gelmektedir.

Csikzentmihalyi (2005, s.4) akışı bir ölçüde “*bilinçli olarak ulaşılamayan bir şey*” olarak tarif etmektedir. Csikzentmihalyi (2005, s.5)'ye göre akış deneyiminin bir yolu yine de bulunmaktadır ve buna “*bilincimizin içeriği üzerinde denetim sağlamakla başlayan dolambaçlı bir yol*”dan varılabilir. Bu yaklaşım bize akışın oyun tasarımı değil oyuncu tarafında gerçekleşmesi gereken bir dönüşümle ilişkili olduğunu düşündürmektedir. Ayrıca Csikzentmihalyi (2005, s. 56-57)'ye göre “*bilinç denetimi kurumsallaştırılmaz*”. Kurumsallaştırıldığında amaçlanan etkinliği gösteremez. Haz ise gelip geçicidir, düzenin korunmasına yardım eder ama bilinçte kendi başına bir düzen oluşturamaz. Öyleyse oyun hazzı basitçe akış deneyimi yaratamaz. Bilincin akış için düzenlenmesi öznel bir nitelik taşımaktadır.

Ancak Csikzentmihalyi (2005, s. 66) akış için *açık hedefler* ve *anında geri bildirim* gerektiğini de söylemektedir. Bu da oyun sisteminin devreye

girdiği noktayı gösterir. Burada oyuncu ile oyun arasındaki ayrımın yapay olduğu, oyunun oyuncunun, diğer oyuncuların veya genel olarak kültürün ürünü olduğu düşünülürse oyun endüstrisinin ve onun ürünü olan modern anlamıyla oyunun ilişkiyi karmaşıkladığı açıktır. Sonuçta ister istemez akış öznel bir etkinlikten, toplumsalın dolayımından geçen bir deneyime dönüşür. Bu bağlamda varlığı veya imkanlılığı da tartışılır hale gelmektedir. Csikzentmihalyi (2005, s. 7)'nin sıkça ilişkilendirdiği gibi akış *yabancılaşmanın* karşısında bir deneyimse, Marks (2011)'ın kapitalizme dair çözümlerinden böylesi bir deneyimin bireysel imkânlarının kısıtlılığı (ve hatta imkânsızlığını) çıkarılabılıriz. *Yabancılaşma* Marks'taki anlamıyla basitçe işçinin kendini dönüştürmesiyle çözülemez, topyekün toplumsal bir dönüşüm gerektirmektedir. Ama Csikzentmihalyi (2005, s.47) kendi örneklerinde adeta tüm gün boyunca vida sıkmaktan mutluluk duyan bir işçiden bahsetmektedir. Fabrikada montaj hattında çalışan Rico Medellin bir iş gününde aynı işlemi altı yüz kere yapmaktadır ve yaptığı işten zevk almaktadır. Elbette bunun gibi birçok örnek bulunabilir, ancak böyle bir örnekten *yabancılaşmanın* ortadan kalktığı çıkarılabilir mi?

Csikzentmihalyi burada bireyin yaptığı işle bütünleşmesini yabancılaşmanın karşısına koyarken, bireyin *zaman* deneyimi ile ilgili bir hata yapmaktadır. Akış içinde birey zamanı farklı algılamaktadır, örneğin zaman hızla akıp geçmektedir. Öte yandan sıradan bir iş gününde çoğu işçinin işin biteceği anı iple çektiğini bilmek için herhangi bir araştırma yapmak gerekmemektedir. İşçinin işte geçirdiği zaman işçiye ait olmadığından yabancılaşmadan bahsedebilmektedir. Hâlbuki oyunlarda geçirilen zaman tam da tamamiyle oyuncuya ait olduğundan oyun oynanmaktadır. Oyun aracılığıyla ister vakit öldürülsün, ister zaman eğlenceli ve yaratıcı bir şeyle değerlendiriliyor olsun, oyunun bir anlamda işten çalınan bir aralık olarak algılanması mümkündür. Gerçek anlamda yabancılaşmanın zıttı olan durum, örneğin çalışma zamanının tümünde etkinliğin bilinçli olarak kontrol edilebildiği ve gerçekten insana ait olduğunun hissedildiği bir şekle dönüştürülmesidir. Bu da bilişsel anlamda bireyin kendi başına ve kendine yönelik olarak

kurgulayabileceği bir şeyin ötesinde bir dönüşüm gerektirir ve algıyla ilgili değildir.

Csikzentmihalyi'nin *ideolojik* gerekçelendirmelerinden soyutlandığında ve oyun tasarımında ele alındığı şekliyle düşünüldüğünde akış kuramı oyunlara dair daha da az şey ifade etmektedir. Ancak eğlence endüstrisinin elinde “mükemmel oyun”u üretmek yolunda araçsal bir işlev görecektir kısmi bir kurama dönüşür. Ama kuramın kavramsal yönü düşünüldüğünde tasarım olarak uygulanabilirliğinin de kısıtlı olduğu görülmektedir. Türkiye’de Csikzentmihalyi’nin kitabının “bireysel gelişim” kitabı şeklinde sunulması da kuramın bilimsel olarak işlerliğine yönelik fikrimizi pekiştirmektedir. Ancak oyun tasarımı ve oyun araştırmalarında son derece popüler bir kuram olmayı sürdürmektedir.

Bu noktada iki olası neden göze çarpmaktadır: İlk olarak oyun araştırmaları oyuncunun oyun deneyimini anlamlandıracak daha derinlikli psikanalitik yaklaşımlara sırt çevirmiş olabilir. Veya endüstrinin oyun araştırmalarından kuram alanındaki beklentisi, Suits (1995)’in ileri sürdüğü *lusorik tavır* (oyunsal tavır, ing. lusory attitude) ve ütopya ile ilişkili diğer kuramlarla uyuşmamaktadır.

Hâlbuki konu Csikzentmihalyi’nin de gündemine aldığı oyun ve mutluluk olduğunda oyun ve ütopya ilişkisini esgeçmek mümkün değildir. *Ütopya*, insanların mutlu eden ideal toplum-mekân olarak tanımlanabilir. Oyun tasarımının da temelde oyunsal mekânların tasarlanması olduğu düşünüldüğünde ütopya ile ilişkisi açıklık kazanır. Oyun ve ütopya ilişkisinin ele alınması, *oyunlaştırma* aynı zamanda toplumsal bir dönüşüm olarak önerildiğinden önem kazanmaktadır. Oyun-mekân ilişkisi ve oyun-ütopya ilişkisi ilerleyen bölümlerde ele alınacaktır.

Bir önceki başlıkta ele alınan *tekinsiz* veya *ihlalci* oyun çerçevesinde, oyuncunun oyun deneyiminin mutluluk ile ilişkisi sorunlu bir kavramsallaştırma olarak göze çarpmaktadır. Bu tip oyunlarda haz oyun sisteminin kurallarını

sorgulamak, sınırlarını aşmak yönünde şekillenmektedir. Burada *oyun sistemi* ve *oynama* eylemi fark görünürlük kazanmaktadır. Dolayısıyla akış en azından oyun sistemiyle sorunsuz bir bütünleşme olarak varolamaz. Oynama eylemi ile bütünleşme ise yine bilinçli bir tavrın neticesi olarak görülen böyle deneyimlerle uyumlu gözükmemektedir. Bu doğrultuda oyun araştırmalarında akış kuramının kullanımı oyun deneyimini düzleyen, mutlu ve normal bir davranışa indirgeyen bir şey olarak dikkat çekmektedir. *Tekinsiz veya ihlalcı* oyun tarzında haz oyun sisteminin basit bir ürünü değildir, ama yine de bu oyun deneyimleri *oyun oynanmakta* olduğu gerçeğini değiştirmemektedir. Oyun gönüllü bir eylemdir, *ciddiyet* değildir ama bu oyun deneyiminin tamamen gerçeklik alanının dışında cereyan ettiğini göstermez. Oyunun kurgusallığı gerçekliğin kurgusal yapısını işaret ederken, oyun deneyiminin aşırı uçları da gerçekliğin yapısındaki temel bir eksikliği gözler önüne sermektedir. Böyle bir deneyim basitçe *mutluluğa* indirgemez, mutluluk da sadece *akış* deneyimiyle açıklanamaz. Ancak *oyunlaştırma* kuramcıları ve oyun araştırmacıları "akış" kuramının yaklaşımına sıkça başvurmaktadır.

3. OYUNUN SİHİRLİ ÇEMBERİ: OYUNSAZ ZAMAN VE MEKÂN

Oyunlaştırma olarak ele alınan yaklaşım açısından eğitimde, iş yaşamında veya genel olarak gündelik hayattaki süreçlerin oyunların niteliklerine uygun olarak dönüştürülmesi önem taşımaktadır. Bu düzenlemenin bir bölümü de mekânın ve zamanın düzenlenmesini içermektedir. Bu bölümde oyunsal zaman ve mekânın nasıl kurulduğu ele alınacak ve oyunların oyuncuya nasıl bir zaman-mekân deneyimi sunduğu incelenecektir. Bu konuda oyun araştırmalarının yaklaşımları ele alınacaktır.

3.1 Oyunsal Mekânlar ve *Minecraft* Örneği

Aarseth (1997, s. 101-102) (2001, s. 154) (2007b, s. 44) aktüel niteliği ile tanımladığı uzamın oyunların başat ögesi olduğunu söylemektedir. Bu görüş *Braid (Number None Inc.,2008)* gibi mekânın yanında çeşitli kurgusal zaman konfigürasyonlarının deneysel nitelikte yer aldığı oyunlarla zayıflatılmıştır. Ayrıca *The Company of Myself, Chronotron (Scarybug Games, 2008)* gibi oyunlar da anlatı içinde zamansal sıçramalarla oyunsal zamanın da oyunsal mekân kadar önemli bir unsur olduğunu ortaya koymaktadırlar. Oyun türlerine dair analizler (Aarseth vd. 2003) (Elverdam ve Aarseth, 2007) (Dahlskog, Kamstrup, Aarseth, 2009) bu oyunlara uygulandığında verimli sonuçlar elde edilememektedir. Bu durum, genel olarak yaklaşımlardaki *oyunsal mekânın* kavramsallaştırma sorunlarından kaynaklanmaktadır.



Şekil 15: *Braid* oyununda zamanı geri ve ileri almak mümkün.

Kaynak: <http://cdn.steampowered.com/v/gfx/apps/26800/0000007895.1920x1080.jpg?t=1354900691> (27 Haziran 2014)

Aarseth (2008, s. 112) *oyunsal mekânın* oyunlarda yer alışı çizgisel bir gelişime oturtmaktadır:

Bilgisayar oyunlarının hepsi uyumlu, erişilebilir bir oyun mekanı sunma eğiliminde; oyuncuların keşfedebileceği, fethedebileceği ve yerleşebileceği, sürekliliği olan, güvenli bir veya bir dizi alan... Pong'un(1972) veya Adventure (1976) oyununun 2 boyutlu veya metin tabanlı arenalarından itibaren, bilgisayar donanımının evrimiyle uygun adım olarak oyunların evrimi istikrarlı olarak daha büyük, daha karmaşık, daha detaylı ve daha uyumlu peyzajlara doğru ilerledi.

Eğer oyun mekânlarının gelişimi oyun endüstrisindeki kaçınılmaz bir gelişme olarak ele alınırsa bu görüş geçerli görünecektir. Oyun endüstrisinin ürünü olarak dijital oyunlar bir ölçüde endüstrinin çıkarları doğrultusunda şekillenmektedir, ancak oyun araştırmaları oyunun tarihinin dijital oyunların bir *kitle iletişim aracı* (medium) olarak ortaya çıkmasından daha öncesine dayandığını da göstermektedir. Huizinga (1995, s. 16) oyunun kültürden eski olduğunu dile getirmiştir. Kültürel ürünler olarak oyunlar, oyun endüstrisinden

çok önce; oyuncular, oyunu tasarlayanlar, geniş anlamda düşünürsek toplum tarafından oynaya oynaya kurulmuş, ortaya çıkarılmıştır. Bu karmaşık ilişki, denklemin bir veya diğer ögesine indirgenemez. Oyunların gelişimi için ilerlemeci bir çizgisel tarihten veya oyunların "sosyal Darwinist" bir evriminden bahsetmek mümkün değildir. İnsanlar gibi kediler, köpekler, genel olarak neredeyse bütün hayvanlar da oyun endüstrisine ve onun mekansal tasarımlarına muhtaç olmadan oyun oynamaktadır.

Oyun araştırmalarının *oyunsal mekan* problemini dijital oyunlarla başlatarak ele alma sorunu bir kenara bırakılacak olursa, oyunsal mekanın kavranışı dijital oyunlarla sınırlandırıldığında da sorunlar içermektedir. Oyunsal mekan, gerçekliğin uzantısı fiziksel bir mekan olarak düşünülmekte, oyunlar en azından böyle bir kavramsal araç setiyle ele alınmaktadır. Bunun neticesi olarak oyun mekânları gerçek mekânlarla karşılaştırılmaktadır. Aarseth (2008, s. 116) kendi çalışmasında *World of Warcraft*'in oyun dünyası olan *Azeroth*'un gerçek boyutunun Manhattan kadar olduğunu hesaplayıp, bu ölçekte bir oyun dünyasının kurgusal değil oyunsal nedenlerle oyunculara cazip geldiğini ileri sürmektedir. Aarseth (2008, s. 118)'e göre oyunsal mekânlar oyun sistemi ve oyunun kuralları gereğince oyunun *oynanabilirliğini* artıracak şekilde dizayn edilmekte, bu yüzden de hem daha gerçekçi veya hem de daha kurgusal mekanlardan daha eğlenceli gelmektedir.

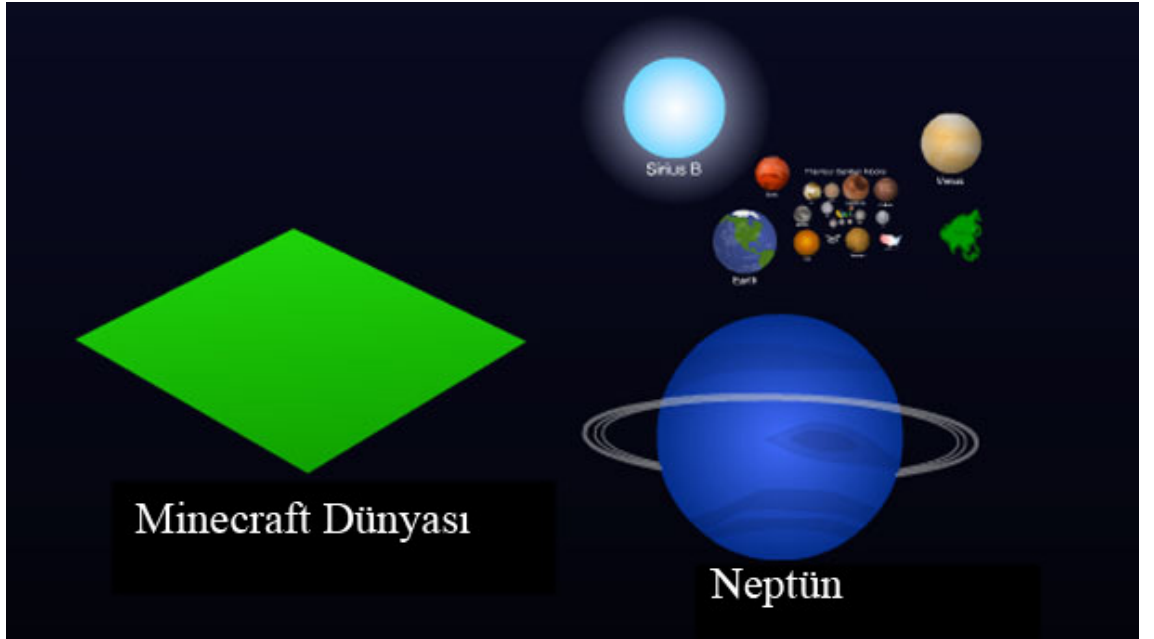


Şekil 16: Oyun dünyaları ve bu dünyaların ölçüleri. **Kaynak:** <http://i.imgur.com/uBWCz.jpg> (27 Haziran 2014)

Burada oyunsal mekan konusu ele alınırken örnek olarak *Minecraft* (Mojang, 2011) oyunu üzerinde durulacaktır. *Minecraft* oyununun dünya çapında 15 milyonu aşkın oyuncusu bulunmaktadır. (Minecraft, 2014) Diğer *sand-box*⁸ oyunlarla karşılaştırıldığında *Minecraft*, *görsel gerçekçilik* açısından geride kalmaktadır. Oyunun kullandığı dokuların çoğunluğu 16x16 piksel çözünürlüğündedir. Oyuncunun avatar'ının dokuları da 64x32 piksel boyutundadır. Oyun motorunun *poligon sayısından* bahsetmek ise anlamsızdır. Çünkü oyunun bütün dünyası küp şeklinde bloklardan oluşmaktadır. Dolayısıyla oyunun genel görünümü kübik bir dünya ve eski moda oyun grafikleri olarak özetlenebilir. Oyuncunun avatar'ı 36 yüzeyden oluşan 3 boyutlu bir obje olarak

⁸ Açık uçlu, dinamik bir oyun dünyası sunan, kuralların çok belirleyici olmadığı, oyun öğelerine daha çok müdahale imkanı sunan oyun türü.

tasarlanmıştır. Oyundaki avatar küçük bir çocuğun çiziminde karşılaşılabilecek türden çöp adamın adamların 3 boyutlu hali olarak düşünülebilir. Sonuçta *Minecraft* dünyası sanki 20 yıl öncenin oyun teknolojisiyle üretilmiş gibidir. Oyun araştırmalarının ana akım yaklaşımıyla oyun dünyalarının gittikçe gelişen, genişleyen ve grafikleri daha gerçekçi hale gelen yerler olması gerekirken, dijital oyunların tarihi bunu ortaya koyarken böyle demode görümlü bir oyun nasıl ortaya çıkmaktadır?



Şekil 17: *Minecraft* oyun dünyasının teorik büyüklüğü **Kaynak:** <http://media1.gameinformer.com/imagefeed/featured/mojang/minecraft2/minecraftsize610.jpg> (27 Haziran 2014)

Aarseth (2008, s. 116)'in World of Warcraft dünyasına yaklaşımı gibi *Minecraft* oyun dünyasının gerçek hayatta ne kadar yer kapladığı hesaplanacak olursa, oyun dünyasının teorik olarak dünyanın 2 katı yüzölçümüne sahip olduğuna ulaşılabilir. Bu hesaplama, Aarseth'in yaklaşımına uygun olarak oyun dünyasının bir ucundan bir ucuna yürüme süresi ve gerçek hayatta bir insanın aynı sürede yürüdüğü mesafe düşünülerek yapılabilir. Bu imkan, yani gerçek dünyanın 2 katı boyutunda bir oyun dünyasının imkansızlığı, oyun endüstrisine dair çıkarsamanın, yani oyunların daha geniş, karmaşık, detaylı oyun dünyalarına doğru evrildiği savının haklılığını kanıtlar gibi görünmekle birlikte,

gerçek tam aksi yöndedir. Öncelikle *Minecraft* oyun dünyası teorik olarak geniş olsa da pratikte bu ölçüde bir oyun dünyasını sağlayacak bilgisayar donanımı bulunmamaktadır. Gerçekte olan, oyun tasarımcısının zekice bir programlama taktiğiyle anında ve rastgele üretilen oyun mekânlarına imkân tanımış olmasıdır. Yani oyun mekânı oyuncu yürüdükçe belli bir algoritmaya göre yaratılmaktadır. Oyun motoru, oyuncu oyunun teorik sınırlarını geçtiğinde görünümü acayip, katı olmayan yeryüzü şekilleri yaratarak bozulmaktadır. Bu durum daha önce üzerinde durulan *tekinsiz* veya *ihlalcı* oyun tarzlarına bir örnek olarak verilebilir.



Şekil 18: *Minecraft* oyunundan bir ekran görüntüsü. Kaynak:

<http://media.edge-online.com/wp-content/uploads/edgeonline/2012/10/Minecraft-360.jpg> (27 Haziran 2014)

Oyunun sistem gereksinimleri de çoğu yeni oyunla karşılaştırıldığında mütevazidir. Örneğim *Farcry 3* oyununu eski bir dizüstü bilgisayarda çalıştırmak zorken, *Minecraft* rahatlıkla çalışmaktadır. Dolayısıyla sanıldığı gibi aksine dijital oyunlar ve oyundan alınan zevkin ne oyun mekânlarının ve grafiklerinin gelişimi ile olduğu ne de oyun endüstrisi ile dirsek temasındaki bilgisayar donanımı endüstrisinin gelişimiyle doğrudan bir ilgisi bulunmamaktadır. Benzer bir tartışma sinema endüstrisindeki tekrar tekrar

izleyicilerin önüne sürülen 3 boyutlu veya yüksek çözünürlüklü sinema üzerine de yapmak mümkündür. Sinema sanatı ve estetiği *anlatı* ile ilişkilidir, sinema cihazının teknik yeteneğiyle ilgili değil. Benzer olarak oyunların değeri de *oyunsal anlatı* ve *oyunsal biçim* ile ilişkilidir.

Oyunlardaki uzam sorunu ne oyun dünyasının boyutu, ne bütünlüğü ne de oyuncunun erişebildiği mekânlarla ilişkilidir, burada esas önemli olarak oyuncunun *mekân deneyimi*dir. Aarseth (2008) World of Warcraft'ın oyun dünyasına *uzamsal deneyim* olarak bakmak gerektiğini söylerken bu anlamda haklıdır, ancak kendisi bu doğrultudan saparak hatalı sonuçlara ulaşmaktadır. İleri sürdüğü doğrultuda analizini derinleştirmek yerine oyun araştırmalarının *ludolojik yöntem* açısından önem taşıyan tartışmalarından birine yani oyunun anlatı olamayacağı sorununa takılıp kalarak esas önemli olan noktayı kaçırmaktadır. Sonuçta kendini Azeroth'u J.R.R Tolkien'in popüler kitabı *Yüzüklerin Efendisi*'ndeki orta dünya ile ve oyunlardaki *simüle edilmiş* ejderhaları öykülerdeki *kurgusal* ejderhalarla karşılaştırırken bulmaktadır (Aarseth, 2008, s. 118).

Oyun araştırmalarının, Aarseth (2005)'in hararetle savunduğu oyunların simülasyon oldukları için kurgudan çok gerçeğe yakın olduğu yönündeki savı Aarseth'in oyun dünyalarını ölçerken kullandığı temel ölçüye de sirayet etmiştir. Bir oyun dünyasının başından sonuna yürümek için geçen sürede dünyada aynı sürede nereden nereye yürüneceğini düşünmek, her ne kadar Aarseth tersini söylese de iki uzamsal deneyimin aynı olduğunu kabul etmek anlamına gelmektedir. Sanal bir ortamda yürümekle, gerçek dünyada yürümek iki farklı eylemdir, bu iki eylemi birbirine bağlayan ve gerçek bir fiziksel nitelik gibi görünen “yürüme hızı” ise tamamen kurgusaldır. Hem görsel açıdan, hem bedenimizin hareketi açısından, hem de algı açısından bu iki eylem ancak kurgusal olarak birbirine bağlanabilir ve karşılaştırılabilir. Ayrıca bu çalışmanın yaklaşımı açısından oyuncu ile oyun ilişkisi daha baştan kurgusal olarak kurulduğunun kabulü, Aarseth'in uğraştığı oyun öğelerinin kurgusal olup olmadığı sorunu geçersiz kalmaktadır. Ancak oyun araştırmaları bu ve benzeri

sorularla 10 yıl geçirmiş ve sonunda bir şekilde uzlaşma sağlanmıştır. (Murray, 2005)

Aarseth (2008, s. 118), World of Warcraft dünyasının eğlenceli olmasını bir ölçüde kompakt olmasına bağlamaktadır:

Bu jeopolitik imkansızlığın nedeni daha ziyade açıktır ve o kadar da akıldışı değildir: Azeroth'ta ne varsa oynanabilirlikle ilgilidir. Tolkien'in dünyası oynanmak için tasarlanmamıştır ve kurgusal seyahat zamanı okuyucunun ana karakterin bir ayağını diğer ayağının önüne pek bir şey olmadan günlerce ve aylarca koymasını takip etmekten kurtaracak boşluklar içerir.

Aarseth (2008, s. 118)'e göre Azeroth'un başarısı *oynanabilirlikle* ilişkilidir, her şey birbirine yakın, ulaşılabilir tasarlanmıştır. Tolkien'in dünyası ise kurgusaldır ve anlatı açısından değer taşımaktadır. *Minecraft* bu açıdan da farklı bir görünüm sergilemektedir. *Minecraft* oyun dünyasında oyuncular zamanının büyük çoğunluğunu oyun dünyasını keşfederek (bazen aynen Aarseth'in dediği gibi saatlerce boş boş yürüyerek), yeni yerlerde yeni yerleşimler kurarak, yer altına inip maden kazarak, denize açılarak ve gökdelenler inşa edip göğe yükselerek geçirmekteler. Oyun mekânının böylesi bir kullanımı mekânın fiziksel nitelikleri ile ilgili değil oyuncunun oyun dünyasıyla kurduğu ilişkinin nitel farklılığından kaynaklanmaktadır.

Minecraft'ta oyuncular oyun dünyasının içindeki her öğeyi kazıp çıkarabilmekte ve yeni araçlar ve yapılar üretebilmekteler. Lefebvre (2014)'nin mekânın üretimi yaklaşımını çağrıştıracak şekilde, *Minecraft* oyunu tamamı ile oyun mekânının parçalanıp yeniden üretilmesine dayanmaktadır. Bu bağlamda *Minecraft mekânsal deneyim* açısından incelenmeye oyuncunun oyun dünyasına neredeyse hiçbir müdahalede bulunamadığı çoğu dijital oyundan daha yatkındır. Oyuncular kazma, kürek, bel, balta, budama makası, kılıç gibi araçlarla oyun dünyasından *envanterlerine* (inventory) kattıkları oyun öğelerini oyun dünyasındaki gündelik faaliyetlerinde kullanmaktalar. Bu faaliyetlerden bazıları

tarım, inşa, avcılık, balıkçılık, nalbantlık vb. olarak sayılabilir. Dolayısıyla oyun nesnelere çoğu *kitleysel çevrimiçi oyunda* olduğu gibi oyun ekonomisine ait olan, alınıp satılan veya bulunan eşyalar olmadan önce, oyun açısından değerleriyle, bir anlamda oyunsal kullanım değerleri ile oyunun içinde yer almaktadırlar. Bu çarpıcı farklılık *oyun sistemi* ile *oyun dünyası* (Aarseth, 2003, s. 2) arasındaki farkı da bir ölçüde ortadan kaldırmaktadır. Normalde oyun dünyasının içinde diğer oyuncularla, oyundaki sanal karakterlerle veya canlılarla ilişkiye geçmeye alışık oyuncu için oyun dünyasına müdahale etmenin oyunun kuralı olması şaşırtıcı bir özellik sergilemektedir. Yine aynı zamanda bu nitelik oyuncular açısından oldukça yaratıcı bir potansiyel de taşımaktadır. Oyuncular kendi başlarına veya diğer oyuncularla birlikte kendi kasaba ve şehirlerini inşa edebilmekte ve bu mekânlarda yaşayabilmektedirler.

Minecraft oyunu mekâna çok farklı şekillerde müdahale imkânı sunmaktadır. Aarseth (2008, s. 114)'in örneği olan *World of Warcraft* dünyası *Azeroth* ise farklı bir yapı sergilemektedir:

Bazı MMOG'ler oyuncularına binalar kurma, kasabaları ve mahalleleri yönetme imkânı verirken, Azeroth'ta oyuncu ilgisiz ve kof bir zeminde hayaletvari bir konuk, yabancı bir ülkede bir yabancı gibidir. Oyun dinamiklerinin doğası eğlence parkında bir lunapark treni ile karşılaştırılabilir, Disney'in öncülüğünü yaptığı montaj hattı kitleysel eğlencenin Fordist paradigması: 'Biraz daha ilerleyelim lütfen, daha eğlenceli canavarlar ve manzaralar hemen ilerdeki köşebaşında sizi bekliyor.'

Başka bir yerde Aarseth (2008, s. 119), *Azeroth*'un bir lunapark, *Disneyland* gibi yapıldığını tekrar söyleme ihtiyacı hissetmektedir:

Eğer Azeroth'un kurgusal dünyasını, Blizzard firmasının Warcraft serisinin (I-III) kahramanlar ve canavarların ölümüne savaşın tarihi değiştirdiği diğer oyun dünyalarıyla bağlantılıymış gibi düşürsek, World of Warcraft dünyası o dünya değil, daha ziyade o dünyanın eğlence parkı versiyonudur.

Burada Aarseth'in amacı oyun-anlatı ikiliğinin iki tarafı arasındaki açığı genişletmek olsa da, *Azeroth* oyun dünyasını *Disneyland*'e benzetmesinin haklı gerekçeleri bulunmaktadır. Öte yandan *World of Warcraft* oyun dünyası yapılanışı dışında anlatı olarak da *kültür endüstrisinin* herhangi bir popüler ürününden radikal bir farklılık içermemektedir.

Bu noktada oyun araştırmalarının dışında bir kuramsal açılım ile *mekânın üretilmesi* ve *uzamsal deneyim* üzerine düşünmek faydalı olacaktır. Çünkü *Minecraft*'ın ütöpik dünyası ve *Azeroth*'un *Disneylandvari* mekanları çağdaş bir tartışmanın tam göbeğinde durmaktadır.

Harvey (2011, s.205-206)'e göre:

Disneyland gerçek yolculuk zahmetini gereksiz kılarak dünyanın geri kalanını sıhhileştirilmiş ve efsaneleştirilmiş olarak bir yerde buluşturur. Bu katıksız fantezi dünyasının çeşitli uzamsal düzenlemeleri vardır. Diyalektik yoğun gözetim ve denetim sayesinde bastırılır, istikrar ve uyum sağlanır. İç uzamsal düzenlemelerle birleşen hiyerarşik otorite biçimleri, çatışmayı veya normdan sapmayı önler. Disneyland uzamsal oyun dünyasına fantastik bir seyahat sunar.

Burada Harvey, Louis Marin (1977)'den ödünç aldığı *yozlaşmış ütopyalar* kavramını *Disneyland* örneği üzerinden tartışmaktadır. *Disneyland*'ın mekânsal deneyim olarak Aarseth ve Harvey'e benzer şeyler düşündüğü açıktır. Ancak Aarseth(2008, s. 114)'in analizi *Azeroth*'un oynanabilirlik açısından başarılı olduğu fikrini savunurken, Harvey'in düşüncesinde uzamsal oyun, uzamsal deneyimin bu oyunsal yapısı, mekânın üretilmesine dair içgörü sağlamaktadır. *Minecraft* örneğinin de gösterdiği gibi, *kitlesel çevrimiçi oyunların* ütöpik çağrışımları bir yanda dururken, Aarseth'in *Azeroth*'un *Disneylandvari* dünyasını oynanabilirliğin yegane imkanı olarak görmesi ne kendi analizini verimli bir noktaya taşımakta, ne de oyun tasarımı açısından olumlu bir öneri içermektedir. Aarseth (2008, s. 118) 'in söylediğinin aksine "Azeroth dünyasında her şey oynanabilirlikle ilişkili" değil, belirgin bir tür,

araçsallaşmış bir uzam ve oynama biçimi ile ilişkilidir, bu da *yozlaşmış ütopya* görünümü sunmaktadır.

Minecraft oyunu gerçekte varolmayan sanal mekânların ve bu mekânlarda farklı ilişki biçimlerinin üretilmesine olanak tanımaktadır. Çevrimiçi olarak *Minecraft* sunucularında yüzlerce oyuncu hep birlikte inşa ettikleri mekânlarda sadece oyun oynamakla kalmamakta, mekanı üretirken ilişkiye de geçmektedirler. Peki, oyun mekânlarında kurulan ilişkiler gerçek hayattaki ilişkilerden köklü bir farklılık içermekte midir? *Minecraft* topluluklarının kendine özgü kuralları, kanunları veya davranışları var mıdır? Ya da oyuncular Azeroth gibi bir oyun dünyasını, Harvey (2011, s. 1205)'in deyişiyle bir *yozlaşmış ütopyayı* yeniden mi üretmektedirler?

Bu tezin yaklaşımı doğrultusunda bir yıl boyunca hem tek kişilik ve hem de çok oyunculu sunucularda yapılan *oynayarak analiz* (Aarseth, 2003) *Minecraft* oyununun hem oynanışı hem de oyun dünyasının sosyal yapısı hakkında çeşitli gözlemlere olanak tanımıştır. Maksimum 400 kişiyi barındıran oyun sunucularında dönüşümlü olarak dünyanın her yanından oyuncular oynamaktalar. Bu sunuculardan biri de *Legendary Craft*'tır ve analiz açısından buradaki oyun deneyimi merkeze alınmıştır. Tek kişilik oyunun aksine, çok oyunculu çevrimiçi oyunda oyun dünyasına girer girmez dünyaya müdahale etme şansı bulunmamaktadır. Oyun sunucularındaki dünyaların bütün oyuncuların paylaştığı, dokunulmazlığı bulunan, oyun yöneticileri tarafından kurulmuş olan ortak mekânları bulunmaktadır. Bu kamusal mekânlar market, oyuna giriş odası, teknik destek odaları ve haritanın çeşitli yerlerine ışınlanmayı sağlayan geçit kapıları içermektedir. Bu mekânların tahrip edilmesi suç olarak sayılmakta ve aksi yapıldığında oyuncu hapisaneye ışınlanmaktadır. Hapishane de oyun dünyasının kamusal alanının bir parçasıdır. İstendiğinde oyuncular hapishaneyi ziyaret edip arkadaşlarını görebilmektedir. Sanal oyun dünyasında toplumsal yaşam kendini en azından bu örnekte aynen yeniden üretmiş gibi görünmektedir. Ama diğer oyunlarla karşılaştırıldığında farklı bir nokta dikkati çekmektedir. Çoğu çevrimiçi oyunda oyun dünyası dönüştürülebilir

olmadığından, oyun eşyaları bu oyun dünyasından ayrı değer taşıdığından (açık artırma ve ticarete açıktır, gerçek parayla da satılmaktadır), cezaya konu olan suç oyun dünyasının dışına taşan bir nitelik taşır. *Minecraft*'ta ise oyuncular oyunun oynanışı doğrultusunda hem çevreyi yok etme ve yeniden yapmaya teşvik edilirken, hem de aynı anda bazı sınırlara dikkat etmek zorunda kalmaktadır. Bu da farklı toplumsal dinamiklerin doğmasına, oyuncular arasında çelişkili durumlara ve tabi bunların çözümü olarak üretilen çeşitli uzlaşmaların doğmasına neden olmaktadır.

Legendary Craft sunucusundaki *Minecraft* oyun dünyasında, şehir olarak düşünülebilecek bölgeden farklı alanlara açılan ışınlanma kapılarının diğer tarafında *Build* olarak isimlendirilen ve haritanın farklı noktalarında konumlanan yerleşim yerleri bulunmaktadır. Oyun dünyasının merkezi gibi bu yerel merkezlerdeki yapılara da müdahale etmek mümkün değildir. Yani oyuncuların oyunun esas faaliyetlerine başlaması ve oyunun kübik bloklarını kazıyıp yerleştirmeye koyulması için müdahaleye açık olmayan büyükçe bir alanı katetmeleri gerekmektedir. Bu da kaçınılmaz olarak merkezi bir otoritenin varlığını daha en başta hissetmek anlamına gelmektedir. Bu alanın sınırına ulaşıldığında ise oyuncunun karşısına diğer oyunculara ait yapılar çıkmaktadır. Bir anlamda *özel alan*, oyuncuların mülkiyetinde olan alanlar bu noktadan sonra başlamaktadır. Bu yapılar merkezi alanlardan farklı olarak bir toprak ve kasa koruma sistemiyle korunmaktadırlar. Sunucular yeni açıldığında ilk yerleşmeciler yerel merkezlere yakın bu alanlara yerleşmekte. Daha sonra katılan oyuncuların ise bu özel alanı katedip kendi evlerini, madenlerini, dükkânlarını veya çiftliklerini açacakları serbest bölgelere ulaşması gerekmektedir. Ve elbette oyun ilerledikçe, sunucu geliştikçe bu halka giderek genişlemektedir. Öte yandan kimi oyuncular merkezden uzak olmak istediklerinden daha baştan vahşi ormanların, çöllerin ve denizlerin ötesine doğru yol alıp yerleşmektedir.

Legendary Craft sunucusunda bazı oyuncular diğerlerine göre daha fazla oyun özelliğini kullanma şansına sahiptirler. Örneğin yeni başlayan bir

oyuncu oyunda uęma yeteneęine sahip deęildir. oęu sunucu bu gibi zelliklerin kazanılabilmesi iin baęıř talebinde bulunmaktadır. Baęıřılar dedikleri miktara gre farklı seviyeler almakta, bu seviyeye ait nvanlarla anılmaktadır. Unvandan baęımsız olarak baęıřta bulunma imkanı da bulunmaktadır. rneęin “VIP” kullanıcılar uęma yeteneęine sahip olabilmektedir. Bu da oyun dnyasında vatandaşlıęın tek bir biimi olmadığını gstermektedir. *Minecraft* oyunu aslında programlama aısından byle bir zellik iermemektedir. Bu gibi zellikler daha sonradan eklenmekte ve oyun sunucularının yneticileri tarafından topluluęun yařaması iin gerekli giderlerin karřılanması iin kullanıldıęı sylenmektedir. Bir yandan farklı bir satıř stratejisi gibi duran uygulama, bir yandan da topluluk hissini glendirmek iin kullanılan bir sylem iermektedir.

Baęıřlarla nvan alma iliřkisi baęımsız olarak lanse edilse de, hi baęıřta bulunmadan nvan alınması gibi bir uygulamaya rastlanmamaktadır. Bu alıřma erevesinde yapılan "oynayarak analiz"de VIP stats iin baęıřta bulunulmuřtur. Bylece uęma yeteneęi kazanılarak oyun dnyasının birok mekânını gezme imkânı saęlanmıřtır. Yine bu zellik sayesinde yksek binalar inřa etme imkanı saęlanmıřtır. Yine yapılan bu baęıř ile *Minecraft*'ın potansiyel bir topik topluluk olarak deęerini somut olarak grebilmek mmkn olmuřtur. Oyunun geniř imkânları ile oyuncu arasına giren sunucu gereklilięinin bir sonucu olarak ortaya ıkan bu deme sistemi, dięer *kitlesel evrimii oyunların abonelik*⁹ veya *mikro-deme*¹⁰ sistemleri ile karřılařtırıldıęında ok sık rastlanmayan nc bir tip olarak bulunmaktadır. Genellikle oyun řirketleri evrimii oyunun sunucularını kendi imkanları ile saęlamaktadır. Bazen de oyuncu toplulukları kendi sunucularını aıp iřletmekteler. Tabi bu durum basit bir sonucu da beraberinde getirmektedir: Oyuncu oyun dnyasına ne kadar mdahale ederse etsin son karar hakkı sunucunun yneticisinde olmaktadır.

Bu alıřma kapsamında yapılan gzlemler, zellikle yeni yapılar tasarlarırken dięer oyuncularla birlikte oynama pratiklerini de iermektedir. VIP

⁹ Bu sistemin en bilinen rneęi *World of Warcraft*'tir. Oyuncular aylık olarak sabit bir cret derler.

¹⁰ Bu sisteme *Entropia Universe* rnek verilebilir. Oyuncular kullandıkları nesnelere gre deme yaparlar.

statüsü yapılan binalar için yetersiz kaldığı durumlarda oyunculardan yardım istenmiştir. Sunucularda oyuncular başkalarının inşa çalışmalarına yardım olabileceklerine dair forumlarda veya sohbet ekranında iletiler göndermektedirler. Bu şekilde farklı oyuncularla birlikte oynama imkanı doğmuştur. Sunucunun web sayfasından oyuncuların yaş ortalaması incelendiğinde oyuncuların yaş ortalamasının oldukça düşük olduğu ortaya çıkmıştır. *Minecraft*'ın çevrimiçi oyun dünyalarındaki hayranlık uyandıran çok sayıda binayı çocukların yapıyor olması oyunun yaratıcılığa imkân veren yönünü göstermektedir. Yan yana yaşayan, komşuluk eden, birlikte üreten ve kural koyan bu topluluğun çoğunluğunun çocuklardan oluşması oyunlara dair imkânların sınırsızlığını hissettirirken, öte yandan böyle ortamların toplumsallığın gözlenmesi için enteresan bir deney ortamı olduğu ortaya çıkmaktadır.

Sunucularda çeşitli organizasyon ve yarışmalar da düzenlenmektedir. Bu yarışmalar *yaratıcı oyuna* iyi birer örnek teşkil etmektedir.

Herkes merhaba, bir Shop-a-Thon yarışması düzenleyeceğiz. Bu yarışmada size ayrılmış arsalardan birinde kendi dükkânınızı yapacaksınız. Umarız bu yarışmadan hoşlanırsınız ve eğlenirsiniz. Lütfen aşağıya isminizi yazın ve size bir arsa ayarlayalım! Teşekkürler. (Taxiro33, 2012)

Minecraft'ın *yaratıcı oyunu* içinde *yıkıcı oyunu* da içermektedir. Uzlaşma, içinde çatışmayı da barındırmaktadır. Her nesnenin ve şeyin değiştirilmesinin mümkün olduğu *Minecraft* oyun dünyasında, her ne kadar hoş görülmesine de başkalarına ait yapılara müdahale etmek, onları bozmak da mümkündür. Özellikle sunucular çöktüğünde, sunucudaki oyun yazılımında bir soru oluştuğunda *Minecraft* oyun dünyası *ihlalcı* oyuna daha müsait hale gelmektedir. Örneğin *Legendary Craft* sunucularında bir iki gün boyunca toprak ve kasa koruma sisteminin çökmesi çok sayıda saldırının gerçekleşmesine neden olmuştur. Sunucuda “sanal yağmacılık” olayları patlak vermiştir.

Gıcıklık (griefing) olarak adlandırılan saldırılar özellikle başkalarının yapılarını değiştirmeye, çirkinleştirmeye ve bozmaya dayanan bir oyun tarzı içermektedir. Böyle bir oyun biçimi bazı oyunculara eğlenceli gelmektedir. *Legendary Craft* sunucularında gerçekleşen çökme ve saldırılardan sonra bir restorasyon projesi önerilmiş ve yıkılan ve başkalarına ait olan binaların tamir edilebileceği söylenmiştir. Oyun yöneticileri öncelikle bu öneriye karşı çıkmıştır:

Şimdi size konuyla ilgili gerçek bir hikaye anlatacağım. Bir zamanlar bir ev yapan bir oyuncu vardı. İyi bir mimar olmadığından bina biraz çirkin görünüyordu. Hatta yapı sanki daha önce 'grief' yapılmış gibiydi, ama gerçek öyle değildi. Oyuncu binayı terk edip başka projelerle uğraştı. Birkaç hafta sonra devam etmek için geri döndü. Onu perişan edecek şekilde, binası temeline kadar 'grief'e mağruz kalmıştı. Bir süper-yönetici LogBlock işlemi uyguladı, binayı eski haline döndürdü ve olayın failinin sisteme girişini yasakladı. Buradaki önemli nokta, bir yapı ne kadar terk edilmiş görünürse görünsün, ne kadar çirkin olursa olsun, ne kadar "grief" e mağruz kalırsa kalsın, siz o binaya dokunmayın. Sahibinin geri dönmesi ve binanın bozulduğunu görmesi mümkündür, sonra da sizin başınız belaya girer. Niyetiniz ne olursa olsun başkalarının yaratılarına müdahale etmek kurallara aykırıdır. Yerlerde delik veya arazide bozulma görürseniz onu tamir edebilirsiniz. (Gabbetthw, 2012)

Yapılan *oynayarak analiz* kapsamında başka bir oyuncuya ait olan güzel bir yapı restore edilmiş sonra yapının eğer sahibi yoksa ortak alana dâhil edilmesi önerilmiştir. Bunun sonunda oyun yöneticileri ikna olmuştur. Restore edilen yapının mülkiyeti ise geçici olarak verilmiştir. *Minecraft* oyunu bu ve benzer örneklerde olduğu gibi mülkiyet ilişkileri, kullanım hakları, paylaşmak ve birlikte üretmek gibi konularda deney imkânı sunmaktadır.

Toprağı kimin, nasıl kullanılacağı ve nasıl paylaşacağı *Minecraft* oyununun programlama kodunda veya tasarımında yer almamaktadır. Oyun bu konuda bir öneride de bulunmamaktadır. Ama görülebileceği gibi toplumsal yaşamın yaygın biçimleri, *kamusal* ve *özel* mekânın sınırları kendini oyun

dünyasında yeniden üretmektedir. *Minecraft* maden kazmayı gerektirdiğinden madenciler gibi birlikte çalışıp yaşayanlar kadar, kendi malikânesinde yalnız oturanlar da bulunmaktadır.

Öte yandan oyunun kasıtlı olarak eksik bırakılan yönleri ve amatör tasarım anlayışı sayesinde hiçbir şey tam olarak istikrarlı olarak kalmamaktadır. Bunun sonucu olarak oyun dünyası sürekli yeni çatışmaların ortaya çıkmasına neden olmaktadır. Komşularla istinat duvarı ile ilgili çıkan bir sorun, bir şekilde beraber çalışmayı gerektirebilmektedir. İki oyuncunun evleri arasında kalan sahiplenmemiş toprakla ilgili kavgalar da çıkabilmektedir. Bu gibi durumlar yaratıcı oyun kadar yıkıcı oyun tarzlarını da düşündürmekte, teşvik etmektedir.

Bu doğrultuda *gıcıklık* (griefing) oynama biçimi de *oynayarak analiz*in içine alınmış, oyun bir de bu çerçevede deneyimlenmiştir. Sunucunun çökmesinden faydalanılarak çok sayıda bina tahrip edilmiştir. "Sanal soygun" faaliyetleri düzenlenmiştir. Paravan bir dükkân açılarak gündüzleri dürüst bir vatandaş izlenimi verilmiş, geceleri ise yeraltında gizli kasalar aranmıştır. Bu tür oynama biçimini sahiplenen *gıcık oyuncularla* konuşularak neden bu oyun tarzını sahiplendikleri sorulmuştur. Bu oyun tarzının daha eğlenceli geldiği belirtilmektedir. Gerçekten de üretici oyundan yıkıcı oyuna geçiş mekân algısında da farklılık yaratmaktadır. Estetik anlayış yerini stratejik ve taktik düşünmeye bırakmaktadır. Yaratıcı oyun ile yıkıcı oyunun malzemesi ve oyun dinamikleri *Minecraft* örneğinde aynı olsa da, anlam olarak farklı uçlara çıkıyor gibi görünmektedir. Ancak bu iki oyun tarzının iç içe geçtiğini, oyunun kendisinin her iki tarzı da teşvik ettiğini görmekteyiz. Dolayısıyla oyunsal mekanın üretildiğini, verili olmadığını, verili olanın da dönüştürülmeye açık olduğunu ve aslında burada oyuna ait olanın biçimsel bazı bileşenlerden ziyade oyuncunun *oyunsal tavrı* olduğunu söyleyebiliriz.

3.2 Sihirli Çember (Magic Circle)

Huizinga'nın ortaya attığı *sihirli çember* metaforu kolayca anlaşılır görünmekle birlikte aslında felsefenin en zor sorularından birine dayanmaktadır:

İnsan ve dünya ilişkisi. Huizinga'nın böyle bir metafora ihtiyaç duyması şaşırtıcı değildir, oyunun zaman ve mekanla ilişkisi dışında, insanın oyunda nasıl yer aldığı, oyun ve insanın nasıl bütünleştiği sorunu felsefenin de önemli bir konusudur. Oyunun zamansallığı ve mekansallığı insan ile dünya ilişkisinin de bir türevidir, hatta kimine göre bunu anlamamanın en belirleyici biçimidir.

Oyun araştırmalarında *sihirli çember* üzerine çok sayıda çalışma yapılmıştır. Ancak bu çalışmaların büyük bölümünde Huizinga'nın tanımı somut bir oyun mekanını karşılayacak şekilde daraltılmış ve bu nedenle de Huizinga'nın *sihirli çember* metaforuna alternatif kavramlar ve metaforlar ortaya atılmıştır. Ancak bu kavramlar Huizinga'nın metaforundaki inceliği, kapsayıcılığı ve doğruluğu taşımamaktadır.

Oyunu tanımlamak güç olsa da bir biçimde oyunla karşılaştığında insan akli bunu kavrayacak düşünsel malzemeyi hemen bulmaktadır. Oyunun *sihirli çemberini oyun mekanı* olarak düşünmek sorundur, zira bu metafor bir mekandan ziyade bir varlık halini, bir ilişkilene biçimini ifade etmektedir. Ayrıca oyunun içi ve dışını, neyin oyuna dahil neyin hariç olduğunu anlatmaktadır.

Huizinga (1970, s. 28-29) *sihirli çemberden* bahsederken oyun alanlarını örnek vermektedir. Ancak bu alanların bir düzeyde soyut niteliğe sahip olduğu hemen fark edilecektir. Metnin İngilizce çevirisi şöyledir:

All play moves and has its being within a play-ground marked off beforehand either materially or ideally, deliberately or as a matter of course. Just as there is no formal difference between play and ritual, so the "consecrated spot" cannot be formally distinguished from the play-ground. The arena, the card-table, the magic circle, the temple, the stage, the screen, the tennis court, the court of justice, etc., are all in form and function play-grounds, i.e. forbidden spots, isolated, hedged round, hallowed, within which special rules obtain. All are temporary worlds within ordinary world, dedicated to the performance of an act apart.

Bu paragrafın Türkçe çevirisinde farklılıklar göze çarpmaktadır (Huizinga, 1995, s. 38):

Her oyun ister maddi veya hayali, ister keyfe göre saptanmış veya zorunlu olmuş olsun, önceden belirlenmiş kendi mekansal alanının sınırları içinde cereyan eder. Aynı şekilde, bir oyun ile kutsal bir eylem arasında hiçbir biçimsel fark yoktur, yani kutsal eylem oyununkilerle aynı biçimler altında gerçekleştirilir; öte yandan, kutsal yer de oyunun cereyan ettiği yerden biçimsel olarak farklı değildir. Arena, oyun sahası, sihirli çember, tapınak, sahne, perde, mahkeme; bütün bunların hepsi biçim ve işlev açısından oyun alanlarıdır, yani tahsis edilmiş, ayrılmış, çevresine parmaklık çekilmiş, kutsallaştırılmış ve kendi sınırları içinde özel kurallarla tabi kılınmış yerlerdir. Bunlar bildik dünyanın ortasında, belirli bir eylemin gerçekleştirilmesi amacıyla tasarlanmış geçici dünyalardır.

Metnin İngilizce çevirisinde *mekan* yerine *oyun alanı* tercih edilmiştir. Yine pasajın sonunda Türkçesinde "*belirli bir eylem*" olarak yer alan tümcenin İngilizce'de "*an act apart*" olması aslında daha doğru bir şekilde oyunun dünyanın içinde onun normal düzeninden ayrıksı bir şekilde yer aldığı düşüncesini korumaktadır.

Oyun alanı ilkin mekansal özelliğiyle öne çıksa da Huizinga bu alanın *düşünsel* özelliğine de vurgu yapmaktadır. Yine başka bir pasajda (Huizinga, 1995, s. 38) oyun alanının düşünsel ayrıklığından da bahsedilmektedir: "*Oyunun biçimsel özellikleri arasında en önemlisi, eylemin gündelik hayattan mekan olarak ayrılmasıdır. Kapalı bir mekan gündelik çevreden ya maddi ya da düşünsel olarak soyutlanmıştır.*"

Sihirli çemberin önemli bir diğer özelliği de oyunun kurallarıyla birlikte varlığında ortaya çıkmaktadır. Bu çerçevede *sihirli çember* mekanı aşarak düşünsel olarak belirlenen kuralların buyruğunda gerçekleşen bir dünya içinde dünya, yapay bir evren olarak tanımlanabilir:

Bir oyunun kurallarından kuşku duymak asla mümkün değildir. Çünkü onları belirleyen ilke tartışmasız niteliktedir. Kurallar ihlal edilir edilmez, oyun evreni çöker, oyun diye bir şey ortada kalmaz. Hakemin düdüğü büyüü bozar ve 'bildik dünya'nın mekanizmasını bir an için geri getirir. (Paul Valery'den aktaran Huizinga, 1995, s.38)

Burada Huizinga'nın yazdıkları doğrultusunda üç noktaya dikkat çekmek gerekmektedir. Sihirli çember metaforu ilkin dar anlamıyla bir mekansal bir ayrıklığı gösterir gibidir. İkinci olarak oyun ile oyun olmayan ayrımını ifade etmektedir. Üçüncü olarak da bu ayrılmanın oyunun kurallarıyla ilişkisi bağlamında ele alınması gerekmektedir. Öte yandan bir dördüncü özellik olarak oyunla bütünleşme ve oyun olmayanın sürekli varlığından dolayı, bu alanın ona rağmen kurulmasından dolayı çatışmanın varlığını ve oyuncunun bunu nasıl algıladığını çıkarsayabiliriz.

Oyunun içi, başka bir deyişle oyun evreni bazı sosyal kabüllerin, davranışların ve tabuların devredışı bırakılarak bazı yeni davranış biçimlerinin kurallarla olanaklı ve anlamlı kılınması ile de ayrılmaktadır.

“Gündelik hayatın devredışı bırakılması, eylemin gerekli değilse bile en azından egemen tavrının sevinç olması (bayram da ciddi olabilir), mekâna ve zamana ilişkin sınırlar, katı kuralcılık ile gerçek özgürlüğün çakışması; oyun ile bayramın başlıca ortak çizgileri işte bunlardır.” (Huizinga, 1995, s. 41)

Diğer bir nokta da *sihirli çember* metaforunda *çember* ve *sihir* ile neyin ifade edildiğidir. Metafor, terime dönüştürülerek kullanıldığında *çember* kapalı bir sistemi ifade ettiğinden yoğun eleştiriler almıştır. Yine online oyunlarda oyuncuların ne kadar *sihirli* şeyler yaptığı şüphelidir. Bazı araştırmacılar kitlesel çevrimiçi oyunların oyuncularının aşırı rasyonel bir oyun tarzına sahip olduklarını düşünmektedir. (Taylor, 2009, s. 88)

Woodford (2008)'a göre *sihirli çemberin* metafordan terime dönüşmesinden bir ölçüde Salen ve Zimmerman (2004) sorumludur. Salen ve Zimmerman (2004, s.96)'ın yaklaşımıyla oyunlar kurallar bağlamında kapalı

sistemlerdir. Bir sistem olarak oyun bağlamı içinde açık veya kapalı olabilir. *Kurallar* bağlamında oyun kapalıdır. *Oynama* eylemi açısından oyun hem kapalı hem açıktır. *Kültür* olarak düşünüldüğünde oyun açıktır. (Salen ve Zimmerman, 2004, s.96)

Woodford (2008)'a göre Huizinga (Homo Ludens, 1995, s. 29)'nın şu uyarısı *sihirli çemberin* kapalı bir sistemi ifade etmediğini ve Salen ve Zimmerman'ın yaklaşımının Huizinga ile uyuşmadığını göstermektedir:

Ancak istisnailiğinin içinde birlikte yaşama, önemli bir şeyi birlikte paylaşma, ötekilerden hep birlikte ayrılma ve genel ölçülerin dışına çıkma duygusu, yalnızca oyun süresiyle sınırlı kalmayan bir cazibe oluşturmaktadır.¹¹

Öte yandan Huizinga'nın yaklaşımına cevap versin veya vermesin oyun araştırmalarında *sihirli çember* metaforuna yönelik eleştiriler yoğunluktadır.

Örneğin Castronova (2005, s. 147) gerçek dünya ile oyun dünyası arasındaki ayrımı yarı geçirgen bir *zar* (membran) olarak adlandırmayı doğru bulmaktadır. Gerçek dünyadan bazı öğeler ve oyuncunun tutumu oyun alanına taşınırken, oyun içinde üretilen bazı anlamlar da oyun alanının dışına getirilmektedir.

Daha önce üstünde durduğumuz Juul (2005)'ün *yarı gerçeklik* tanımını da *sihirli çember* yerine sınırları daha belirsiz farklı bir tanım koyma çabaları kategorisine yerleştirilebilir.

Juul (2008, s.63)'ün diğer bir yaklaşımı da oyunu *yapboz parçası* olarak görmek doğrultusundadır:

Bir metafor olarak sihirli çemberle ilgili sorun belki de oyunla çevresinde olanlar arasında üniform bir arayüz önermesidir. Alternatif olarak oyunu bir yapboz parçası olarak tarifleyebiliriz. Bu oyunları çevreleyen bazı

¹¹ Bu cümlenin İngilizce'sindeki tırnak içindeki vurgu (apart together) Türkçe çevirinde yer almamaktadır: "But the feeling of being "apart together" in an exceptional situation, of sharing something important, of mutually withdrawing from the rest of the world and rejecting the usual norms, retains its magic beyond the duration of the individual game" (Huizinga, 1970, s. 31)

detaylar hakkında konuşmayı kolaylaştırır. Bir yapboz parçası olarak görüldüğünde oyun, verili bir bağlama oturabilir veya oturmayabilir. Oyuncunun sahip olmadığı bir platformda çalışıyor olabilir, oyuncunun bilmediği oyun tarzları üzerine kurulmuş olabilir, oyuncunun sahip olmadığı oranda zaman ayırmayı gerektirebilir, belli bir durumda sayıca varolandan daha fazla oyuncu gerektirebilir. Oyunun belli bir bağlama nasıl oturduğunu oyunların ayrık olduğu veya olmadığını ileri sürme gereği duymadan analiz edebiliriz.

Sybille Lammes (2008, s. 264) *sihirli çember* metaforu yerine Bruno Latour'un *aktör-ağ* kuramı doğrultusunda *sihirli düğüm* metaforunu önermektedir.

Bu perspektif doğrultusunda, oyun ağdaki bir düğüm, sihirli bir düğüm olarak düşünülebilir. Bazı oyunlar düğüm olarak daha sıkıdır, daha güçlü ilişkilenmeleri tutar. Oyun böyle bir mevkideyse, ilişkilenmeleri daha dayanıklı ve daha geniştir. Başka oyunlar daha zayıf düğümler olarak düşünülebilir, çünkü daha az sayıda ilişkilenmeyi çekerler. Ek olarak bazı oyunlar diğerlerine göre daha güçlü sınırlara sahip olabilir, ancak sınırlar bir sürecin sonucudur ve verili değildir. Üretilen bu sınırların ne kadar güçlü olduğu formasyonun gücüne ve "temsilcilerin" sınır üretme yollarıyla nasıl ilgilendiğiyle ilgilidir. Ayrıca oyunun yoğunluğu bu güç alanında nerede bulunduğuyla ilgilidir. Merkezde düğümün yoğunluğu artar, oysa bağların daha gevşek veya zayıf olduğu yerde oyuncu çeviride daha az kaybedilir.

Bu noktada tekrar oyun araştırmaları açısından ana akımın görüşünü en düz ve basit haliyle tekrar eden Woodford'a odaklanmakta fayda görüyorum. Temel sorun metafordan yola çıkarak onu aşan veya açımlayan yaklaşımlardan ziyade, metaforu kavramlaştırıp, daha sonra da bu üretilmiş soruna gerçeklik-oyun arasında fark yoktur, veya bu ayrım bulanık-geçirgendir diyerek tartışmanın özünde yer alan toplumsal alanın giderek oyunsuzlaşması meselesinin görünmez kılınmasıdır.

Woodford Huizinga'nın *sihirli çember* metaforunun kapalı bir sistem olarak algılanmasına yönelik eleştirilerini ileri götürerek, oyunların gerçeklikten ayrılamayacağına yönelik bir yaklaşımı benimsemektedir. Dolayısıyla Huizinga'nın *sihirli çember* metaforunun tamamen terkedilmesi gerektiğini savunmaktadır. Özellikle Callois ve Huizinga'nın profesyonel oyunun oyun olmaktan çıktığı konusundaki düşüncelerine karşı çıkıyor. Huizinga Homo-Ludens (1995, s. 235-236)'te şöyle yazmaktadır:

Bu olgu, profesyonellerle amatörler arasındaki kopuşta açığa çıkmaktadır. Bir oyun dalındaki takım, artık oyunu oyun olarak görmeyenlerle daha yüksek kapasiteye sahip olsalar bile gerçek oyunculara nazaran daha alt toplumsal konumda olanları birbirinden ayırmaktadır. Profesyonelin tutumu artık bir oyun tavrı değildir; kendiliğindenliğini ve tasasızlığını kaybetmiştir.

Benzer bir yaklaşım Callois'de (2001, s. 45) karşımıza çıkmaktadır:

Oyunun prensibi yozlaşmıştır. Şimdi, gerçekliğin bulaşmasından dolayı, hileye ve profesyonel oyunculara karşı önlem almak gereklidir. Basitçe, oynamaya dair bir sapkınlık değil, oyuna egemen dört temel dürtüden türeyen bir sapmadır. Nadir bir durum da değildir. Belirli bir içgüdü, uygun bir oyunda, onu bağlayacak disiplin veya sığınağı bulamadığında, veya oyunda tatmin bulamadığında gerçekleşir.

Bu bağlamda Huizinga-Callos yaklaşımına karşı olarak gelişen, oyun araştırmalarındaki liberal eleştirilerin çıkış noktasının profesyonel oyunun, piyasa ürünü oyunların, oyunlara gerçekliği belli bir biçimde bulaştıran bu oyunları oynayan oyuncuların ekonomi-politiğini bir kenara bırakıp sadece oyun biçiminin özel bir hali ile ilişkilenebileceğini görmekteyiz. Ancak örneğin *altın çiftçileri* gibi oyun ile çalışmayı birleştiren örnekleri (Bu örneği ileride daha geniş ele alacağız) eleştirel olarak ele aldığımızda oyun-çalışma ayrımının bulanıklaşmasını sorgusuz kabul etmenin, oyun-gerçeklik ayrımının oyunun yitirilmesi yönündeki erozyonunun gözden kaçırılmasına neden olduğunu görüyoruz.

Bu yaklaşım en iyi halinde Huizinga'nın düşüncesini modern anlamıyla oyunu anlamak noktasında eksik bulmakta, en kötü haliyle ise onu çarpıtıp sihirli çemberi *kapalı somut mekan* olarak gösterdiğini iddia ederek tümten rafa kaldırmaktadır. Neticede oyun arařtırmalarında sihirli çember ve onun yerine kullanılabilir hemen bütün yaklaşımlar oyun ile oyun olmayan ayrımının üzerinden toplumsal, kültürel, ekonomik ve siyasal herhangi bir tartışma yürütmek yerine, yeni bir metafor koyarak veya tartışmayı tümten reddederek işin içinden çıkmaktadır.

Bu noktada Ünsal Oskay (2000) 'ın yaklaşımı kıymetlidir. Oskay, Huizinga'nın yaklaşımını eleştirirken oyun-gerçek ayrımının modern kapitalist dünyadaki dönüşümünü es geçmemektedir. Modern dünyanın yarattığı mekanizmaların oyunu belli bir zaman dilimine hapsederken ideolojik ve baskı aygıtlarının bir yandan hemen herkesi çocuklaştırdığını söylemektedir (Oskay, 2000, s. 150). Oskay açısından Huizinga'nın sorunu oyunu, oyuncuyu, oyun oynamayı yanlış tanımlamak değil fakat özcü bir oyun düşüncesine nostaljik bir ruh haliyle takılıp kalmaktır (Oskay, 2000, s. 167). Huizinga'nın oyun-gerçeklik meselesine marksist bir yaklaşım getirmediği söylenebilir, ancak Huizinga oyunlara yönelik işlevselci (ve hatta özcü) yaklaşımların karşısında oyunu tarifleme ihtiyacı içinde oyunu biçimsel olarak ele alırken oyunun toplumsal-kültürel yansımalarını da ele alarak özcülük tuzağından kaçmayı başarmıştır. Huizinga'ya karşı liberal karşı çıkış Huizinga'nın modern yaşamın oynusuzlaşmasına yönelik eleştirilerini *laissez-faire* (bırakınız yapsınlar) anlayışıyla bir kenara bıraksa da, oyun arařtırmalarında eleştirel yaklaşımın bugünkü dönüşümü anlamak için Huizinga'ya ihtiyacı vardır. Aslında Oskay'ın yola Huizinga ile çıkması da iletişim bilimleri açısından benzer bir gerekliliğin sonucudur.

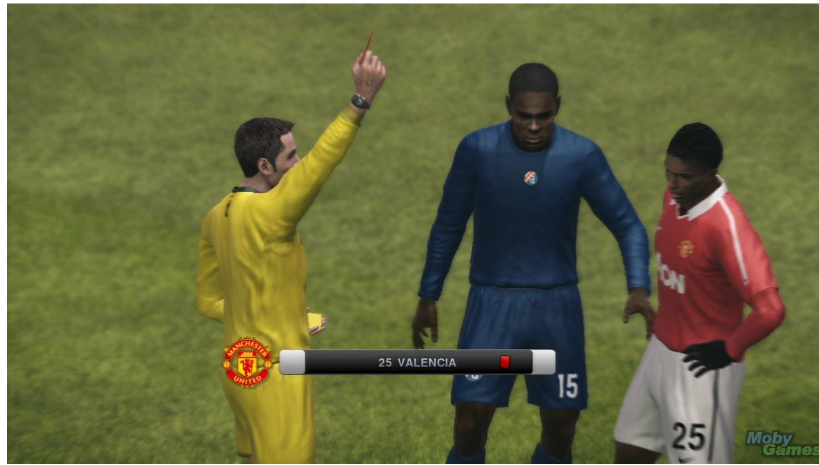
Stenos'a göre (2014, s. 173) "sihirli çember" metaforu aslında 3 noktaya işaret etmektedir: *Oyuncunun anlayışı, toplumsal sınırlar ve oyun alanı*. Daha önceki bölümlerde Huizinga'nın yazdıklarından yola çıkarak bu noktaları oyunun somut veya soyut mekanı, oyun-oyun olmayan sınırı, oyunun kuralları

ve oyun içindeki birlik ve çatışma ile oyuncunun ilişkilmesi olarak öne sürülmüştü.

Bu çalışmada oyunun somut veya soyut mekanı olarak da tarif edilen, Stenros (2014, s. 147)'un yaklaşımında kültürel olarak anlam kazanmış arena gibi oyun mekanları olarak yer alan sihirli çemberin ilk anlamı, ana akım oyun araştırmalarında çoğunlukla fiziksel anlamıyla ele alınsa da esasen tarihsel olarak ele alınması gerekmektedir. Oyun alanının tarihi ve kültürel anlamı soyut-somut, düşünsel-fiziksel ayrımlarını geçersiz kılarken oyun araştırmalarının girdiği kısır döngüden de çıkmamıza olanak sağlamaktadır. Gladyatör dövüşleri oyun araştırmacıları için biçimsel özellikleriyle oyun olabilir, ancak bu sorundan daha önemlisi Roma'da *Panem et circenses* (ekmek ve oyun) ile iktidarın nasıl sürdürülmüş olduğudur, ki bu soru modern toplumlar için de önemini korumaktadır. Bu noktada Huizinga ve Callois'in ilgisinin salt sihirli çemberin soyut-somut mekansal anlamında değil, özellikle profesyonel oyunlara, endüstriyel sporlara olan yaklaşımları düşünüldüğünde oldukça yerinde bir şekilde politik yansımalarında olduğu açıktır.

Sihirli çemberin oyunun kuralları ile şekillenen geçici bir alan olarak anlamını ele aldığımızda aslında oyunun toplumsal anlamları ile ilgilenmekteyiz. Dijital oyunların kuralları bilgisayarın hafızasında, yazılımın programlandığı şekilde işlemci tarafından hesaplanılıp ekran ve klavye-fare aygıtları gibi aygıtların eşzamanlı girdi ve çıktı üretmesiyle uygulanırken, geleneksel anlamında oyunların kurallarını standardize ederek, sayısallaştırarak ve rasyonelleştirerek icra edilmesi gerçekleşmiş olur. Burada görünmez kılınan şey aslında oyun kurallarının toplumsal varlıkları ve anlamlarıdır. Oyuncular arasındaki oyun kurallarına dair sözleşmenin denetlenmesi bilgisayara kalmıştır, öte yandan zaten bu kuralların ihlal edilmesi kimi zaman teknik olarak mümkün bile değildir. *Pro Evolution Soccer (BGEEntertainment, 2001)* gibi futbol oyunlarında hakem sadece sembolik olarak sahada yer alır, topun kale çizgisini geçip geçmediği ise bilgisayarın matematiksel bir hesabıyla belirlenir, takımın oyuncuları itiraz ediyorlarsa bu takımı yöneten oyuncuya dramatik bir etki

sunmak dışında bir anlam taşımaz. Ekran başındaki gerçek oyuncular ise oynadıkları dijital oyunun kuralları nasıl uyguladığını bildiklerinden ancak eğlencesine pozisyonun gerçekten gol mü ofsait mı olduğunu tartışabilirler. Oyunun kırılğan sihirli çemberi bu şekilde korunurken, enteresan bir şekilde oyun biçiminin mükemmelleştirildiği gibi bir izlenime kapılmamak elde değildir. Oyunbozanlığın en aza indirildiği veya tümünden yokedildiği ideal bir oyun dünyasında, gereksiz mızızlanmalara, itiraz ve oyundan koparacak ayrıntılara yer yoktur.



Şekil 19: *Pro Evolution Soccer*'da bilgisayar kontrolünde hakem.

Kaynak: <http://www.mobygames.com/images/shots/1/505021-pes-2011-pro-evolution-soccer-playstation-3-screenshot-referee.jpg> (27 Haziran 2014)

Oyun endüstrisinin oyuncuyu daha çok absorbe edip oyunda tutacak teknoloji ve yöntemleri araştırmaları için oyun araştırmalarına olan ilgisi aslında tesadüf değil. Dijital oyunlar aslında twitter çağında oyuncuların katkısına sonsuz derecede açık görünse de, temelde tüketici olarak öznelendirilen oyuncuya en büyük hazzı en az açıklık ile verme gayretinde. Geleneksel anlamıyla oyun; konsollar, bilgisayarlar ve türlü teknoloji ile *yeniden medyalaştığında*, yani oyun formu farklı ortamlar tarafından ödünç alınarak aktarıldığında, aracın şeffaflaşarak, yani görünürlüğü ortadan kalkarak sunulduğunu görüyoruz. (Bolter ve Grusin, 2010) Bu eğilim yeni medyaya yüklenen anlamların da yeniden sorgulanmasını gerektirmektedir.

Oyunun iki önemli imkanı bu şekilde kısmen ortadan kalkmış olmaktadır: Oyun nesnelere yüklenebilecek sayısız farklı anlamla birlikte oyunun kurallarıyla gelişigüzel oynama imkanı. Oyun nesnelere farklı anlamlara sokmak düşünsel olarak her zaman gerçek dünyanın da farklı bir şekilde gerçekleşme, düzenlenme imkanına vurgu yaptığından önemlidir. Oyunun kuralları da benzer şekilde adalet, eşitlik ve pek çok başka toplumsal düşünce üzerine oyunun kurgusal dünyasından bizim düşünsel dünyamıza izler bırakmaktadır. Bu çerçevede oyunun kurallarını tartışmayı, doping gibi oyunda çıkar elde etmeye yönelik oyun dışı dürtülerden ayırmak gerekmektedir. Oyunu kuran da sürdüren de tam bu tartışmadır aslında. Oyunun kendinden başka bir amacı olmayan (*ototelik*, ing. *autotelic*) dünyasında bu tartışma bozucu ve gerçekliğe çağırıcı bir etki yapsa da, oyunların yeniden kurulması ve dönüştürülmesi işlevini yerine getirdiğinden önem taşımaktadır. Hatta bazı oyunlar için oyun kurallarının sınırında, sihirli çemberin sınırında oynamak gerekmektedir: Şişe çevirmece gibi oyunlar tabuların sınırını zorladığından zevkli ve anlamlıdır. (Poremba, 2007, s. 776) Bugün oyunların, kurallarının, oyun dünyalarının oyuncular tarafından yeniden tasarlandığı *mod'lama* (oyunun modifiye edilmesi, eng. *modding*) faaliyetlerinin varlığı da oyun kuralları üzerine düşünmenin ve tartışmanın toplumsal önemine işaret etmektedir.



Şekil 20: *Twister* oyunu oynayan gençler **Kaynak:**

<http://www.reachoutmichigan.org/reachout/thanks/HR/Twister.JPG> (27 Haziran 2014)

Öte yandan dijital oyunlar, sosyal medya veya yeni medyanın genel anlamda katılıma açık olmaları bu yönde bir toplumsal ihtiyaca karşılık verebildikleri anlamına gelmemektedir. Daha önce de üstünde durduğumuz gibi oyun endüstrisi bu katılımı da yapılandırmaktadır. McLuhan (2003)'a göre her medyanın içeriği yine bir medyadır. Bu noktada medya olarak dijital oyunun, kendi başına bir form olan oyunu nasıl aktardığı önemlidir. Bolter ve Grusin (2010)'e göre *yeniden medyalaştırmanın* (remediation) ikili mantığı medyanın (arayüzün) şeffaflaşarak görünmez kılınması (transparent immediacy) kadar çoklu (hypermediacy) bir görünüm sergilemesini (arayüzün başat öğeye dönüşmesi) de içermektedir. Oyunlar bağlamında düşünersek oyun arayüzünün görünmez kılındığı 3 boyutlu oyunlar kadar oyuncunun arayüz dışında özdeşleşeceği herhangi bir karakter içermeyen 2 boyutlu oyunlar da bulunmaktadır. Ancak bu ayırım temeldeki işleyişi dönüştürmemektedir. Bugün

gerçekleşmekte olan dönüşüm formun, aracın veya başka bir deęişle kuralların görünmez kılınması (şeffaflaşması) durumunun arayüzün silinerek görünmez kılınmasıyla deęil tam tersine öne çıkarılarak kişiselleştirilmesiyle de gerçekleşmesidir.

Bu doğrultuda formun öne çıkarak kişiselleştirilmesinin oyunun kurallarına dair tartışmayı, aracın görünmez kılınması kadar, hatta belki daha fazla öteledięi söylenebilir. Daha önceki bölümlerde Pelletier (2005)'in oyuncunun esasen oyunun kurallarıyla, formla özdeşleştięini söyledięi üzerinde durulmuştu. Bu çerçevede herhangi bir dramatik etki, üç boyutlu oyunlarda avatarın varlığı, veya görsel bir öğeden ziyade, oyuncunun öznelięi arayüzde gerçekleşmektedir. Bu arayüz kişiselleştiiği oranda McLuhan (2003)'ın "*araç mesajdır*" sözü, "*arayüz sensin*"e dönüşmektedir. Konsol üreticilerinin gittikçe artan bir şekilde oyuncunun bedenini arayüze dönüştüren teknolojilere yönelmesi de bu görüşle uyum içindedir.



Şekil 21: Xbox ve Kinect cihazı bedeni arayüz haline getiriyor.

Kaynak: http://www.gamersmint.com/wp-content/uploads/2010/08/kinect_hh_02.jpg (27 Haziran 2014)

Bu düşününce *Facebook*'un içeriğinin kullanıcılarının kendi profillerindeki bilgilerin biçimselleşmesinden ibaret olduğunu görmeyi kolaylaştırır. Gerçek insanların gerçek hayat hikayeleri ve bilgileri, artık birer Facebook biçiminden ibarettir. *Twitter*'la herkes gazeteci olurken, gazetecilik ise imha olmaktadır, gerçek ise ışık hızında uzaklaşırken yerine tamamıyla görelî bir bilgi yığına bırakılmaktadır.

Tekinsiz oynama ve *ihlalcî* oynama biçimlerini hatırlayacak olursak, Aarseth (2007a)'in *ihlalcî oyun* biçiminin oyuncuya pozitif bir kimlik kazandırdığını göz önünde bulundurarak, kişiselleşmiş oyun içi saklı ifadelerin, gizli ve bulunmayı bekleyen odaların, *gizli kazanımların* (secret achievements), tam da aynı noktaya denk düştüğünü söyleyebiliriz. Sabit hedefler, sabit kurallara karşı kendi kurallarını belirleyen oyuncuya, buna benzer küçük görevler ve ödüller artık oyun sistemi içinde sunulmaktadır. Böylece *kurallı oyunu aşan oynama* eylemi, tanımlanarak oyun sistemine dahil edilirken, "serbest oyun" imha edilir. *Assassins Creed* (Ubisoft, 2007) serisinin her yeni oyununun oyunun hikayesi bağlamında yerine getirilmesi gereken görevler yanında, yan görevler, hatta toplanması gereken küçük nesnelerin olduğu saklı yerler, klavyeyi veya oyun kolunu ustaca kullanarak akrobatik hareketler yapmayı gerektiren ulaşılmaz noktalar içermesi buna örnektir. Oyun oyuncunun serbestçe değiştirip dönüştüreceği temel öğelerle sonsuz olasılık yaratmak yerine, önceden belirlenmiş ve tasarlanmış kurallı çok sayıda *mini-oyun* içermektedir.



Şekil 22: *Assassin's Creed IV: Black Flag* **Kaynak:** http://s.pro-gmedia.com/videogamer/media/images/xbox360/assassins_creed_4_black_flag/screens/assassins_creed_4_black_flag_5.jpg (27 Haziran 2014)

Bu eğilimin en yoğun hali ise serinin son oyunu *Assassins Creed IV: Black Flag* (Ubisoft, 2013)'de görülmektedir. Black Flag'in bir açık dünya (open world) oyunu olarak sunulması da düşündürücüdür. Bu tür oyunlar ana hikayeyi takip etmek zorunda olmadığınız, oyun dünyasının istediğiniz yerine, istediğiniz zaman gidip keyfinize göre oyunlar oynayacağınız şekilde dizayn edilmektedir. Burada her ne kadar olumlu görünse de, bu tür oyunların da *kişiselleştirme* olarak ifade edilen tasarım mantığından uzak olmadığı görülmektedir.

Peki bu durum *sihirli çember* hakkında ne söylemektedir? Oyuncu arayüzle bu karşı karşıya gelmede sihirli çemberin dışına mı çıkmıştır? Veya bu durum sihirli çemberin yokluğunu mu göstermektedir? Veya Huizinga'nın metaforundaki yanlışlığı mı gözler önüne sermektedir?

Eğer oyunla oyuncu arasındaki ilişkide, sihirli çember kuralların kabul edilmesiyle açılıyorsa, oyuncu bu kurallarla özdeşleşiyorsa, oyun dünyasında nesnelere ve oyuncular bu kurallarla anlam kazanıyorsa, dijital oyunun formunun yeniden medyalaşmasıysa, bu medyalaşma oyunun kurallarının, arayüzünün, oyun durumunun (game state) şeffaflaşması kadar, çoğalarak

görünür hale gelmiş ve kişiselleşmiş olmasıyla mümkünse ve özellikle ikinci mantık oyun kurallarının bize göre belirlenmesi demekse, kuralların dikte ettiği *ötekinin arzusu* ile karşılaşma ve bu yordamla gerçekliğin oyunsuluğuna-kurgusallığına temas etme durumu ilk bakışta mümkün görünmemektedir. Bu durum sihirli çemberin dijital oyunlar için varlığını sorgulanabilir hale getirirse de metaforun işlevini boşa çıkarmaz. Sihirli çemberi tıpkı ana akımın metaforun mekanla ilişkisi bağlamında yaptığı gibi oyunun kurallarına indirgediğimizde bir noktayı gözden kaçırmış oluruz. Sihirli çember olmaksızın dijital oyunlar hala oyun mudur? Sihirli çember yaratmayan bir oynama eylemi var mıdır? Bu bağlamda metafor önemini yitirmediği gibi farklı oyunları, geleneksel oyunlar karşısında dijital oyunları, modernite içinde oyunun dönüşümünü anlamak için daha da önem kazanır. Tıpkı üretimde taylorizasyon, yani kitlesel üretimle rasyonelleşme ve standardizasyonun yabancılaşmaya götürmesi gibi, oyunun bu rasyonelleşme biçimi de oyuncunun yabancılaşmasıyla sonlanır.

Her ne kadar kapatılmaya uğraşılsa da oyunlar bir düzeyde oyuncunun gayretiyle açılma eğilimindedir. Holmes (2010, s. 271) oyunun oynanışının temelde kendi kendinin ihlalini, kuralların ve sınırların aşılarak, sapkınca oyunun en gizli yerine ulaşma arzusunu içerdiğini söylemektedir. Bu durum oyuncu ile oyunda iki yönlü bir imkanın varlığıyla mümkündür, ve tam da bu ilişki içinde ortaya çıkar. Daha önce bahsettiğimiz sihirli çemberin birlik ve çatışma ile ilgili kısmı tam da burasıdır. İnsan ile dünyanın, oyuncu ve oyunu karşılıklı kurarak örneklendiği bu özel ilişki biçimi bir araya gelme ile çatışmayı aynı anda içerir. Sihirli çember metaforunun belki de en önemli yanı bunu sadece oyun sistemine indirgememesi, oyuncu ile oyunun ilişkisinin, ilişkinin iki tarafını da gözeterek kuram içindeki yerini korumasıdır.

3.3 Oyunsal Zaman

Oyunların zamanla ilişkisini ele alırken üç nokta üzerinde durmak gerekmektedir: İlk oyun zamanı olarak ifade edebileceğimiz oyuna ait zamanın kuramsal boyutu, ikinci olarak her bir oyunda farklılık gösteren ve ancak tekil örneklerle ele alınabilecek dijital oyunların oynusal zamanı nasıl kurduğu problemi, ve son olarak da oyun ve serbest zaman ilişkisi.

Daha önce de üstünde durduğumuz gibi oyun kendi zaman ve mekanına sahiptir. Eugen Fink bunu *Spiel Als Weltsymbol* isimli kitabındaki iki noktada net olarak ifade etmektedir:

Doğrusunu söylemek gerekirse, oyun-dünyası mekân ve zamanın fiili bağlamında bir konum ya da süreye sahip değildir; kendi iç mekânı ve zamanı vardır. Ancak yine de biz oynarken fiili bir zaman harcarız ve fiili bir mekâna ihtiyaç duyarız. (Fink, 2010, s.23)

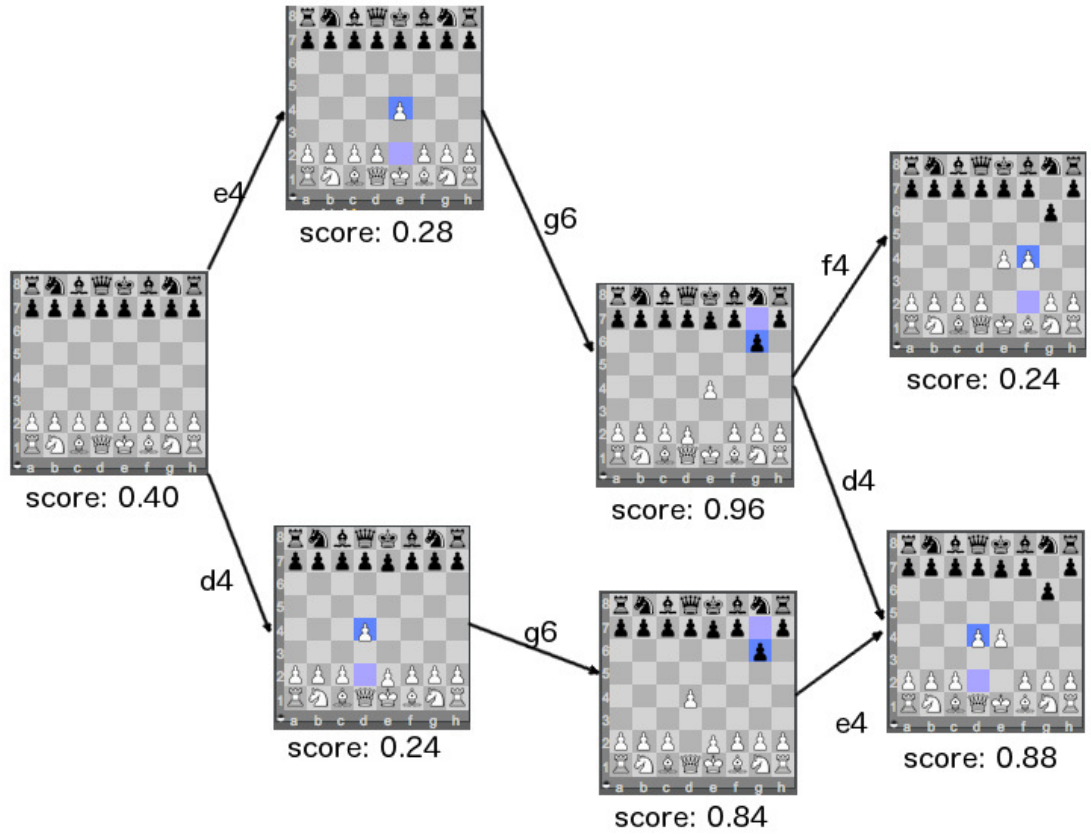
Oyunsal dünyanın zaman ve mekânı [Spielweltraum... Spielweltzeit] "gerçek" mekân ve zaman içinde ne bir yeri [Ort] ne de süreyi kaplarlar. (2010, s. 110)

Oyunda her şey oynanabilir olmaktayken, zaman ve mekanın da bütün her şeyle birlikte oyunun bir ögesi olması şaşırtıcı değildir. Oyuna belirgin bir öge olarak eklenmediğinde dahi oyun zamanı aktüel olanla kıyaslanabilir bir nitelik taşımaz. Oyun için geçirilen saatler ile oyunun şu veya bu anındaki zaman algısının doğrudan bir ilişkisi yoktur. Üstelik bu iki zaman algısının birinin diğerini sonlandırmak veya ertelemek için müdahale edilmesine yol açacak şekilde işlemesi de mümkündür. Oyuncular oyunun herhangi bir nedenle durması, sonlanması için gerçekliğin çağrısı karşısında bitene kadar devam etmesi yönünde güçlü bir istek duyar. Bu sadece oyunun cezbedici yönüyle değil oyun zamanıyla da ilişkilidir.

Mortensen (2014, s.125)'e göre oyunda farklı zaman kiplerini üst üste binmiş olarak görürüz, geçmiş, şimdi ve gelecek birbirinden ayrı değildir:

Medya dolayımından geçmiş pek çok durumda, aynı anda pek çok farklı “zaman”la uğraşıyoruz. Dolayımınmamış olaylar olduğunda bile, eş zamanlı iki ya da üç “zaman”la karşı karşıyayız. Bir şeyin olduğunu görebilir, akıbetinin ne olacağını tahmin edebiliriz ya da bir şeyin olduğu görüp, birden nasıl gerçekleştiğini anlayabiliriz. Bu anlamda hem geçmiş hem gelecek, aynı “şimdi” anında mevcut olabilir. Sözümona gerçek zamanda bile zamanın tecrübesinin akıcı olduğunu bildiğinizde, oyunların zamanla oynaması şaşırtıcı gelmeyecektir.

Sadece dijital oyunlarda değil, her oyunda oyunun bir anı fiziksel ve aktüel bir nitelik de taşımaktadır. *Oyun durumu* (game state) olarak ifade edilen bu nitelik oyunda fiziksel veya dijital oyunlarda sayısal olarak bulunur. Satranç tahtasının son durumu, taşların nerelerde olduğu satranç tahtası üzerinde fiziksel olarak karşımızdadır, eğer oyuncunun gözlerinin bağlı olduğu *körleme satranç* oyunuysa zihnimizdedir, dijital oyunlarda ise örneğin karakterin haritadaki yeri, diğer öğelerin son halleri veri olarak bilgisayarda kayıtlıdır. Oyunun durumu kurallar dahilinde oluşur, ve kurallar dahilinde başka bir oyun durumuna yol açar. Bazen oyun eski bir oyun durumuna geri döndürülebilir. Örneğin acemi bir satranç oyuncusu yaptığı hamleyi geri aldığında veya futbolda hakem serbest atışı baraj bozulduğu için tekrarlattığında. İlk örnekte tahta aynı oyun durumuna getirilmişken, ikincisinde baraj kuran oyuncuların farklı noktalarda durma şansı vardır. Dolayısıyla tam anlamıyla bütün öğeler bir önceki duruma fiziksel olarak getirilmemiştir. Dijital oyunlarda oyun durumu hafızaya kaydedilip yeniden yüklenebilir.



Şekil 23: Satranç tahtasının durumu ve olası hamleler **Kaynak:** <http://i.imgur.com/4dcsTCh.png> (27 Haziran 2014)

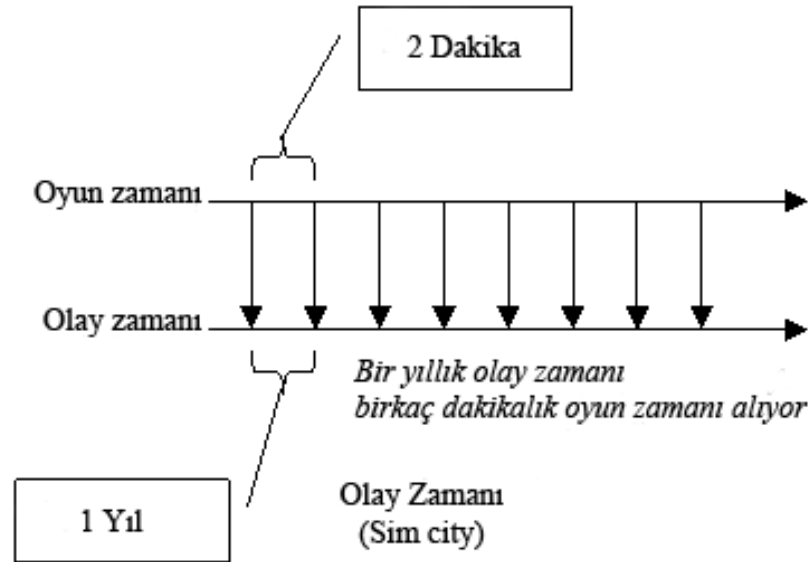
Bir *oyun durumu* oyunun gidişatı hakkında belirleyici olabilir. Satranç oyununda oyuncu tahtanın durumuna bağlı olarak kazanmaya veya kaybetmeye yakın olabilir. Yapılabilecek hamlelerin kurallar tarafından belirlenmesi nedeniyle oyunun geleceği, yani hamlelerle kurulabilecek yeni oyun durumları sonsuz görünmekle birlikte sınırlandırılmıştır. Satrancı bilgisayar karşı oynuyorsanız *yapay zeka* oyunun geleceğini çok sayıda farklı oyun durumundan oluşan bir olasılık ufku olarak hesaplayacak ve bunların arasından en iyisine, yani kazanma durumuna en yakın olana ulaşmaya çalışacaktır. Bu çerçevede geçmiş belirlenmiş oyun durumları ve gelecek olası oyun durumları olarak, güncel oyun durumuna, şimdiye ilişkindir. Oyunun bir anı, *şimdi* olarak duyumsanan durum, güncel oyun durumları kadar geçmiş ve gelecek oyun durumlarını da içerek bir aralıktır, bu yüzden de her şeyden çok *geniş zaman* kipindedir.

Burada esas önemli nokta oyunun zamansallığına bakarken bunun gerçek zaman ölçütü ile değerlendirilemeyecek olduğunu vurgulamaktır. Örneğin son yıllarda online siteler, mobil cihazlar gibi farklı dağıtım platformları nedeniyle tekrar popülerleşen ve farklı deneysel arayışlara da sahne olan platform oyunlarında zaman konusunun oyun biçimine olan etkisinin oyun araştırmalarının sıkça başvurduğu *gerçek zaman* kavramını geçersiz kıldığını görüyoruz. *Braid*, *The Company of Myself* gibi platform oyunlarında oyuncuya zamanı geri alma imkanı tanınıyor. *The Company of Myself* (*FreeAsANerd*, 2009) oyununda oyuncu zamanda geriye gittiğinde, karakterinin geçmişteki haliyle karşılaşmaktadır. Bu işlemi tekrarladıkça etrafta kendinin çok sayıda geçmiş hali gezinmeye başlamaktadır. Bu geçmiş kopyalar geçmişte yapılan eylemleri tekrar ettiğinden, bu eylemlerin bütünü kullanarak, aynı anda iki yerde birden bulunarak bir bulmacanın çözülmesi, engellerin aşılması mümkün olur. Anlatı açısından durum böyle olsa da, aslında olan şey geçmiş oyun durumlarının üst üste bindirilmesinden ibarettir.

Bu tür örnekler oyun araştırmalarındaki bazı kavramlaştırmaları boşa düşürmektedir. Örneğin Juul (2004)'ün *oyun zamanı* (play time) ve *olay zamanı* (event time) arasında kurduğu ilişki bağlamında *gerçek zaman* kavramlaştırması geçersizdir. Juul (2004) kendi yaklaşımını şöyle ifade etmektedir:

Pek çok bilgisayar oyunu bir oyun dünyası sunar; bu oyunları oynamak bu nedenle bir tür bulunma-oyun ile meşgul olmaktır: Hem "kendiniz"sinizdir; hem de oyun dünyasında başka bir rolünüz vardır. Bu ikilik, oyun zamanı (oyuncunun oynarken harcadığı zaman) ile olay zamanı (oyun dünyasında harcanan zaman) arasındaki temel ikilik olarak tanımlanabilecek oyun zamanına da yansır. Oyun zamanı ile olay zamanı arasındaki ilişki, göreceğiniz gibi, oyunlar ile oyun türleri arasında önemli bir değişkendir: Aksiyon oyunları gerçek zamanda geçerken; strateji ve simülasyon oyunları hızlandırılmış zamanı ya da zamanın elle hızlandırma ya da yavaşlatma özellikleriyle öne çıkarlar. Buna karşın, soyut oyunlar ise bir oyun dünyası sunmazlar, bu nedenle ayrı bir olay zamanları da yoktur.

Buradaki temel hata, aksiyon oyunlarının *gerçek zamanlı* olduğunu ifade etmesine neden olan şey, oyunun içsel zamanı ile gerçek zaman arasında karşılaştırma yapacak bir benzerlik olduğu düşüncesidir. Juul kendisi *oyun durumu* kavramından yola çıkmakla birlikte, oyun durumlarının zamansal açıdan aktüel bir nitelik taşıdığını düşünerek hataya düşmektedir. Benzer bir hatayı oyunusal mekanı ele alırken Aarseth (2008, s. 116)'in de yaptığını ele almıştı. Aarseth de örneğinde *World of Warcraft*'in oyun dünyasının büyüklüğünü hesaplamaya çalışırken, bir oyuncunun dünyayı bir baştan bir başa yürüme süresini hesaplayarak oyun zamanı ve oyun mekânının sembolik niteliğini es geçerek fiziksel bir nicelik gibi yaklaşmaktadır. Oyunun zaman ve mekânının kendine özgü olduğu düşüncesi kuramsal açıdan bu düşünceyle çelişirken, kendi yaklaşımları bağlamında da oyun içindeki kontrol edilen insan formundaki avatar imgesinin fiziksel niteliği ve hareket hızının tamamen keyfi ve sayısal olduğunu, *gerçek* fiziksel özellikleri ve hareket hızı olarak düşündükleri şeyi çıkarsayabilecekleri tek noktanın imgenin insan fiziksel özellikleriyle kurduğu *sembolik* ilişki olduğunu göz ardı etmekte.



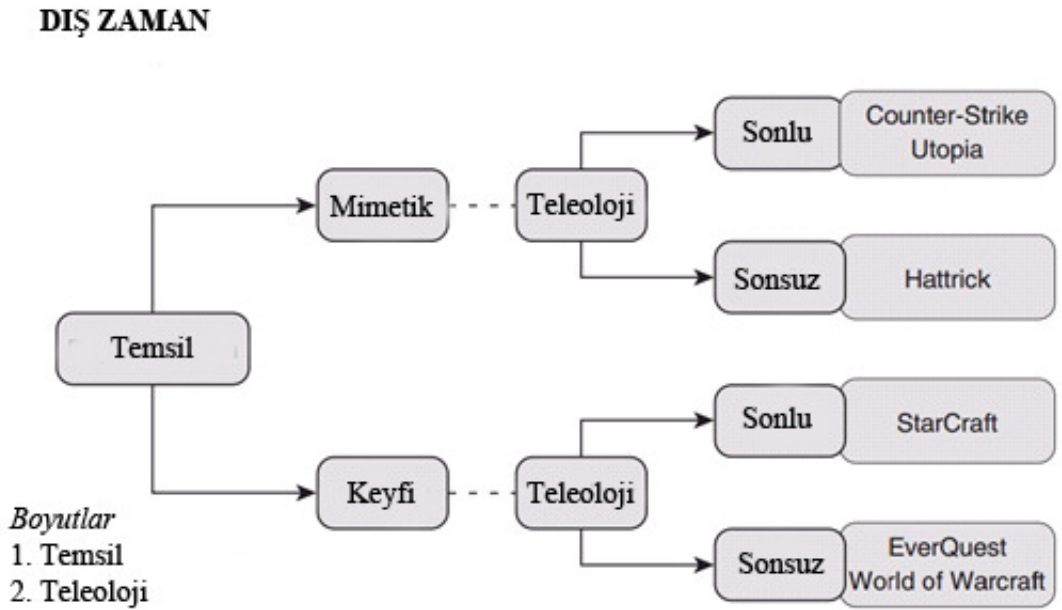
Şekil 24: *Simcity* oyununda oyun zamanı ve olay zamanı karşılaştırması

Kaynak: <https://www.jesperjuul.net/text/timetoplay/> (27 Haziran 2014)

Juul (2004)'ün *oyun zamanı* ve *olay zamanı* karşılaştırmasında verdiği örnekte oyun zamanının iki dakikası olay zamanının bir yılına denk düşüyor.

Burada "olay zamanı" olarak oyunun öne çıkardığı yıllık zamanı temel almış. Ama aynı şekilde oyundaki trafikte hareket eden araçların hızını ve yolların uzunluğunu alarak da bir *olay zamanı* çıkarsamasında bulunabilirdi. Veya oyundaki binaların yapım sürelerine hızlarına da bakabilirdi. Juul'ün *olay zamanı* kendi yaklaşımı çerçevesinde de tutarsız ve yetersiz görünmektedir.

Elverdam ve Aarseth (2007, s.10) oyun türlerini belirlemek için anlatı açısından türler diyebileceğimiz yaklaşıma karşı *oyunsal türler* (ludologic genres) belirlemek üzere yaptığı çalışmada *Starcraft* (Blizzard Entertainment, 1998) oyununda birkaç dakikada inşa edilen binaların gerçek hayatta inşasının yıllarca sürdüğünü düşünerek *Starcraft*'ta zaman temsiline keyfi olduğunu söylemektedir. Elverdam ve Aarseth (2007, s.10) 'e göre oyun türleri açısından zamanı içsel ve dışsal zaman olarak ikiye ayırmaktadır. Bu ana kategori altında alt kategoriler yer almaktadır. Dışsal zaman açısından *Starcraft* zamanın temsiline *mimetik* değil *keyfi* olduğu bir özellik taşıyor.



Şekil 25: Aarseth ve Elverdam modeline göre dış zaman kategorileri.

Kaynak: http://ocw.metu.edu.tr/pluginfile.php/4470/mod_resource/content/0/ceit706/week3_new/Elverdam_Aarseth.pdf (27 Haziran 2014)

Elverdam ve Aarseth (2007, s.10) *mimetik* olanla *keyfi* olan arasında ayırım yaparken *mimetik* olanın da temsilin bir kategorisi olarak kurgusallığının keyfiyetini görmezden gelmektedir. Aarseth'in *dış zaman* kavramı oyuncunun oyun başında geçirdiği aktüel zamanla, oyunun zamanı arasında bir ilişki kurma çabasıdır. Bu kategoride *temsil* dışında *teleolojinin* yer almasının nedeni de budur. *Oyunun teleolojisi*, yani sonlu olup olmaması, oyunun nerede biteceği, gerçekliğin zamanının ne zaman geleceğiyle ilgilidir. Bu çerçevede *temsil*, yani oyunda zamanın temsili ancak *dışsal zamana* ait değil, *içsel zamana* ait bir alt kategori olabilir, ayrıca nicelikten ziyade nitelikselidir. Zamanın temsili, olayların temsiline ayrıştıramaz. Satranç zamana karşı oynuyorsanız, saatin tuttuğu, size hamle yapmak için ayrılan süre başka bir şey ifade eder, ama satranç tahtasındaki atın, bu taş oyunda atı temsil etmek dışında matematiksel-mantıksal bir işlev görmektedir, belirli bir sürede ne kadar yol aldığı bambaşka bir ifadedir. Dolayısıyla *içsel* ve *dışsal* zaman ayırımı kadar bu kategorilerin altına eklenebilecek *temsil* de oyunda zamanın işleyişini kavramaktan uzaktır. Teleoloji konusu da benzer bir biçimde sorunludur. Oyunun *dışsal zamana* göre bir teleoloji, yani oyunun sonlu olup olmaması anlamlı ve geçerli olabilecek bir nitelik değildir. Herhangi bir oyun sıkıcı da olsa tekrar oynanabilir. Bir oyunun seviyeleri varsa seviyelerin her birinin sonu vardır. Hiçbir seviyesi olmayan ve herhangi bir sonu olmayan bir oyunu da oyuncu oyunu kapatarak sonlandırır. Oyuncu oynamıyorsa oyun bitmiştir. Bu bağlamda *teleoloji*, *dışsal zaman* tanımından çok daha *dışsal* bir nitelik taşıırken, Elverdam ve Aarseth (2007, s.10) oyunun teleolojisini oyunun öyküsünün veya oyun programının tasarımcı-yazar tarafından belirlenen sonuyla ilişkilendirerek yanlış bir kategorizasyona gidiyor. Tıpkı *gerçek zamanlı* (real time) oyunlar türü gibi, *açık uçlu* (open ended), yani sonu olmayan oyunlar kategorisi de bilimsel değeri şüpheli kategorilerdir.

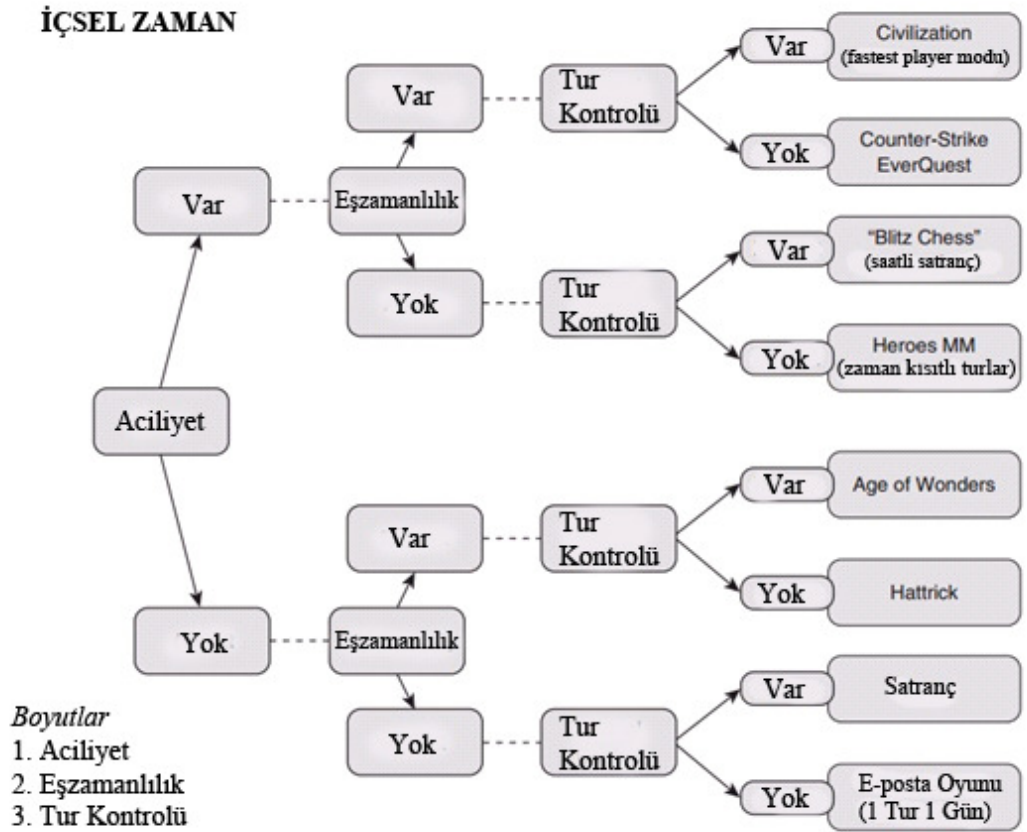


Şekil 26: Starcraft 2 oyununda savaşçı ünite üreten fabrikanın ekran görüntüsü. Ünitenin üretim süresi ile "gerçek zaman" arasındaki sembolik ilişki gerçek bir ilişki olarak anlamlandırılmaz. **Kaynak:** <http://i.imgur.com/8pmiL.jpg> (27 Haziran 2014)

Burada daha da fazla netleşen bir nokta Juul ve Aarseth gibi oyun araştırmalarında *ludolojik* yöntemi öne çıkaran araştırmacıların belki de farkında olmadan normatif bir şekilde kendi değer hiyerarşilerini oyunlara yansıtmış olmalarıdır. 3 boyutlu oyunları 2 boyutlu oyunlara, konsol oyunlarını PC oyunlarına, açık uçlu oyunları sonlu oyunlara, gerçek zamanlı oyunları tur bazlı olanlara ve son olarak internette kitlesel olarak oynanan oyunları tek kişilik oyunlardan üstün tutmaya meyilli, tarihsel olarak öncekileri sonrakilerin gelişmemiş halleri olarak gören bir anlayışı mekan, zaman, oyuncu sayısı gibi konuları ele alırken görebiliyoruz. Oyun araştırmalarında ludolojik yöntemi benimseyenlerin örneklerini özellikle ikinci setten seçmesi biraz da narratoloji olarak ifade edilen yöntemi benimseyen anlatı bilimcilerin örneklerini sürekli birinci setten seçmeleriyle de ilişkilidir. Gerçekten de anlatı üzerine çalışanlar tercihen macera türü gibi oyun öyküsünün ön planda olduğu oyunlara, örneğin *Myst* oyununa (Murray, 1997, s. 108-109), Tetris, Satranç veya tavladan daha

çok referans vermiştir. Bu yarıma kendini yeni medya ve geleneksel medya, anlatı ve oyun, lineerlik ve açık uçluluk, izleyici ve oyuncu, interaktivite ve yorumlama (interpretation), dalma (immersion), bulunma (presence) veya bütünleşme (incorporation) (Calleja, 2011) gibi dikatomik düşünme biçimlerinde de hissettirir.

Elverdam ve Aarseth'in (2007, s.11) *içsel zaman* kavramlaştırması da *dışsal zaman* gibi sorunlar içermektedir. *Aciliyet*, *eşzamanlılık* ve *tur kontrolü* gibi alt kategorileri nedeniyle *içsel zaman* oyunun anlatısıyla değil teknik olarak oyun sistemi ile ilişkili görünür. Öte yandan *aciliyet* (haste) alt kategorisi tam da dramatik bir etki kurmak açısından elverişli ve dolayısıyla oyun sistemi kadar anlatıya da ilişkindir.



Şekil 27: Aarseth ve Elverdam modeline göre içsel zaman kategorileri.

Kaynak: http://ocw.metu.edu.tr/pluginfile.php/4470/mod_resource/content/0/ceit706/week3_new/Elverdam_Aarseth.pdf (27 Haziran 2014)

Bu çalışma kapsamında Aarseth'in modeli seçilen 4 platform oyununa (*The Company of Myself*, *ImmorTall*, *Loved*, *Time Fcuk*) uygulanmış ve çıkan sonuçlar tabloda (Şekil 28) gösterilmiştir.

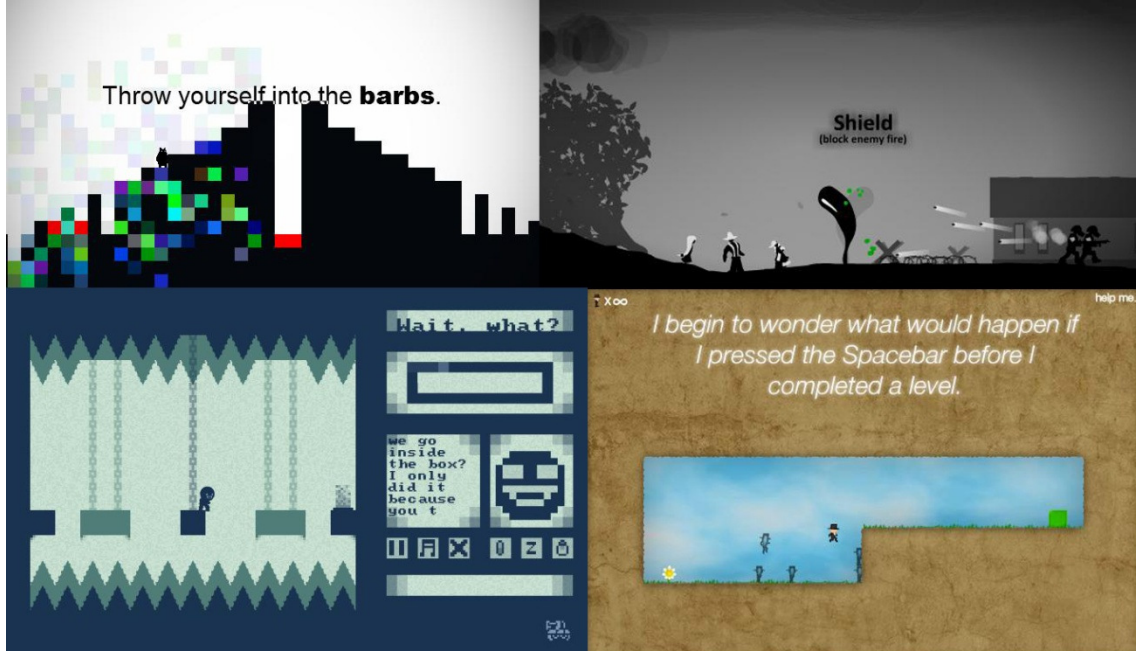
Boyutlar	ImmorTall	Loved	The Company of Myself	Time Fcuk
Perspektif	Pozisyona göre	Pozisyona göre	Bütüncül	Bütüncül
Konumlandırma	Görelî	Görelî	Görelî	Görelî
Çevre dinamikleri*	Yok*	Yok*	Serbest	Sabit*
Zamanın temsili**	Keyfi**	Keyfi**	Keyfi**	Keyfi**
Teleoloji	Sonlu	Sonlu	Sonlu	Sonlu
Aciliyet*	Var*	Var*	Var*	Var*
Eş zamanlılık	Var	Var	Kısmen yok*	Var
Tur kontrolü	Yok	Yok	Kısmen var*	Yok
Oyuncu bileşimi	Tek oyuncu	Tek oyuncu	Tek oyuncu	Tek oyuncu
Engeller*	Aynı*	Duruma göre değişken*	Duruma göre değişken*	Duruma göre değişken*
Hedefler	Görelî	Görelî	Mutlak	Mutlak
Oyun durumundaki değişiklikler*	Yok*	Yok*	Yok*	Yok*
Kaydedilebilirlik	Yok	Sınırlı	Sınırlı	Sınırlı

Şekil 28: Aarseth ve Elverdam modeline göre incelen oyunların özellikleri

* İncelediğimiz oyunlar bu kategoride araştırmacının yorumuna bağlı olarak birden fazla duruma yerleştirilebiliyor

** Modelde zamanın temsiline oyunlarda belirlenmesinde sorunlar ortaya çıkmaktadır.

Modelin oyun tipolojisine dair oyunsal özellikleri inceleyerek sunduğu bütün diğer kategoriler uygulamada sorun teşkil etsin veya etmesin ludolojik bir çerçeveye otururken, özellikle *zamanın temsili* bu ludolojik yörüngeden saparak modeli riske atmaktadır. Herhangi bir oyunda herhangi bir eylemin gerçek hayatta ne kadar sürdüğüyle ele alınması oyunun anlatısı açısından elbette bir anlam içerir ancak oyunun sistem olarak ele alındığı yapısal bir çalışmada sorun yaratır. Çünkü basitçe gerçek hayatta bir şeyin ne kadar sürdüğü ve oyunda ne kadar sürdüğünü belirlemek söylemle ilişkili sorular ortaya çıkaracaktır. *The Company of Myself*'teki çekirge gerçekte olduğu hızla mı sıçramaktadır? *Loved* oyununun tuhaf dünyasında zaman nasıl işlemektedir veya gerçekte nasıl işlemesi gerektiğinin karşılığı bulunabilir mi? *Time Fcuk* (Edmund McMillen,2009) ve *The Company of Myself*'teki zamanda geriye veya ileriye gitme durumu bu kategoride nasıl ifade bulur? *ImmorTall* (Evan Miller, 2010)'da karakterimiz ilerlerken günler mi yoksa aylar mı geçmektedir? Bu soruların herhangi bir cevabı bulunmuyor. Dolayısıyla modelin zamanın temsili boyutu tamamen modelin yapısal yöntemiyle uyumsuzdur. Bunlara verilecek öznel yanıtlar ancak anlatsal bir analiz içinde değer kazanır, oyun sistemini oyunsal özellikleri ile inceleyen yapısal bir analiz içinse çelişki yaratacaktır.



Şekil 29: *Loved*, *ImmorTall*, *Time Fcuk* ve *The Company of Myself*.

Kaynak: Ekran görüntüleri doğrudan oyunlardan alınmıştır.

Aciliyet kategorisi her ne kadar platform oyunları için revize edilmeye ihtiyaç duysa da, ele aldığımız oyunlarda üç aşağı beş yukarı oyun durumunun gerçek zamana bağlı olarak benzer miktarda değiştiğini veya değişmediğini düşünerek bu kategorinin ele aldığımız oyunlar için büyük bir sorun içermediğini söyleyebiliriz. Platform oyunları düşük hızda oynanan *karar alma anları* kadar daha acil hareket etmeyi gerektiren *eylem anları* da içermektedir. Bu yüzden aciliyetin ne var olduğunu ne de yok olduğunu söyleyebiliriz.

Eşzamanlılık ve *tur kontrolü* sırayla oynanan (turn based) oyunlar için önem taşıyor. Bu iki kategorinin farklı kombinasyonları basitçe *tur bazlı* (turn based) diyemeyeceğimiz kadar farklı örnekleri içeriyor. Tur bazlı oyunların eş zamanlı oynanan ve oynanmayan örnekleri bulunmaktadır. Ele aldığımız platform oyunlarının ilk bakışta tur bazlı olmadıklarını düşünebiliriz. Ancak *The Company of Myself* burada bir yenilik sunarak tur olmadığı yöndeki beklentimizi boşa çıkarıyor. Bu oyunun ilerleyen seviyelerinde kendi klonlarımızı (veya zamanda geriye giderek geçmişteki kendimizi) oynuyoruz. Bu oynama biçimi

turn kontrolü (turn based) içeriyor ve *eşzamanlı*. Eş zamanlı olmasının nedeni karakterimizi oynatıp turu geçtikten sonra biz karakterimizin klonunu oynatırken eski klonun bizim daha önce yaptığımız hareketleri bilgisayar kontrolünde tekrarlıyor olmasıdır. Bu klon bir anlamda oyuncuya aittir, ancak zamansal olarak geçmişteki bir oyuncuya (bizim geçmişteki oyunumuza) ait olduğundan, artık kooperatif birçok oyunculu oyundaki kontrol edilen ama bizim kontrol edemediğimiz bir avatara, oyun nesnesine dönüşmüştür. Böylece onlarca kopya ürettiğimizde bu kopyalar kendi başlarına *eşzamanlı*, bazen düzenli bazen de kaotik olarak hareket etmektedirler. Aynı oyununun başka bölümlerinde bir kız arkadaşımız oluyor ve biz onu da yönetmeye başlıyoruz. Bu bölümlerde ise karakterler *eşzamanlı* olarak hareket etmiyor. Dolayısıyla aynı oyunda *turn kontrolünün* de *eşzamanlılığın* da farklı kombinasyonları yer alıyor. Bu durumu modele yansıtmanın mümkün değil. Aarseth burada başat öğeyi ele almamız gerektiğini söylüyor, fakat başat öğenin hangisi olduğu tamamen araştırmacının yorumuna kalmıştır. Bu durum da model açısından sıkıntı doğuruyor.

Görüldüğü gibi Juul (2004)'ün yaklaşımı ve onun model haline dönüştürülmüş hali diyebileceğimiz Elverdam ve Aarseth (2007)'in yaklaşımı seçtiğimiz oyun örneklerine uygulandığında sorunlar ortaya çıkmaktadır. Pratikte böyle olan durumun kuramsal açıklaması, oyun zamanının oynanabilirliğinden kaynaklanmaktadır. Oyunda geçirilen vakit *aktüel* olmakla birlikte, oyun zamanı *kurgusaldır*. Oyuncu tarafından dünyadan alınan sembolik setin, *oyun aracı*, *zaman* ve *mekan* gibi öğeleri yer değiştirilebilir, keyfidir ve oyun bağlamında niceliklerinden ve fizikselliklerinden uzaktır.

Elbette modele dair eleştirimiz oyunda zamanın olmadığı, oyuna zamanla ilişkili kavramsal araçlarla bakılamayacağı yönünde değil, ancak oyun zamanının her tekil oyun için ayrı ele alınması gerektiği yönündedir. Burada oyun araştırmalarının kaçınmaması gerek en önemli nokta anlatının ihtiyaç duyduğu kavramsal analiz araçlarını kullanmaktır. Bu noktada edebiyat eleştirisi kadar sinemanın da *zamansal* (temporal) analizleri de kullanılabilir, diğer taraftan da bunların hiçbirine ihtiyaç duyulmayabilir. Örneğin oyunun

programlaması sırasında oluşturulabilecek animasyon, eylem, hareket gibi öğelerin zamanlamasını ayarlayan sayısız *sayaç* (timer) *iç* veya *dış zaman* kategorilerine girmeyeceği gibi, anlatıya dair kuramsal bir zaman tartışmasında da yer almayabilir. Ancak tekil bir oyunda anlatının ve biçimin nasıl kurulmuş olduğu analizinde önem kazanabilirler.

Lindley (2005)'e göre bir oyun sisteminde zaman 4 düzeyde bulunmaktadır: *Söylem* (discourse), *işleme* (performance), *simülasyon* (simulation) ve *yaratılma* (generation). Oyuncu *söylem* seviyesiyle etkileşimdedir. Oyun olayları işleme seviyesinde oyuncuya gösterilir. Oyuncuya aktarımda olayların gelişmesi *simülasyon* seviyesindedir ve *yaratılma* seviyesi oyunun koduyla ilişkilidir. Drachen ve Hitchens (2009) modelinde ise *oynama zamanı* (play time), *oyun motoru zamanı* (engine time), *oyun ilerleme zamanı* (progress time), *oyun dünyası zamanı* (game world time) gibi düzeyler bulunmaktadır. Yine aynı modelde zaman kategorileri *mantıksal* (logical) veya *kronolojik* (chronological) olarak bulunabilir. Çocuk oyunlarında zaman *mantıksal* iken dijital oyunlarda çoğunlukla *kronolojik* olarak göze çarpmaktadır.

Görüldüğü gibi araştırmacılar ele aldıkları oyunlarla da şekillenmesi muhtemel zaman kategorileri oluşturmakta ve bunları uygulamaktalar. Lindsey'in kategorileri kadar Drachen and Hitchens (2009)'in kategorileri de oyunları analiz ederken faydalı sonuçlar ortaya koyabilir veya kimi oyunlar çerçevesinde sorunlar ortaya çıkabilir. Oyun araştırmalarında ortaya konan bu kategorilerin herhangi bir şekilde "evrensel" değerleri bulunmamaktadır ve bunların "evrensel" kategoriler olarak ortaya konması problemlidir. Daha önce de söylediğimiz gibi bu kategorizasyonlar ancak kavramsal araçlar olarak açıklayıcı olabildiği anlamda değer taşımaktadır.

Bu bağlamda Zagal ve Mateas (2010, s. 845) *zamansal çerçeve* (temporal frame) kavramını önererek aslında farklı zaman kategorilerinin araştırmaya bağlı olarak oluşturulması veya elenmesine imkan sunmaktadır:

Bizim esas katkımız, bilgisayar oyunu zamansallığını ve zamansal çerçeveyi incelemek için kavramsal bir araç sunmak, yeni zamansal çerçeveler kurabilmemizi sağlayacak, inceleme boyunca ihtiyaç duyduğumuz bir metodoloji oluşturmak oldu. Zamansal çerçeve kavramı başka araştırmacılar tarafından da kullanıldı. Örneğin, bilgisayar oyunu zamansallığına ilişkin çalışmalarda, oyunun temsili dünyasındaki olayların ilerleyişi (oyun dünyası zamanı) ile oyuncunun oynamasıyla ilerleyen zaman (gerçek-dünya zamanı) arasındaki ilişkinin incelenmesi görülmemiş bir şey değildir.

Zagal ve Mateas (2010, s. 845) zaman çerçevelerini belirlerken *ilişkisel* (relationist) bir yaklaşım takip etmeyi önermektedir. Bu yaklaşıma göre zaman Platoncu çerçevedeki olayların yerleştiği boş bir ayrılmış alan olarak değil, olayların birbirine göre akışı ile şekillenir. Farklı *oyun durumlarındaki* (game state) değişim ile zaman oluşur, değişim yoksa zamandan da bahsedilemez. Sadece oyun durumları değil oyun donanımındaki, oyun dünyasındaki ve oyun bağlamı içinde gerçek dünyadaki değişimler de buna dahildir. Zagal ve Mateas (2010, s. 846) 'a göre bu değişimler *deneyimsel* (experiential, phenomenological) niteliktedir. Örneğin Zagal ve Mateas (2010, s. 847)'a göre işlemcide gerçekleşen donanımsal işlemlerin zamansallığı *deneyimsel* bir nitelik taşımamaktadır, üstelik analizin detay seviyesini bu kapsamda yapmak araştırmayı imkansız hale getirebilir.

Bu noktada Zagal ve Mateas kendi yaklaşımlarıyla çelişmektedir. Öncelikle işlemcide olan biten *deneyimsel* niteliktedir. Örneğin çok eski bir oyunu (örneğin bir DOS veya Commodore 64 oyununu) emülatör yardımıyla yeni bir bilgisayarda oynadığınızda işlemcinin hızının yüksekliği oyunun hızını etkileyecektir. Burada zamansal çerçeveye dair deneyimsel durumun oyuna ait olmadığı itirazı gelebilir. Ancak bu oyunun programlanmasının farklı platform ve işlemcilere göre yapılmadığını gösterir, ki bu da oyuna dair *deneyimsel* bir niteliktir. Yani işlemcide olan biten bir düzeyde oyunu belirler ve bu da *deneyimsel* bir niteliktedir. Bu deneyimin nasıl sonuçlanacağı, nasıl bir anlam

çıkacağı, nasıl kullanılabileceği belirsizdir ancak bu durumun deneyimselliğini değiştirmez. Zagal ve Mateas (2010, s. 855) da bu çelişkinin farkındadır:

Donanım yapısı genelde oyuncunun tecrübesi açısından önemsiz kabul edilir, çünkü donanımda gerçekleşen şeyler doğrudan algılanmaz. Ancak bazen, oyun dünyası zamanı ile gerçek-dünya zamanı farklı donanım düzenlerinde farklılık gösterir. Pek çok eski bilgisayar oyunu, daha hızlı bilgisayarda oynanamamaktadır çünkü oyun dünyası olayları tarafından harcanan gerçek-dünya zamanı miktarı doğrudan işlemci hızına bağlıdır (ana oyun döngüsü kısıtlanmış değildir). Daha hızlı bilgisayarlarda, bu oyunlar oynanamaz çünkü oyun nesnelere çok hızlı hareket etmektedir.

Görüldüğü gibi Zagal ve Mateas'ın modelinde deneyimsel olanın sınırları muğlaktır. Neyin deneyimsel olduğu veya hangi durumda deneyimsel bir nitelik kazanacağı oyundan oyuna değişir. Bu durum *oyuncuya* göre veya *oynanışa* (gameplay) göre de değişiklik gösterebilir. İstisnai olarak görülen donanımsal zaman çerçeveleri tasarımcı tarafından kasti olarak anlatının bir ögesine de dönüştürülebilir. Oyunlara farklı *zamansal çerçeveler* içinde bakmak mantıklıdır ancak bu çerçeveleri oyun örneklerini ele almadan sınırlamaya çalışmak da bir o kadar yaklaşımla çelişir. *Zamansal çerçeveler* tekil oyun örneklerine göre belirlenmelidir.

Zagal ve Mateas (2010, s. 852) modeli kendi uygulamalarında dört farklı zamansal çerçeve ortaya koymaktadır: *Gerçek dünya zamanı* (real-world time), *oyun dünyası zamanı* (gameworld time), *koordinasyon zamanı* (coordination time) ve *kurgusal zaman* (fictive time). *Gerçek dünya zamanı* oyun dışında zamanın akışıyla, *oyun dünyası zamanı* oyunun temsili düzlemindeki zamanın işleyişiyle, *koordinasyon zamanı* olayların ve eylemlerin zamanlamasıyla, *kurgusal zaman* da oyundaki zamansal niceliklerin sembolik düzeyde oyuncuya nasıl aktarıldığıyla ilgilidir.

Gerçek dünya	Gerçek dünya zamanı oyuncu çevresindeki fiziksel dünyada olan olaylar tarafından kurulmaktadır	Çevrim, süre, geri sayım, tetikleyici
Oyun dünyası	Oyun dünyası zamanı gösterilen oyun dünyasında gerçekleşen olaylara ait zamandır	Çevrim, süre, geri sayım, tetikleyici
Koordinasyon	Koordinasyon zamanı birden fazla oyuncunun (insan veya yapay zeka) ve oyun içi başka eyleyenlerin koordinasyonunu sağlayan olaylara ait zamandır	Raund, tur, sayaç temelli, aksiyon puanı
Kurgusal	Kurgusal zaman sosyokültürel bazı tanımlamaların olaylara uygulanması ile kurulmaktadır	Zamansal şemalar, sosyokültürel tanımlar, öykü zamanı, anlatı zamanı, söylem zamanı

Şekil 30: Zagal ve Mateas'ın zaman çerçeveleri ve açıklamaları

Kaynak: Zagal, J. P ve Matheas, M. (2010). Time in Videogames: A Survey and Analysis. **Simulation&Gaming**. Cilt 41, Sayı 6. s. 844-868

Zagal ve Mateas ile Lindley, Aarseth veya Juul gibi araştırmacıların zaman kategorileri kısmen örtüşmekte, kısmen de yeni alanlar tanımlanmaktadır. Burada üzerinde durma ihtiyacı hissetmediğimiz başka modeller de bulunmakla birlikte temelde oyunda zaman sorununa yaklaşım farklı zaman çerçevelerinin önerilmesi ve bunların etkileşiminin incelenmesi yönündedir. Ancak Zagal ve Mateas'ın dikkat çektiği gibi, farklı zaman çerçeveleri oyun spesifik olarak üretilebilir. Örneğin Left for Death oyunu için Zagal ve Mateas (2010, s. 859-860) *arayüz zamanı* şeklinde bir çerçeveden bahsedebileceğini de söylemekteler.

Ortaya çıkan tablo oyun zamanı ve oyundaki öğelerin *sürelerinin* (duration) birbirine karıştığı bir kavram karmaşası olmaktadır. Oyundaki

öğelerin etkilendiği süreler ve sayaçlar zaman algısına etki etmek zorunda değildir. Ama örneğin Tetris oyununda hiçbir süre içermeyen arka plandaki Kremlin sarayı resmi bizi soğuk savaş günlerine ve bu konuda hatırladığımız imgelere götürebilir. Dolayısıyla süre ile zaman algısı arasında doğrudan ve basit bir ilişki yoktur, bu ilişki her zaman sembolik olarak kurulur. Zamanla ilişkili analizler sadece süre içeren analizlere indirgenemez.



Şekil 31: Tetris oyunundan bir ekran görüntüsü görüntüsü. **Kaynak:** <http://www.killgruz.com/wp-content/uploads/2011/04/tetristitle.png> (27 Haziran 2014)

Ogame (Gameforge AG, 1999), oyun zamanı tartışması için zamanla kurduğu ilişki bağlamında iyi bir örnek teşkil etmektedir. *OGame* oyunu tarayıcıda (Internet Explorer, Chrome, Firefox) oynandığından donanım olarak düşük konfigürasyonlara sahip bilgisayarlarda ve farklı platformlarda (PC, Mac, tablet vs.) oynama imkanı bulunmaktadır. Çok oyunculu bir internet oyunu olarak tasarlanmış oyunda uzay savaşı teması etrafında çeşitli yapılar ve uzay gemileri üretilmektedir. Bu yapılar süre olarak başlangıçta birkaç saniyeden

başlayıp bir güne yaklaşacak şekilde kadar farklı sürelerde inşa olmaktadır. Bu nedenle oyuncu bir dizi yapının inşa emrini verdiğinde oyundan çıkıp gündelik hayatına devam etmek durumundadır. *OGame* oyun dünyası bir yandan 24 saatlik gününü kesintisiz yaşarken, oyuncu bu dünyaya aralıklarla uğrayarak düzenlemeler yapar. Bu tür bir zaman düzeni *gerçek zamanlı* (real time) olarak tanımlanmaktadır. Ancak *gerçek zamanlı strateji* türündeki oyunlardan farklı olarak *OGame*'de savaş araçlarını, uzay gemilerini anlık olarak kontrol etme, emir verme, takip etme imkanı yoktur. Oyuncu aslında kaynakları ve bu kaynakların üretileceği ve kullanılacağı zamanı yönetmektedir. Yeni başlayan bir oyuncunun oyunda rekabet edeceği bir duruma gelmesi birkaç gün (gerçek zaman olarak) almaktadır. Bu yüzden zamanın yönetilmesi, en efektif şekilde doğru stratejilerle kullanılması gerekmektedir.



Şekil 32: *OGame* oyunundan bir ekran görüntüsü.

Kaynak: <http://en.ogame.gameforge.com/> (27 Haziran 2014)

OGame gibi oyunlar *gerçek zamanlı* olarak tanımlanmakla beraber aslında bu tanımlama gerçekliği yansıtmamaktadır. *Gerçek zamanlı* burada söylem olarak kullanılmaktadır. Bunun en önemli göstergesi de oyunda "karanlık madde" isimli kaynağın satın alınarak üretilen yapıların inşa süresinin kısaltılmasıdır. Oyun belli bir ücret karşılığında bu maddenin satın alınmasına imkan tanımaktadır. Dolayısıyla *gerçek zamanlı* söylemi oyun şirketinin ekonomik modelinin işlemesi için oluşturulmuştur. Ücret ödeyen oyuncular için zaman daha hızlı akmaktadır, ücretsiz oynamak isteyenlere ise sıkıcı bekleme süreleriyle başedecek yöntemler geliştirmek düşmektedir. Burada önemli nokta *gerçek zamanlı* oyunlarda da diğer oyunlar gibi dünya zamanı ile oyun zamanı arasında kurgusal bir ilişkinin varlığıdır. Oyun zamanı kurgusal niteliktedir, aktüel değildir. Ayrıca oyuncu tarafından satın alınabildiğinden metalaştırılmıştır.

Oyunlarda zaman dışında başka öğeler de benzer ekonomik modeller içinde satın alınabilir hale getirilmektedir. Oyun içinde kullanılan para, bazı *işlevsel* veya *kozmetik* (sadece görsel işlevi olan) nesnelere, hatta bazı oyun mekanları alınıp satılabilmektedir. Bütün bu öğeler oyunun kurgusal dünyasına yedirilmeye çalışılsa da ayrı olarak görünürler. Üstelik oyuncular arasında farklı gruplar ortaya çıkararak eşitsizlik hissi doğururlar. Bu konuya gerçek para ticareti ve altın çiftçileri örneğini tartışırken eğileceğiz. Şimdilik oyun zamanının satın alınabilir bir süreye indirgenemeyeceğini, oyunsal zamanla oyun içindeki süre ifadelerinin farklı olduğunu söylemekle yetinelim. Üstelik bu süre oyun dünyasında oyuncunun varlık göstermesi, izini bırakması ile geçmekte, bu da aslında diğer oyuncular için oyunun içini doldurma işlevi gördüğünden, ücretlendirilmiş bu zaman bir tür oyuncunun üretim zamanıdır. Bu üretimin önemli bir *oyunsal değer* içerdiğini *OGame* oyununu diğer oyuncular olmaksızın, tek kişilik bir oyun olarak düşündüğümüzde kolaylıkla anlayabiliriz. Bütün o istatistikleri, az sayıda görseli, oyun öğelerinin sayısal değerleri ile *OGame* oyuncuların düşmanları ve dostları olmadan adeta boş bir formdan ibaret kalacaktır. Klanlar, birlikler, düşmanlar, ittifaklar ve oyunun diğer sosyal yönlerinin açtığı iletişim imkanları tarafından oyuncuların mesajlaşmaları,

birikimleri, eylemleri oyunun içeriğini oluşturmaktadır. *OGame* gibi oyunlarda içerik oyuncudur. Geri kalan kurgusal dünya sadece ana hatları kabaca çizilmiş bir görünüm sergiler.

Oyun zamanı kadar oyunun oynandığı zamanla ilişkisi de önem taşımaktadır. Oyuna dair modern algı oyunu bir serbest zaman faaliyeti olarak sınırlandırmıştır. Yine modernite oyunu emek gücünün yeniden üretim açısından fiziksel, ruhsal rahatlatıcı bir destek veya bir eğitim aracı olarak kurgulamaktadır. Bu bakış Huizinga (1995, s. 18)'nın eleştirdiği oyunun başka ihtiyaçlar karşısında ortaya çıktığı tezine paraleldir. Çocuk oyunu bir öğrenme pratiğidir, bu bağlamda yaparak öğrenme yüceltilir. Askeri veya sivil simülasyonlar oyun gibi kurgulanır ve eğitimin hizmetine sunulur. Oyun araştırmalarında bu tip oyunlar *ciddi oyunlar* (serious games) olarak adlandırılmaktadır. Oyunla ilişkisi düşük düzeyde olan kullanıcıların oynadığı oyunlara *gündelik oyunlar* (casual games) (Juul, 2010) denilmektedir. Oyun eğlence endüstrisinin oldukça karlı bir parçası olarak kabul görmüştür. Kişisel bilgisayarlar ve konsollardan itibaren tabletlere ve akıllı cep telefonlarına kadar oyunlar bütün teknolojik cihazlara nüfuz etmiştir, öyle ki uydu alıcı cihazlarda, televizyonlarda bütünleşik olarak çeşitli oyunlar sunulmaktadır. Bütün bu serbest zaman faaliyetlerinde kullanılan araçların içinde oyunlar kendilerine özgü yerlerini sınırlandırılarak almıştır. Oyun algısı özellikle teknolojiye ve üretime bağlanarak, dijital oyunlarla ürünleştirilerek çalışma yaşamından geriye kalan sınırlı alana sığdırılmıştır. Ancak tarihsel olarak oyunun ritüelle, büyüyle, temsille ilişkisi bağlamında bu görece yeni olguyu evrenselleştirmemiz, oyunun kültürel yerini verili kabul etmemiz, oyunla zaman ilişkisini anlamak konusunda engel teşkil edecektir.

Oyun oynanırken, mekan ve zamanın, kurallar ve oyun nesnelерinin dünyadan farklı anlamlar yüklenerek şekilde alındığını söylemiştik. Herhangi bir süreç ve mekan *oyunsal* nitelikler kazandığında o ana kadar oyun niteliği taşımayan bir eylemin kendisi oyunlaşabilir. Bu çerçevede oyun kendini sınırlayan toplumsal kurallar karşısında direnç gösterme kendine yeni alanlar

açma imkanına sahiptir. Tarihsel olarak da oyun, çalışma ve ibadet ilkel topluluklarda özellikle modernite sonrası dönem kadar ayrıık değildir. (Aydoğan, 2000, s. 31) Bu bağlamda Huizinga oyunun diğer kültürel olguları üreten-kuran bir yapısı olduğunu düşünmektedir. Oyun kültürün kendini oluşturan bir fonksiyonu gibi işler. Bu haliyle ikinci planda değil, tam anlamıyla merkezde ele alınması gereken bir olgudur. Bir ürün olarak ortaya çıkmadan, kanunlara uygun bir eylem olarak yerleşmeden, çalışma olarak tanımlanmadan, ciddiyet kazanmadan önce kültürel şeyler (süreç, mekan, artifakt vb.) *oyunsal* nitelik taşır. Bu durum modern dönem için düşündüğümüzde rasyonalize olarak gündelik yaşamın üretim-mübadele-tüketim rutininin bir parçası olarak yerini alır.

Çalışma zamanı ve serbest zaman ayrımı, aynı zamanda bu iki zaman arasındaki gerilimi de meydana getirir. Bu gerilim hem bütünleşme, hem de kendine alan açma olarak gerçekleşir, basitçe iki zıt durumun çatışması değildir. Bazı eski oyunlarda *patron tuşu* (boss key, boss button) ile çalışanlar işyerlerinde oyun oynarken oyunun bilgisayar ekranında gizlenerek istedikleri başka bir iş programının görüntüsünün gösterilmesini sağlayabiliyordu. Bugün de aynı amaçla kullanılan bağımsız programlar bulunmaktadır. Çalışma kendine oyundan ayrı bir alan açarken, çalışanlar iş zamanlarının arasında serbest zamana aralık açmaktadır. Bu durum oyunun emeğe olan dışsallığıyla değil, çalışma yaşamının belirli bir halinin emeğe dışsallığıyla açıklanabilir. Rasyonelleştirilmiş üretim, insan emeğine oyunun yaratıcılığı ile kıyasladığımızda daha yabancı konumdadır. İnşaat sektöründe çalışan mühendisleri gerçek binalar yapmak konusunda ayak sürür halde görürken, belki de kendi bilgisayarlarında *Minecraft* oyununda gökdelenler dikiyor olabilirler. Oyun oynarken kullandıkları düşünsel araçlar da pekala iş yaparkenki araçlarıyla aynı olabilir (statik hesaplamalar, tasarım kuralları vb.). Bu çerçevede çalışma ve serbest zaman olarak birbirinden doğal olarak ayrılmış zaman dilimleri değil, merkezde aslında zamanı kuran farklı ilişkilene biçimleri olduğunu söyleyebiliriz. Dolayısıyla *serbest zaman*, oyun ve benzeri kavramların anlamları zamanla değişse bile, ilişki biçimi temelde kendini korumaktadır.

Üstelik serbest zaman için eğlence araçlarının kitlesel olarak üretildiği, eğlence ve tüketim algısının biçimlendirildiği günümüzde bu tür bir ilişkilene serbest zaman içinde, ve bu araçlarla gerçekleşmeyebilir. Üretimin esnekleşmesi, üretim zamanlarının esnekleşmesi olarak çalışanın her anını zaptetme eğilimindeyken (Gerry, 2007, s. 2), oyunusal bir ilişkilene de kendini genişleterek her anda direnç gösterme eğilimine sahiptir. Bu da insanın bu iki alanın bütünleşmesinin imkan ufkunu görme imkanını açacaktır. Oyunlaştırma, yani ciddi, çalışmayla ilişkili şeylerin oyunusal olarak dönüştürülmesi konusunun tartışılıyor olması da bu tür bir gelişimin kendiliğinden risklerini rasyonalize ederek aşma çabası olarak okunabilir.

4. OYUN VE ÇALIŞMA AYRIMI ÇERÇEVESİNDE DİJİTAL OYUNLAR VE OYUN EMEĞİ

Son on yıldaki gelişmelerle birlikte araştırmacılar oyunlarla çalışma yaşamının sanıldığı kadar ayrı olmadığını gelişen sektörlerde oyun ile iş arasındaki ayrımları ortadan kaldırma yönünde belirli bir eğilim olduğunu savlamaktadır. Ağa bağlı sayısal sistemlerde oyunlaşan çalışma ve çalışır gibi oyun oynama biçimlerine şahit oluyoruz. Bu yeni çalışma-oynama biçimleri beraberinde sanal-gerçek, ulusal-uluslar arası ayrımlarının da sorgulandığı bir çerçeveyi de tartışmanın merkezine sokmaktadır. Bu doğrultuda son yıllarda gelişen *altın çiftçiliği* gibi örneklerin incelenmesi bu ayrımların gerçekliği ve kuramsal temelleri hakkında da aydınlatıcı olacaktır.

4.1 Altın Çiftçiliği Örneği

Bulanıklaşan iş-oyun ayrımının güncel ve en dikkat çekici örneği *altın çiftçiliği*dir (gold farming). Altın çiftçiliğinin ortaya çıkmasını sağlayan koşullar iki doğrultuda gerçekleşmektedir: Bilgisayar oyunu formunun gelişimi ile birlikte küresel çapta ağ temelli sanal dünyaların, nesnelerin, pazarların oluşması ve ucuz işgücü piyasalarının, esnek üretim biçimlerinin yaygınlık kazanması. Burada oyun formunun gelişimi sanal ekonomiler ekseninde ele alınacak ve çalışma yaşamının gerçekliğinin *oyunlaştırma* ile nasıl dönüşüm geçirdiği ve bu ikisinin birbirine eklemlendiği örneklerden biri olarak *altın çiftçiliği* incelenecektir. Altın çiftçilerinin çalışma koşulları ele alınarak şu soruya cevap aranacaktır: *iş olarak oyun ve oyun olarak iş* ile ifade edilen eylem biçimlerini belirleyen temel nitelikler *altın çiftçiliği* özelinde nelerdir ve iş ile oyun karşıtlığı bağlamında nereye oturmaktadır? Özellikle oyunlaştırmanın işlerken oyunun hangi yönlerini devreye soktuğunu görmek açısından altın çiftçiliği iyi bir örnektir.

Bilgisayar oyunları ilk olarak ortaya çıktıklarında üniversitelerde ve laboratuvarlarda bilgisayarla uğraşan bilim adamlarının boş vakitlerinde makinenin sınırlarını sınamak için ürettikleri eğlenceli yazılımlardı sadece. İki

kişilik bir masa tenisi simülasyonu olan *Pong*'un (*Atari Inc, 1972*) atası olan *Tennis for Two* (*William Higinbotham, 1958*) osilatörden dönüştürülmüş bir *monochrome* (tek renkli) ekranda oynanıyordu (Maliet ve Meyer, 2005, s.23) ve bu bilgisayara sıradan insanların ulaşma imkânı yoktu. Kişisel bilgisayarların gelişmesi ve oyun konsollarının üretilmesiyle bilgisayar oyunları önce evlere girmiş, cep telefonları ve cep bilgisayarlarının üretilmesiyle de yanımızda taşınır hale gelmiştir.

Bilgisayarların tarihsel gelişimi içinde oyunların sunduğu teknik imkanlar da gelişmiş, iki boyutlu siyah beyaz oyunların yanında üç boyutlu, fizik kanunlarını birebir kopya ederek yaşamı simüle eden oyunlar yapılmıştır. Önceleri iki veya tek kişinin oynayabildiği dijital oyunlar, ağ teknolojilerinin gelişmesi ve internet sayesinde önce *çok oyunculu* (multiplayer) daha sonra da *Kitlesel Çevrimiçi Oyunlar* (Massively Multiplayer Online Games, kıs. MMOG) olarak adlandırılan, binlerce kişinin bir arada oynadığı oyunlar üretilmiştir.



Şekil 33: *World of Warcraft* oyunundan bir ekran görüntüsü **Kaynak:** <http://www.gamezebo.com/games/mighty-quest-epic-loot/walkthrough-cheats-strategy-guide> (27 Haziran 2014)

Oyuncular arasında öncelikle mesajlaşmaya imkân veren çok oyunculu oyunlar, sonraları oyun içinde oyun açısından araçsal olarak belli verilerin ve oyun içindeki nesnelerin el değiştirmesine olanak sağlamıştır. Bir yandan da internet aracılığıyla ticaret mümkün hale gelmiş, forumlarda ve sohbet odalarında farklı ülkelerden insanların tartışabilmesi imkânlı olmuştur. Gittikçe melezlenen ve gelişen bu iletişim yöntemleri bilgisayarların veri saklama, aktarma ve grafik özelliklerinin artmasıyla oyun dünyalarının grafik açıdan daha gerçekçi görüntülerinin yanına oyuncuların kendi temsillerini oyun içi karakterler olarak yaratma, bu karakterlerin arasında ilişki kurma olanağını açmıştır. Bu ilişki biçimleri toplumsal ilişkilerden kopuk, oyunun mücadelesi ve amacına yönelik görünmekle birlikte, internet'in farklı mecralarında üretilen formların oyun dünyalarına dahil edilmesiyle gündelik yaşamın ilişkilerinin bir simülasyonu halini almıştır.

Günümüzde oynanan *kitlesel çevrimiçi oyunlarda* (MMOG) arkadaş veya sevgili bulmak, arkadaşlarla buluşmak, iş veya okul hakkında sohbet etmek, beraber oyun oynamak, fotoğraflara veya videolara bakmak, bir şey alıp satmak, müzayedelere katılmak, oyun dünyalarını keşfe çıkmak ve hatta muhalif olduğumuz şeyleri protesto etmek bile mümkündür.

Kitlesel çevrimiçi oyunlarda, oyuncular farklı ana bilgisayarlara (sunucular) bağlanarak oyunun türüne göre *evren* (universe), *krallık* (domain), *dünya* (world) olarak adlandırılan sanal uzamlarda kendi karakterlerini yaratırlar. Karakterler oyun türüne göre bir savaşçı, uzaylı, robot vb. epik bir nitelik taşır. Karakterler veya oyuncuyu simgeleyen grafikler *avatar*¹² olarak adlandırılır. *Avatarlar* birbirinden dış görünüşüyle, oyun içinde sahip oldukları özelliklerle ayrılır. Örneğin Tolkienvari bir oyun dünyasında bir *avatar*'ın büyücü olduğunu üstündeki cübbeden, elindeki asadan, büyü yaptığında oluşan grafiklerden, savaşçı olduğunu ise elindeki kılıçtan ve üstündeki zırhtan anlaşılabilir.

¹² Hinduizm'de tanrısal varlığın yeryüzündeki bedensel temsili anlamına gelen avatar, bilgisayar oyunlarında oyuncunun oyun dünyasında kontrol ettiği karakterdir. Oyunlarda ilk olarak avatar isminin kullanımına *Avatar* (1979) oyunuyla rastlıyoruz.

Oyun içinde *avatarları* birbirinden ayıran bu görünüm farklılıklarının her bir detayı oyun dünyasına dahil olan nesnelere sayesinde gerçekleşir. Oyun sunucularının gücü, oyuncularının bilgisayarlarının özellikleri arttıkça ve oyun programcılığı daha karmaşık hale geldikçe oyun dünyalarının alanları ve detayı dışında bu dünyalarda bulunan nesnelere detayları ve sayıları da artmıştır.



Şekil 34: *The Mighty Quest for Epic Loot* (Ubisoft, 2013) oyunundan bir ekran görüntüsü. **Kaynak:** <http://www.gamezebo.com/games/mighty-quest-epic-loot/walkthrough-cheats-strategy-guide> (27 Haziran 2014)

Karakterlere, nesnelere ve bunlara bağlı özelliklere dayanan oyun anlayışı aslında bütün oyun türlerine genellenemez, öte yandan çok oyunculu oyunların büyük bir bölümü bu yönde bir gelişim göstermiştir ve bu oyunlara ait pazar payı gittikçe artmaktadır¹³. Özellikle *rol yapma oyunları*¹⁴ (RPG: Role Playing Games) olarak adlandırılan türde sanal nesnelere dayanan oyun tarzı

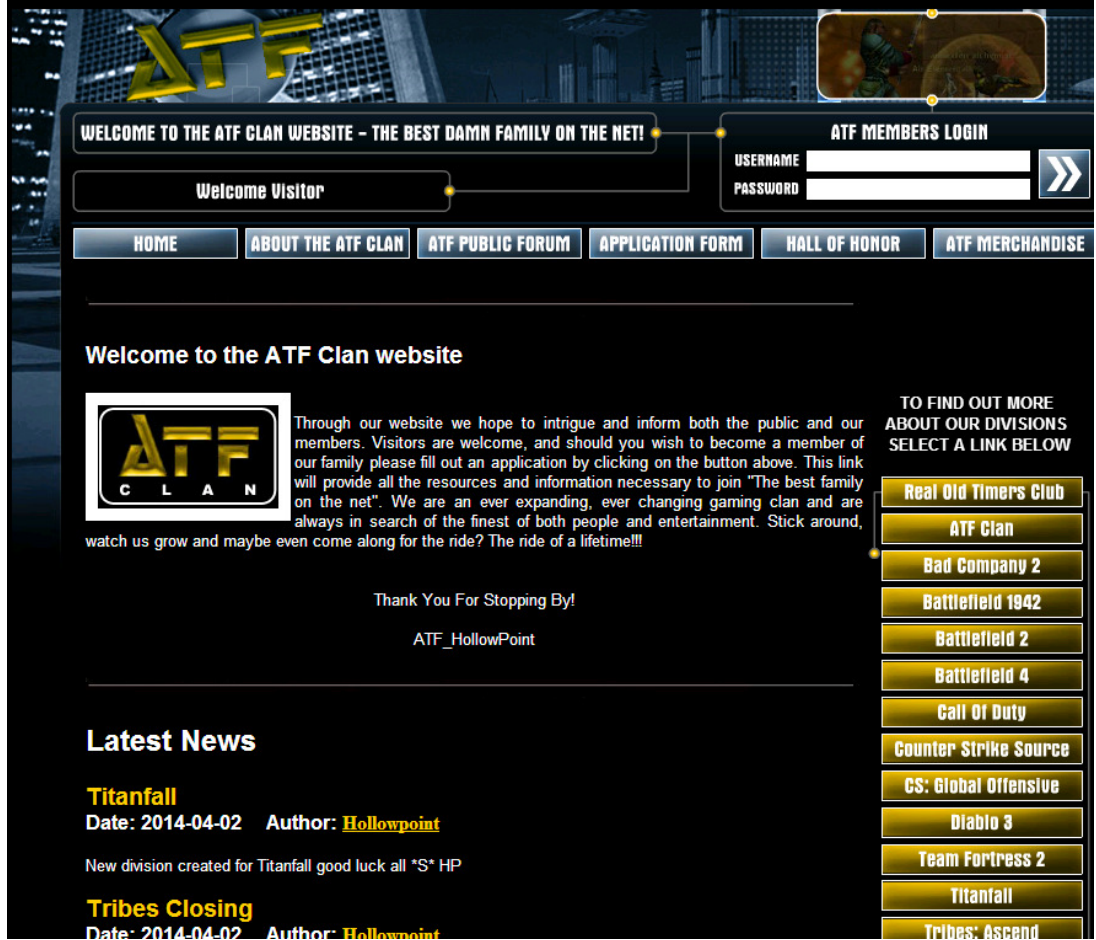
¹³ <http://www.newzoo.com/trend-reports/mmo-trend-report/>

¹⁴ Rol yapma oyunları aslında bilgisayarların yaygınlaşmadığı dönemde masa üstü oyunlar veya *Monopoly* gibi kutu oyunları olarak ortaya çıkmıştır. İlk örnekleri J.R.R. Tolkien'in *Yüzüklerin Efendisi* dünyasında geçen oyuncuların kahramanları teatral bir şekilde oynadığı, senaryoların ve diyalogların sözlü bir şekilde aktarıldığı oyunlardır. *Advanced Dungeons and Dragons* örnek olarak verilebilir.

ağırlık kazanır. Rol yapma oyunları önceleri tek kişinin oynadığı ve belli bir senaryoyu takip ettiği oyunlarken, çok oyunculu oyunların gelişmesiyle çok sayıda oyuncu aynı senaryoları oynama, oyun içinde ortak düşmanlarla ve engellerle mücadele etme ve bunun için de birlikte davranma, organize olma imkânı bulmuşlardır.

Kitlesel çevrimiçi oyunlardaki (MMOG) karmaşık yapı kendinden önceki oyun türlerindeki bazı özellikleri de aynı anda mümkün kılmıştır. Oyuncular tek tek veya birlikte ortak düşmanlara karşı savaşırken, birbirlerine de saldıracak ve oyundaki karakterlerini öldürebilirler. Dolayısıyla oyuncular bireyler olarak varolurlar, isterlerse topluluklar kurma şansına sahiptirler.

Oyun toplulukları kendilerini oyunlara göre farklılık gösterse de genelde *lonca* (guild) veya *klan* (clan) olarak adlandırılmaktadır. Bu topluluklar toplumsal yaşamdaki örnekleriyle benzerlikler göstermektedir: Topluluğun lideri, genel kuralları, üye alma ve üyelikten atma ritüelleri, topluluk içinde statüyü gösteren veya topluluğa ait simgeler ve eşyalar... Örneğin *World of Warcraft* (2004) oyununda lonca üyeleri loncaya ait armalı yelek (guild tabard) giymektedirler.



Şekil 35: 765 üyeli ATF klanının web sayfası

Kaynak: <http://www.atfclan.com/members/main.php> (27 Haziran 2014)

Oyun içindeki hem toplumsal yapıda hem de oyun senaryosu dahilinde bireyler yönettikleri karakterlerin *seviyeleri* (level) ile belirlenmektedir. Aralarındaki seviye farkı çok olan karakterler genelde oyun dünyasının farklı kıtalarında, farklı mekânlarında, farklı *görevleri* (quest) yaparlar. Bu da oyuna yeni başlayanlarla oyunu uzun zamandır oynayanların çoğunlukla aynı yerlerde olmamasını getirmektedir. Oyunda uzmanlaşmış olanları yeni başlayan oyuncuların sıkıcı sorularından ve kalabalığından uzak tutmaktadır.

Oyunlardaki *görevler* (quest) oyunun ana hikâyesinin en küçük parçaları olarak görülebilir. Karakterler oyunda bu *görevleri* kabul edip

gerekliliklerini yerine getirir ve bunun sonucunda oyun içi para ve çeşitli eşyalar elde ederler. Çoğu *kitlesel çevrimiçi oyunda* oyununda oyuncunun seviyesi arttıkça *görevler* tek başına üstesinden gelemeyeceği kadar güçleşir ve oyuncu gruplarının oluşması kaçınılmaz olmaktadır. Bu gruplar geçici olarak oyun bazında veya kalıcı kabile veya lonca formlarında gerçekleşebilir. *Görevler* zorlaştıkça mükâfat olarak elde edilen nesnelere de oyun açısından daha etkili nesnelere olmaktadır. Dolayısıyla oyunun iç dengesi açısından karakterin seviyesinin artması, yaptığı *görevlerin* seviyesi ve aldığı-taşıdığı nesnelere düzeyi birlikte artış göstermektedir.

Oyun dünyalarındaki bu nesnelere ilk oyunlarda senaryo dahilinde işlevsel araçlar olarak ortaya çıkmıştır. *Monkey Island* (LucasArts, 1990), *Maniac Mansion* (LucasFilm Games, 1993) gibi *macera* (adventure) türündeki oyunlarda bu nesnelere senaryonun ilerlemesi için bir bulmacanın çözümünde veya bir engelin aşılmasında kullanılmaktadır. *Fallout* (Interplay Entertainment, 1997), *Planescape: Torment* (Black Isle Studios, 1999) gibi rol yapma oyunlarında ise yine bu tür nesnelere vardır ve *görev nesnesi* (quest item) olarak adlandırılır. Ama aynı zamanda da *ekipman* (equipment) olarak adlandırılan ve oyun öyküsünden bağımsız, kılıç, zırh, miğfer vb. nesnelere de bulunmaktadır.

Ekipmanların çok oyunculu oyunlarda oyuncular arasında takas edilebilmesinin mümkün olmasıyla oyuncular ellerinde fazla olan, kullanmadıkları, kendi karakterlerinin özelliklerine uymayan ekipmanları başka oyunculara verebilmiştir. Bu aşamada oyun açısından kullanımı ile tanımlanan nesnelere bir süre sonra artık bu kullanımdan bağımsız olarak oyun içi piyasada bir değişim değeriyle ifade bulunmaktadır.



Şekil 36: *Diablo II* (Blizzard North, 2000)'de envanter ekranı. **Kaynak:** http://1.bp.blogspot.com/-yVjJay9zdf8/T_RbTDOz2AI/AAAAAAAAAQY/ErYJM2HzI18/s1600/diablo.jpg (27 Haziran 2014)

Esasında rol yapma oyunlarında ilk baştaki tek oyunculu örneklerinden beri oyun içi para vardı ve bu nesnelere oyun içi para ile çeşitli tüccarlardan satın alınabiliyordu. Oyunda *bilgisayarın kontrol ettiği karakterler* (non playing character) olan bu gezici tüccarlar, tezgâhtarlar ve dükkân sahipleri oyun dünyasının çeşitli yerlerinde, oyuncu yeni görevlere katıldıkça onlara daha etkili ekipmanlar sağlıyordu. Fakat bu aşamada oyun içindeki alışveriş tek bir oyuncunun bilgisayarla yaptığı alışverişti. Bu henüz oyun içi bir ekonomiden bahsedemeyeceğimiz bir durumdu. Bu tür oyun içi üretimi *geçimlik üretim* (subsistence production) (Heeks, 2008, s. 29) olarak adlandırılmıştır.

Oyun içindeki bilgisayarın yönlendirdiği tüccarların yanında çok oyunculu oyunlarla birlikte diğer oyuncuların da satıcı ve alıcı konumuna girmesi oyun için sanal ekonomileri ortaya çıkarmıştır. Oyun içindeki bir nesnenin değerini belirleyen artık sadece oyunun programlanmış verileri değil, oyun içi piyasadır. Oyuncular birbirlerine ellerinde fazla olan eşyaları verdiklerinde *takas ekonomisine* (Heeks, 2008, s. 29) geçilmiş olur.

Daha sonraki birkaç gelişme oyun içi ekonomilerin sanal boyuttan gerçekliğe sıçramasına neden olmuştur. Bunlardan ilki oyun içi nesnelere kredi kartıyla, yani bir anlamda gerçek para ile satın alınabilir hale gelmesidir. Oyuncular çeşitli sitelerde, oyun içi sohbetlerde sözleşerek birbirlerine gerçek para (dolar veya euro) aktararak eşyalarını alıp satmaya başladılar. Bu aşama için *parasallaşma* (monetisation) (Heeks, 2008, s. 30) ifadesi kullanılmaktadır. Oyun içi eşyalar ve oyun parası artık Marks (2000, s. 81)'in *meta fetişizmi* kavramıyla tanımladığı gibi, oyundaki işlevlerinin yanında sanki mistik bir güç kazanmış, gerçek dünyada ticareti, ilişkileri ve mülkiyeti belirler duruma gelmiştir. Bu aşamada işbölümü ortaya çıkmıştır. Bazı oyuncular diğerlerine göre daha fazla oyun oynayarak diğerleri için çeşitli nesnelere üretmeye başlamıştır. (Dibbell, 2006)

Bu oyun alanındaki akademisyenler açısından araştırma konusu olabilecek bir sorunken, oyun üreticileri için de başından beri ticari bir sorun olmuştur. Kendi ürettikleri oyunun içinde kendi kontrollerinde olmayan geniş bir pazar oluşmaktadır. Üstelik bunun sonucunda oyuna yeni başlayanlar normalde oyunu oynayarak uzun sürede elde edemeyecekleri eşyaları hemen alabilmektedir. Bu da hem oyunun tutarlı-dengeli oyun içi ekonomisini bozmakta, hem de diğer oyuncularda bir adaletsizlik hissi yaratmaktadır. Bu tarz bir davranış bir hile türü olarak da algılanabilir.

Bir diğer yöntem ise oyun içi paranın *gerçek para* ile satın alınabilmesidir. Bir tür *sanal para* ile *gerçek para* paritesinden bahsedilebilir olmuştur artık. Ayrıca oyunda yönetilen karakterler de satılmaya başlanmıştır. Bu da oyun üreticileri açısından telif haklarına ilişkin sorunları doğurmuştur.

Örneğin, *EverQuest* (Sony Online Entertainment, 1999) oyununda karakterini satan oyunculardan haberdar olan Sony şirketi, oyun karakterlerinin satılmasını telif hakları yasasına dayanarak yasaklamıştır. (Kücklich, 2007, s. 323) Burada tartışmalı sorulardan biri de şudur: Oyundaki karakter oyun üreticisine mi aittir, yoksa oyuncuya mı?

Oyun içindeki ekonomilerin gelişimindeki son aşamada ise şaşırtıcı bir şekilde oyuncular oyunu gerçek para elde etmek üzere oynamaya, geliştirdikleri karakterleri, buldukları eşyaları ve sanal parayı satmaya başladılar. Bu tür eylemlere *gerçek para ticareti* (real money trade) denmektedir. Oyunların dışında karakterlerin, eşyaların ve sanal paranın satıldığı siteler kuruldu.

Tek tek oyuncularla başlayan gerçek para ticareti geldiği noktada işbölümünü ortaya çıkardı. Bir tür sanal üretim faaliyeti veya hizmet olarak oyuncular gruplar halinde oyun içinde para ve eşya elde ediyor ve satıyorlar. Bu tarz üretim *küçük meta üretimi* (petty commodity production) (Heeks, 2008, s. 30) olarak adlandırılmaktadır.

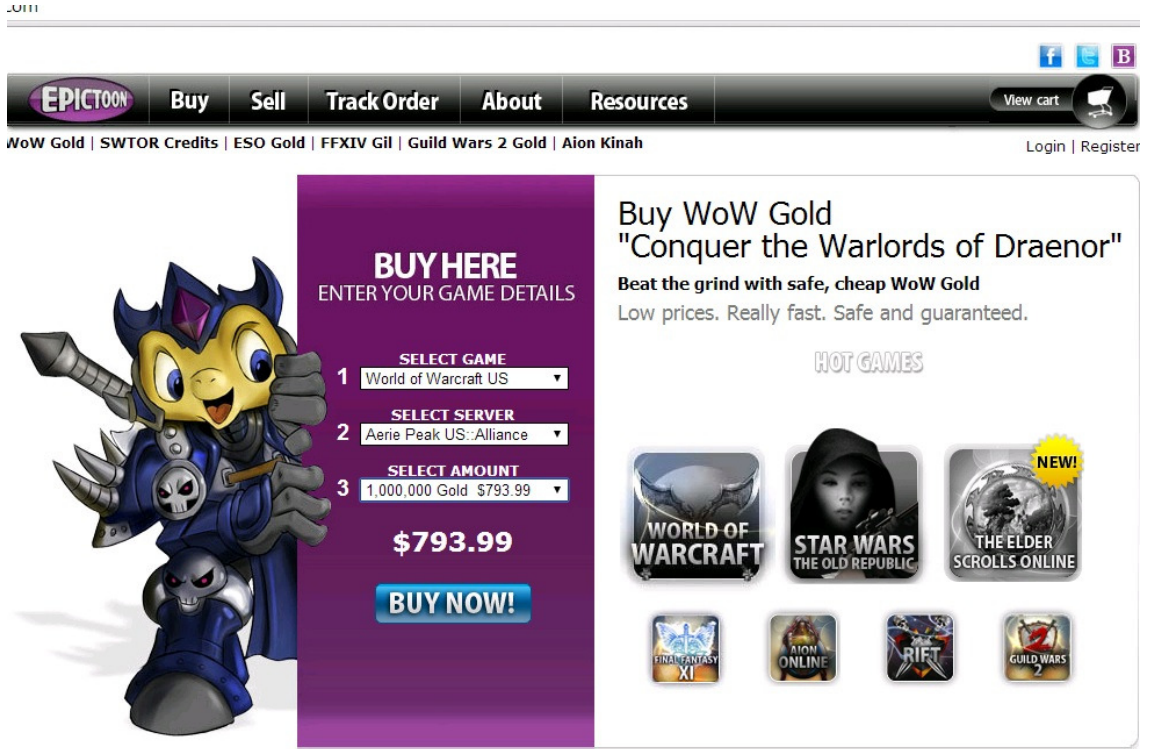
Gerçek para ticareti altında farklı hizmet faaliyetleri bulunuyor. Karakter geliştirip satmak, eşya satmak, başka birine ait karakterin kontrolünü alıp onu geliştirerek *seviye atlatmak* (power leveling), birine zor bir görevde eşlik etmek ve sonuncu olarak oyun içi para satmak.

Bazı oyun firmaları gerçek para ticaretini düzenleyebilmek için ürettikleri oyunları daha baştan buna uygun olarak tasarlamaktadırlar. Örneğin *Bots* (Acclaim, 2006) oyununda gerçek para karşılığı oyun içi eşya satın alınması oyuna dahil edilmiştir. Bu yöntem örneğin aylık abonelik sistemine dayanan *World of Warcraft*'tan (Blizzard 2004) farklıdır. *World of Warcraft*'ta gerçek para ticareti için bir sistem bulunmamaktadır, bu eylemler fiilen gerçekleşmektedir.

Oyun içindeki sanal para çeşitli formlar alabilmektedir. Örnek olarak altın, bakır, platin sikkeler verilebilir *Gerçek para ticareti* için oyun içinde çalışanlar oyunlardaki görevleri yaparak veya genelde oyun içindeki düşmanları

rutin bir şekilde öldürüp üstlerinden çıkan oyun içi parayı toplamakta ve bu oyun içi parayı gerçek para karşılığı satmaktadırlar. Bu eyleme *altın çiftçiliği* (gold farming) ismi verilmektedir.

Gerçek para ticareti ve özel olarak *altın çiftçiliği* çevresinde zamanla tek tek oyuncuların yerini şirketler almaya başlamıştır. Şirketler oyuncuları işe alarak karakter yükseltme hizmeti verdikleri gibi, bu oyunculardan aldıkları oyun içi parayı satmaya başlamıştır. Bu amaçla da işçi çalıştırmaktadırlar.



Şekil 37: Epictoon sitesinde World of Warcraft altın satışı **Kaynak:** <http://www.epictoon.com/> (27 Haziran 2014)

Gerçek para ticaretinin başlangıcı olarak ilk gerçek para ödemesi ile karakterlerin seviye artırılması ve eşya satın alınması işlemlerinin başladığı 1987 yılı gösterilmektedir. Bu ilk ticari aktivite metin ve grafik tabanlı *Çok Oyunculu Zindan* (MUD: Multi User Dungeon) türü rol yapma oyunlarında gerçekleşmiştir. (Heeks, 2008, s. 4) Altın çiftçiliğinin basit bir oyuncu aktivitesinden şirketler düzeyinde yapılar hale gelmesi ise 2001-2002 yılları olarak belirtilmektedir. (Heeks, 2008, s. 5) Batı'da gelişen büyük oyun şirketlerinin oyunlarında kullanılmak üzere, hem ABD şirketleri bu hizmeti

taşeronu vermekte, öteki taraftan da Güney Kore gibi ülkelerde internet kafeleri altın çiftliklerine (internet kafelerin oyuncuları artık işçi konumundadır) dönüştürülerek o bölgedeki yerel pazara hizmet edecek şekilde düzenlenmektedir. Temel hizmet olarak oyun içi para ve eşya satılmakta ve oyun karakterlerine seviye atlatılmaktadır. Altın çiftlikleri medyada oyun *sweatshop*ları olarak algılanmış ve aktarılmıştır. (Barboza, 2005)

eBay gibi internet ticareti sitelerinin açılması bu ticaret türünü körüklemiştir. eBay çeşitli yasal zorlukların ardından sanal oyun ürünlerinin satışını engellese de gerçek para ticaretine yönelik sitelerin varlığı ile sektör büyümeyi sürdürmüştür.

Altın çiftliği organizasyonu içinde farklı rollerde oyuncular bulunur. Avcı rolündekiler oyun içindeki düşmanları öldürerek üstlerinden çıkan parayı toplarlar. Savaşçı rolündekiler onlara yardım eder ama parayı almaz, toplayıcılar oyun içi kaynakları toplayıp oyun içi paraya dönüştürürler. Üretici roldekiler oyun içinde çeşitli kaynakları kullanarak oyun içi nesnelere üretir, bankerler paraları biriktirir ve oyun içinde banka ve ticaret alanlarına götürür. Tüccarlar eşya ve parayı oyunculara teslim eder. Reklamcılar oyunculara hizmet hakkında mesajlar yollarlar. Seviye atlaticılar ise hizmeti alanın karakterini alıp oynayarak onu geliştirirler. (Heeks, 2008, s. 6)



Şekil 38: Çin'de bir altın çiftliğinden fotoğraf.

Kaynak: <http://www.nytimes.com/imagepages/2005/12/08/business/09gaming.2.ready.html> (27 Haziran 2014)

Örneğin, altın çiftçiliği yapan bir firmanın sahibi altında 20 kişinin çalıştığını, bunlardan üçünün daha verimli bir şekilde altın çiftçiliği yapabilmek için araştırma yaptığını, İngilizcesi iyi olan 3 kişinin reklam işlerini, geri kalanın ise 4 grup halinde altın topladığını söylemektedir. (Heeks, 2008, s. 7)

Ciddi bir sektör olarak görülen altın çiftçiliğinin 150.000 kişinin çalıştığı yıllık 500 milyon dolarlık bir alt-sektör olduğu belirtilmektedir. (Heeks, 2008, s. 10) Altın çiftliklerinin büyük çoğunluğunun Çin, Meksika, Japonya, Endonezya, Romanya, Rusya, Hindistan, Malezya, Güney Kore ve Filipinler'de olduğu bilinmektedir. (Heeks, 2008, s. 11) Çalışanların büyük kısmı kırsal kesimden gelenler, genç işsizler ve part-time işler arayan öğrencilerden oluşmaktadır.

Bir işçinin aylık geliri Çin için örneğin ayda 150\$ civarında hesaplanmaktadır. (Heeks, 2008, s. 15) 40-200\$ arasında değişen ücretler olduğu da bilinmektedir. (Jin, 2006) İşverenin ise buna karşılık aylık aynı çalışma üzerinden 60 bin \$ kazandığı belirtilmektedir. (Lee, 2005, s. 21) İşçiler 4 farklı ödeme yöntemiyle ücretlerini almaktadır: Aylık ücret, parça başı ücret (Örneğin *World of Warcraft* oyununda 100 sanal altın başına 1,25\$), kotalı çalışma ve üretim hedefleri ile çalışma. Çalışma yerlerinde sağlık koşulları ve verilen yemeklerin düşük kalitede olduğu söylenmektedir. (Heeks, 2008, s. 17) Çalışma saatleri 12 saatlik 2 vardiya halinde gerçekleşmekte ve haftaya 7 gün de çalışılmaktadır. (Jin, 2006) Vardiyalar sırasında molalar almak mümkündür, fakat oranı hakkında net bir bilgi elde edemiyoruz. Yapılan işin niteliği olarak yarı-vasıflı olarak tarif edilmektedir. (Heeks, 2008, s. 18)

Altın çiftçilerinin büyük bir kısmı Asya'da ve özellikle Çin'de olduğundan, altın çiftçileri genellikle *Çinli altın çiftçileri* olarak adlandırılmıştır. (Jin, 2006) İş yaparken Çinlilerle ilişkili "Çinli köpek" (Heeks, 2008, s. 55), "fareler", "hastalık" veya "komünistler" (Jin, 2006) gibi ırkçı ve ayrımcı hakaretlere maruz kalabilmektedirler. Veya oyun içinde özellikle altın çiftçilerinin karakterlerine saldırıp öldürenler veya oyun üretici firmaya şikayette bulunanlar da vardır. Altın çiftçilerinin oyunda oldukları farkedildiğinde üretici firma tarafından oyun hesapları kapatılabilmektedir. Hatta bu konuda davalar da açılmaktadır. (Heeks, 2008, s. 48)

Altın çiftçiliği düşük ücretli ve angarya bir iş olarak tarif edilmektedir. Bilgisayarda fare ile çeşitli noktalara tıklayarak saatlerce aynı şeyi tekrarlamayı gerektirir. İşe dair genel kanı negatif olsa da pozitif noktaların da olduğu iddia edilmektedir. Ücretler Çin'deki ortalama ücretlerle karşılaştırıldığında yüksek bulunmaktadır. (Heeks, 2008, s. 55)

Altın çiftçileri ile yapılan mülakatlarda bir kısmının işi sıkıcı ve angarya bulunduğu söylenmektedir. İşe olumlu yaklaşan, oyun ile çalışmanın arasında fark kalmadığını, çalışmanın oyunlaştığını söyleyenlerin de olduğu belirtilmektedir. (Jin, 2007) Ayrıca yoksul yaşamları içinde bu insanların

oyunlar sayesinde kendilerini daha güçlü, statü sahibi ve zengin hissettiği iddia edilmektedir. Ayrıca çoğu altın çiftçisinin daha iyi bir alternatifinin olmadığı söylenmektedir.

Altın çiftçileri iş ile oyun arasındaki ayrımın nasıl bulanıklaştığına dair bir örnek sunuyor. Fakat aradaki sınırın bulanıklaşmasının çalışma koşulları açısından sonuçlarına baktığımızda ne piyasa açısından tam anlamıyla uygun ve sorunsuz, ne de çalışanlar açısından sağlıklı bir eklemlenme görüyoruz. Piyasa açısından sorunlu çünkü oyun üreticileri ile altın çiftlikleri arasında çatışma yaratıyor ve bazı yasal kısıtlamaların gündeme gelmesine neden oluyor. Örneğin Çin'in altın çiftçiliğini yasaklaması gündeme gelmiştir. (Claburn, 2009) Çalışanlar açısından bakıldığında çalışma koşullarının ağırlığı sağlık problemleri yaratacak düzeydedir. Çin'de hapisanelerde zorunlu hizmet olarak altın çiftçiliği yaptırıldığı da bildirilmiştir. (Vincent, 2011)

Yee (2006, s. 68), “*Kılıçlar ve ejderha öldürme eğretilmelerinin yapılan işin gerçek doğasını bulandırması ve bizi uzaklaştırması talihsizlik.*” diyor. Bu “*bulandırma ve uzaklaştırma*” etkisinin altın çiftçiliği açısından önemli bir işlevi olduğunu söyleyebiliriz. Altın çiftçilerinin bir bölümünün yaptıkları işi sevmeleri, iyi bir alternatif olarak görmeleri, kendilerini geliştirdiğini düşünmeleri, hobilerini gerçekleştirerek para kazandıklarını hissetmeleri, oyundaki sanal zenginlikleri elde ederek gerçek bir refah elde etmiş gibi mutlu olmaları (Jin, 2007) ancak oyunlara özgü bazı özelliklerin çalışma yaşamını bulandırmasıyla mümkün olmaktadır.

MMOG oyunlarına ait seviye atlamak (*leveling*) ve daha güçlü bir karaktere sahip olmak, daha iyi ekipmanlar edinmek, loncalar içinde daha kıdemli hale gelmek ve bu sayede saygı görmek gibi ödüllendirme mekanizmaları *altın çiftçiliği* çalışma tarzını çekici hale getirmektedir. Bir taraftan oyun dünyasının temsilleri çalışma yaşamının gerçekliğine karışırken, diğer taraftan çalışmanın rutin süreçleri oyun oynama biçimini belirlemektedir.

Huizinga (1995, s.22)'ya göre oyun ile ciddiyet karşıtlığı doğru değildir. Oyun ciddi bir şekilde oynanır, bazen oyundaki mücadele ciddi sonuçlar doğurabilir. Yine de oyun görev değildir, gönüllü bir eylem ve özgürlüktür. (Huizinga, 1995, s. 24-25) Oyunu kural, engel, çaba, sonuç gibi yapısal özellikleri ile değil kültürel ve toplumsal yönleriyle ele alırsak altın çiftçiliği oyundan çok çalışmaya yakın durmaktadır. Altın çiftçilerinin 12 saatlik vardiyalarının bitiminde, yalnızca kendileri için ve yalnızca eğlenmek için, bir süre önce çalıştıkları oyunu bu kez işin gereği belli kurallara bağlı olarak değil de özgürce oynamaları (Jin 2007) da bu görüşü desteklemektedir.

Jin (2007) Marks'a ait yabancılaşmayı anlatan bir pasajı oyunlara uyarlamaktadır:

"Oyuna yabancılaşma, oyuncuya kendini oyunu kendine ait değil de başkasına aitmiş gibi hissetmesiyle gösterir. Oyuncunun eylemi kendi eylemi değildir, başkasına aittir, kendini kaybetmedir."

Oyun oynama ve çalışma ayrımının ortadan kalktığını savlayan çalışmalar çalışma yaşamının oyunlaştırılmasına vurgu yapmakta ve aynı zamanda da altın çiftçileri örneğinde olduğu gibi oyun oynamanın çalışmaya dönüştüğünü ileri sürmektedirler. Oyun oynayarak çalışan altın çiftçisi örneğinde oyun oynamanın pratik faaliyetinin çalışma ile benzerlikler taşıdığını düşünsek de oyunun serbest ve gönüllü bir faaliyet olarak düşünüldüğünde farklılıkları vardır. Kahvede tavla, sokakta seksek oynamakla rutin bir şekilde bir elektronik cihazın önünde üretim amacıyla faaliyet göstermek birbirinden farklı şeylerdir. Altın çiftçileri üretimleriyle zengin ülkelerin görece refah içindeki bireylerinin oynadığı oyunlarda onlara ekipman, karakter, sanal para sağlamaktadır. Bunu yaparken aynı karakterleri, aynı nesnelere farklı amaçlarla, farklı düşüncelerle, farklı pratikler dahilinde kullanırlar. Ayrıca bunu yaparken aylık ücretlerini, barınma ve yemek imkânlarını, o işi yapmadıklarında işsiz kalabileceklerini düşünmek zorundadırlar. Bu yüzden oyun oynamak ile çalışmanın arasındaki ayrımın muğlaklaştırılması altın çiftçilerini bütün bu sıkıntıların uzağında, oynayarak ve eğlenerek para kazanan mutlu bir azınlık olarak algılamamıza ve

gerçek yaşamlardan ve gerçek üretim süreçlerinden uzağa düşmemize neden olacaktır.

4.2 Oyun Emeği ve Araçsal Oyun

Altın çiftçileri örneğinde de gördüğümüz gibi oyunlar günümüzde bir değişim içindeler. Oyuncuların bilgisayar oyunları başındaki faaliyetleri kimi zaman üretim faaliyeti gibi görünüm sergilemektedir. Oyunların tasarımına bağlı olarak bazı oyunlar diğerlerine göre daha çok zaman, daha çok çaba gerektirmenin ötesinde belli bir oynanış tipini de ortaya koymaktadır. Oyunda ilgilenilen, oynanabilir şeyler daha da fazla tüketilebilir nesnelere andırmaktadır. Oyun içi para ve satın alınabilir nesnelere çok sayıda oyunda başat öge konumundadır. Oyun nesnelere biriktirilmesi, bunların daha iyi olanlarla değiştirilmesi, başka nesnelere birleştirilerek hem oyun açısından daha faydalı hem de değer olarak daha fazla nesnelere dönüştürülmesi bir oyun tarzı olarak oyuncular tarafından benimsenmiş durumdadır. *OGame* gibi oyunlar sürekli bu tür kaynakların biriktirilmesi ve bunların yönetilmesine dayanmaktadır. MMOG oyunlarında zırh, kılıç, kalkan, kıyafet, binek hayvanı (mount) gibi oyun içinde kullanılan araçlar oyun içindeki açık artırmalarda alınıp satılmaktadır. Veya *Entropia Universe (MindArk, 2003)* gibi oyunlarda bu alım satım faaliyeti oyun içinde borsa kurulmasına neden olmuştur. Nesnelere alış ve satış fiyatları sadece oyun içinde değil oyun dışında siteler, forumlar, üretilmiş farklı yazılımlar ile bilgisayardan ve hatta tablet ve cep telefonlarından takip edilebilir, ayrıca oyun dışında alım satım yapmayı mümkün kılan yazılımlar da bulunmaktadır. Bazı oyuncular oyundaki karakterleriyle türlü maceralara atıldıktan sonra oyunun sadece bu yönüyle ilgilenmekte, bu açık artırma veya borsa yazılımlarıyla oyuna esas yazılımıyla girmeden, oyun dünyasına sadece böyle bir etkide bulunmaktadır. Biriktirilen oyun içi para bireysel veya klan kasalarında tutulur. Bu paranın yönetilmesi de başka bir oyuna dönüşür.

Dijital oyunlarda geleneksel oyunlardan çok daha fazla rastladığımız bu tür oynama tarzları masaüstü *rol yapma oyunlarında*, *güç gösterisi (power play)* olarak adlandırılmaktadır. *RPG* oyunları rol yapmaya dayansa da oyun içinde

oyun mekanikleri ve oyun nesnelere daha çok önem vererek oynamak mümkündür. *Güç gösterisi oyuncular* (power player) bu tür bir tarzı benimseyerek oyunun her anında hedef odaklı bir algıyla hareket ederler. Çoğunlukla bu tarz ayırık bir biçimde kendini ortaya koyarak oyuncular arasında hoşnutsuzluğa da neden olabilir. *RPG* oyunları rol yapmayı gerektirdiğinden oyuncuların rol gereği olan olaylarla, durumlarıyla söylemsel olarak ilgilenmeleri ve reaksiyon göstermeleri beklenir. Örneğin karakteri yaralı bir oyuncu iki düzlemde oynamaktadır aslında. İlk oyunda *sağlık puanı* normalin altında olduğundan karakterinin oyundaki sürekliliği tehdit altındadır. İkinci olarak metinsel anlamda karakteri kan kaybetmektedir. Böyle bir durumda *güç gösterisi oyuncusunun* oyun yöneticisine *sağlık puanını* sorması ve bu bilgiyle hareket etmesi doğal görünmekle birlikte oyunun söylemsel düzlemiyle çatışır. Oyuncudan rol gereği sadece yaralı olduğu bilgisiyle hareket etmesi beklenir, örneğin yaralı birisinin yapacağı gibi "*sendeleyerek savaş alanını terketmek*". *Güç gösterisi oyuncusu* ise *rol yapan oyuncudan* farklı olarak *sağlık puanının* matematiksel mantığı içinde hareket eder, örneğin %30'u hala duruyorsa savaşmayı tercih edebilir, geriye hala *sağlık puanı* kaldığı ölçüde de bu eylemi sürdürür. Oyunun rasyonel kısmına bu ilgi kimi zaman rol yapma eyleminin mantığıyla çelişerek oyunu zevksiz kılmaktadır. Örneğin bir oyundaki ejderhanın görkemini, kanatlarını, ağzından çıkan ateşi hayal etmek isteyen *rol yapan oyuncu*, ejderhanın kaç *sağlık puanına* sahip olduğu, ateşinin verdiği hasarın kaç puan olduğu, bir turda kaç kare ilerlediği gibi sayısal bilgilerden keyif almayacaktır. Gerek oyun yöneticisi gerek diğer oyuncuların bunlara ilgi göstermesi bir anlamda sportmence olmayacaktır.

Dijital oyunlardaki bu tür oyunlarda bu oyun türünü benimseyen oyunculara da Taylor (2009, s. 70) *güç gösterisi oyuncusu* (power gamer) demektedir. Dijital oyunlarda seviye atlamak, seviye atlama uğraşını en "efektif" şekilde yapmak, karakteri olabilecek en güçlü yeteneklerle donatmak, en iyi ekipmanı hatta hiç kimsenin ulaşamadığı düzeyde araçları elde etmek, en fazla miktarda oyun parasına sahip olmak, oyunlardaki yapıları en üst seviyelere çıkarmak gibi etkinliklerde bulunan oyuncu tipi "*güç gösterisi oyuncusu*" olarak

adlandırılabilir. Bu etkinliklerin büyük bölümünde oyuncular istediklerini elde etmek için aynı işlemleri bazen aşırı düzeyde sıkıcı olsa da sürekli tekrarlamak zorunda kalmaktadır. Bu rutin tekrara *öğütme* (grinding) ismi verilmiştir. Örneğin *Xsyon* (Notorious Games, 2010) oyununda karakterin oyun dünyasındaki yaratıklarla mücadele edebilecek güce kavuşması için en efektif yol madenden taş çıkarması ve tuğla yapmasıdır. Bu taş çıkarma işlemini tekrarladıkça *sağlık puanı* (hit point, health) artar. Ancak binlerce taş çıkarıldığında sağlık puanı birkaç seviye yükselir. Oyuncu açısından bu işlem bilgisayar başında farenin sol tuşuna binlerce kez basmak şeklinde cereyan eder.



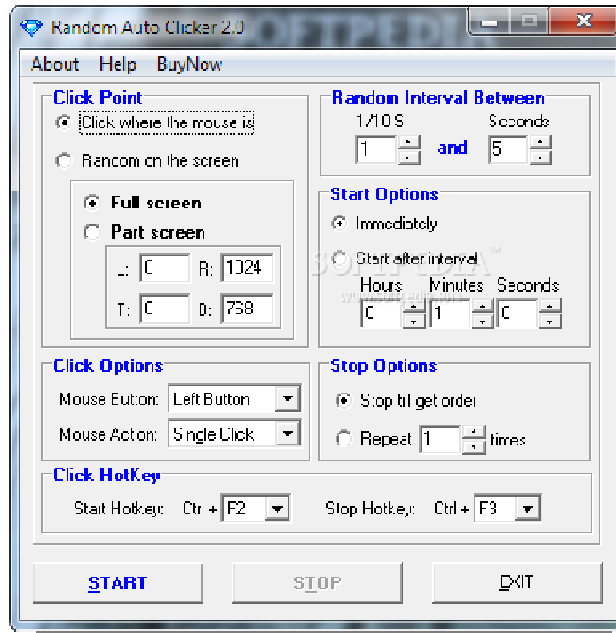
Şekil 39: Xsyon oyununda “öğütme” ile artırılabilecek değerler.

Kaynak: <http://xsyonsurvivalguide.com/wp-content/uploads/2013/07/stats.jpg>
(27 Haziran 2014)

Güç gösterisi oyuncularının bu işlemleri otomatize etmek için yardımcı yazılımlar, otomatik tıklama uygulamaları ve *makrolar*¹⁵ kullanmaları da bundan kaynaklanmaktadır. Ancak makroların kullanılması bazı oyunlarda haksız avantaj sağlamak anlamına geleceğinden hile olarak kabul görmektedir. Bu nedenle makroları denetleyerek eğer kullanımdaysalar oyuncuları oyundan atan

¹⁵ Oyunlarda makro bir dizi işlemin sırasıyla otomatik olarak yapılmasını veya tekrarlanmasını sağlayan kodlardır. Bu kodlar çeşitli makro yazılımları tarafından işletilebilir. Oyun açık durumdayken arkaplanda makro yazılımı bir tuş kombinasyonu ile devreye girerek klavye ve fare kontrolünü alır ve işleri otomatik yürütür.

ve girişlerini engelleyen yazılımlar da oyunlara entegre edilmektedir. Xsyon gibi oyunlarda ise sadece otomatik olarak oyundaki bir butona tıklayan yazılımları engellemek oldukça güçtür. Örneğin oyun yazılımının tıklamanın rutinliği farketmesi akla gelebilecek bir yöntemken, oyuncu ile yazılımın tıklaması arasında görünürde önemli bir fark göze çarpmayabilir. Ayrıca otomatik tıklama yazılımları bu durumun önüne geçmek için tıklamaların arasındaki süreleri değiştirmek, araya birkaç saniyelik esler koymak, fareyi hafifçe kaydırmak gibi özelliklere sahiptir. *Güç gösterisi oyuncusunun* eyleminin fazla gelişmemiş bir bilgisayar yazılımı tarafından bile yapılabilir olması bize oyun oynama denen eylemin bu rutin içinde nerede saklı olduğunu düşündürmelidir. Oyuncunun, Charles Chaplin'in *Modern Zamanlar* filminde örneklenen ve kara mizah malzemesi olan bantta somun sıkın işçisiyle hemen hemen aynı düzeyde bir iş sergilerken oyun oynuyor olması modern sonrası zamanlarda oyunun çalışmaya ne kadar yaklaşabildiğini göstermektedir.



Şekil 40: Otomatik tıklama yazılımı ekran görüntüsü.

Kaynak: http://i1-win.softpedia-static.com/screenshots/Random-Auto-Clicker_1.png (27 Haziran 2014)

Adorno ve Horkheimer (1997, s. 137) *Aydınlanmanın Diyalektiği*'nde bu durumu şöyle ifade etmektedirler:

"Geç kapitalizmde eğlence, çalışmanın uzantısıdır. Eğlenceye talep, mekanize çalışma sürecinden bir kaçış ve bu sürece dayanabilmek için bir güç toplama olarak yönelir. Ama aynı zamanda mekanikleşme insanın eğlence zamanı ve mutluluğu üzerinde o kadar güç sahibidir ve eğlence ürünlerinin imalatını o kadar etkin şekilde belirler ki, insanın [eğlence] tecrübeleri kaçınılmaz olarak çalışma sürecinin yansımaları haline gelir. Görünürdaki içerik sadece bulanık bir ön cephe; insanın içine işleyen standartlaştırılmış işlemlerin birbirini otomatik olarak takip etmesidir. İşte, fabrikada, büroda olup bitenden kaçış, ancak kişinin boş zamanında o olup bitenlere yakın şeyler yapmasıyla mümkün olur."¹⁶

Taylor (2009, s. 67) da bu çerçevede *güç gösterisi oyuncularının* oyunlarını *araçsal oyun* (instrumental play) olarak adlandırmaktadır. *Araçsal oyun* sadece bu rutinleşerek çalışmaya benzeyen oyun tarzı dışında farklı eylemleri de kapsayabilir. Örneğin oyun arayüzü çoğu oyuncu için fazla değiştirilmeden kullanılan bir öğeyken *araçsal oyun* bu arayüzün değiştirilme imkanlarının sonuna kadar kullanılarak oyundaki pencerelerin, tuşların yerlerinin en efektif şekilde düzenlenmesini de içerebilir. Örneğin eski birçok FPS (First Person Shooter) oyunu olan *Quake* (id Software, 1996)'i çok oyunculu modunda oynayan oyuncuların düşmanları daha kolay görmek, oyunun görsel detaylarının kafa karıştırmasını önlemek için oyun dünyasındaki duvarların doku kaplamalarını kaldırdığını, daha geniş bir alanı ve rakip oyuncuları görebilmek için oyunun *FOV*¹⁷ (Field of View) değerini değiştirdiğini biliyoruz. Bu oyun tarzı oyunun görsel işitsel öğelerini oyunu kazanmak için optimum düzeye getirmeyi de gerektirir. *Verimlilik* üretim için

¹⁶ Bu pasaj Türkçe kaynaktaki (Horkheimer ve Adorno, 1996) çevirideki anlam kaymalarından dolayı İngilizce (Horkheimer ve Adorno, 1997) kaynaktan çevirilmiştir.

¹⁷ FOV (Field of Viwe): Bakış açısı veya görüş alanının sayısal değeri, aynı fotoğraf makinesi objektifinin açısı gibi oyunda oyun dünyasını gösteren kameranın görüş alanı değiştirilebilir, geniş açılı bir objektifin sunduğu görüntü elde edilebilir. Böylece doğal olmayan bir görüntü elde edilse de normalden daha geniş alan görünür olduğundan rakip oyuncuları farketmek kolaylaşır.

kullanılan bir ifade kadar *araçsal oyun* için de geçerli bir ifadedir. Bütün oynama faaliyeti *verimliliğin* azami düzeye çıkarılmasıdır.



Şekil 41: *Counter-Strike*'dan duvarların dokusu kaldırılmış bir ekran

Kaynak: <http://s56.radikal.ru/i153/0910/17/adadee1acbf.jpg> (27 Haziran 2014)

Beyaz yakalı bir ofis çalışanın günlük iş rutininin bilgisayar başında bazı metinlerin Microsoft Office yazılımları arasında, Word'den Excel'e, Excel'den Powerpoint'e kopyalanıp-yapıştırılmasını içerdiğini, hatta büyük oranda bu olduğunu düşünürsek insanların çalıştığı gibi oynadığı daha da berraklaşır. Sanayi devriminin "bant işçileri"nin yanında genişleyen bir sınıf olarak "Word-Excel emekçileri"¹⁸, ellerinin altındaki bilgisayarı işyerlerinde kaçak da olsa bu ve benzeri oyunları oynamak için de kullanmaktadır. Burada

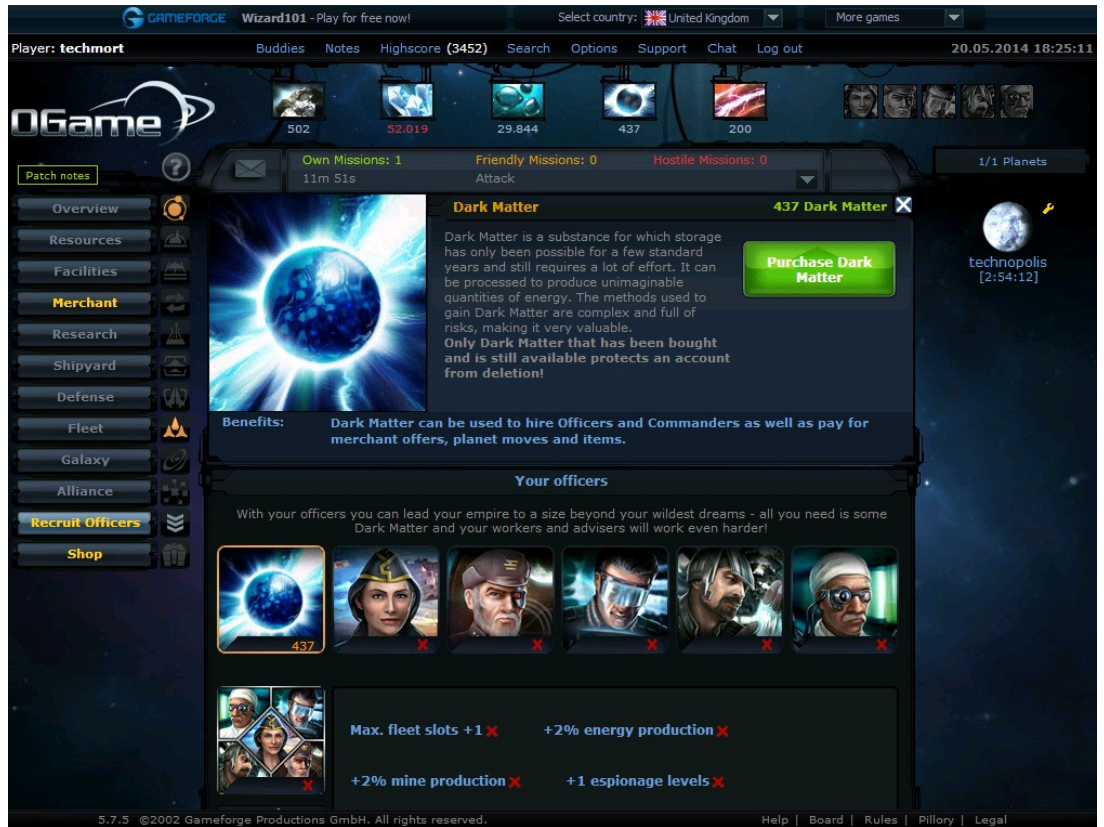
¹⁸ Bu isimlendirme sadece retorik anlam taşımamaktadır. Tıpkı sanayinin overlokçuları, frezecileri, son ütücüleri gibi, ofis çalışanlarının bir bölümünü en açık şekilde tüm çıplaklığıyla ifade etmektedir.

ilginç bir nokta ofis çalışanın bu araçlarla çalıştığında yaptığı spesifik bir işten oynadığı rutin bir oyundan daha çok zevk alması bile mümkündür. Ancak yaptığı iş onun güç bela terfi almasını sağlama imkanı taşıırken, oyunlardaki faaliyeti sanal karakterinin fantazi de olsa kesin olarak seviye atlamasıyla neticelenecektir. Oyunlar bu açıdan ilk bakışta daha adil gözükmetedir.

Öte yandan oyun şirketleri, oyun tasarımcıları *araçsal oyun* mantığı çerçevesinde oyuncuya *öğütme* faaliyetlerini bypass edecekleri imkanlar sunmaktadır. *OGame*'de bekleme süreleri gerçek parayla "karanlık madde" satın alınarak ortadan kaldırılabilmektedir. *The Mighty Quest for Epic Loot* oyununda daha çabuk seviye atlamak için *deneyim puanı* artışını hızlandıran iksirler gerçek para karşılığında satın alınmaktadır. Bu oyunlarda çoğunlukla iki veya daha fazla tip para birimi bulunur. Biri oyun içi para birimidir ve oyunda görevleri yerine getirdikçe bu para ile ödeme yapılır. Diğeri ise ancak gerçek para ödeyerek satın alabileceğiniz para birimidir. Çoğunlukla eylemleriniz sonucu bu para birimi ile ödüllendirilmezsiniz. Ancak nadiren turnuvalara katılarak, oyun sunucularındaki en başarılı oyuncu seçilerek ve benzeri şekillerde sınırlı miktarda bu para biriminden de elde edilebilmektedir. Gerçek para, kredi kartından yapılan harcama oyunda Türk Lirası, Dolar veya Euro gibi gerçekliğe referans verecek ifadelerle değil oyun işi bir para ile ifade edilir. Gerçek para ile yapılacak alışverişler arayüzde farklı bir bölümde açılır ve işlem bittikten sonra da para ile ifadeler görünmeyecek şekilde kapanır. Böylece tüketimin soğuk gerçekliği oyun dünyasından ayrıştırılmış olur. Oyunun zaman zaman gerçek para ile satın alma işlemlerine dair önerileri oyun dünyasına ustaca entegre edilmiştir. Eğer bu işlemler doğru bir tanıtım stratejisiyle yapılmamışsa oyuncu baskı altında hissedecek ve oyundan soğuyacaktır. Bu nedenle oyunu oyun içi parayla devam ettirebildiği sürece gerçek para ile ödeme ekranları devreye girmez.

Oyun endüstrisinin buradaki taktiği oyun hazzına tüketimi ustaca entegre etmek şeklinde gelişmiştir. Tek kişilik internet'te oynanmayan oyunlarda oyunu ürün olarak satın almak için bir kerelik ödeme yapmak gerekmektedir.

World of Warcraft gibi kitlesel çok oyunculu oyunlarda ise bir nevi "vatandaşlık" için aylık ödeme diyebileceğimiz üyelik sistemi bulunmaktadır. Bu sisteme *oyunmak için öde* (Pay to Play) de denilmektedir. Bu sisteme alternatif olarak *oyunmak ücretsiz* (Free to Play) sistemi gelişmektedir. Bu oyunlarda *mikro ödeme sistemi* (micro transactions) yaygınlaşmaktadır. *Mikro ödeme*, oyun açısından kullanışlı oyun nesnelere için ödeme, dekoratif oyun nesnelere için ödeme, zaman için ödeme, seviye için ödeme gibi farklı şekillerde gerçekleştirilmektedir. *Kazanmak için öde* (Pay to win) mikro ödemelerin oyuncuya ödemenin sadece görsel bir farklılık sunmadığı, oyun içi parayla satın alınması mümkün olmayan, oyunun oynanışı açısından avantaj sağlayacağı imkanlar sunması bağlamında bir alt tür olarak ortaya çıkmıştır.



Şekil 42: OGame'de "karanlık madde" satın alma ekranı

Kaynak: en.ogame.gameforge.com (27 Haziran 2014)

Öte yandan sadece oyun endüstrisi açısından değil eğitim açısından da oyunun *araçsallaşması* sorunlar içermektedir. Eğitimin, öğretici öğeleri oyuna ekleme çabası masumane sayılmaz ve aslında oyun endüstrisinin tüketimi körükleyici mikro ödeme teknikleriyle benzerlik taşır. *Reklam oyunları* (advergemes) ile *eğitim oyunları* (edugames) arasındaki benzerlik şaşırtıcı değildir. Oyunu araçsallaştırmanın neticesi olarak, oyun hazzı peşindeki oyuncunun ister reklam amaçlı olsun, ister eğitim çeşitli içeriklere maruz bırakılması oyuncunun gönüllülüğüyle her zaman çelişkili olacaktır.

Görünürde *araçsal oyun* ile *rol yapma* gibi oyun modları arasındaki ayrımlar nettir. *Araçsal oyun* teknik, yetenek, oyun sistemine değer verirken karşı tarafta anlatıdan duyulan haz yer almaktadır. Araçsal oyun *agonistik* bir yapıdayken *rol yapma*, *mimetik* yapıdadır. Araçsal oyuncular oyun şirketleri tarafından *mikro ödemeler* sunulan müşterilerken, *rol yapma* oyuncuları oyunun *gönüllü* katılımcıları gibidir ve mikro ödemelerden ziyade tek seferde ürünü almayı makul bulacaklardır. Araçsal oyun gündelik yaşamı andırırken *rol yapma* fantaziye daha çok açıktır. *Güç gösterisi oyuncuları* ödülleri ve hedeflere odaklanmışken *rol yapma* sonuçtan çok sürece dikkat etmektedir.

Öte yandan oyunun oynanış biçimindeki araçsallaşma ile oyun öğelerinin araçsallaşmış dünyanın öğeleri olması durumu iki farklı şeyi kastetmektedir. Horkheimer (2005, s. 135-136) mimesis'in dönüşümünü anlatırken şöyle demektedir:

Nasıl ilkel topluluklar daha iyi ürün almanın yolunun büyü değil, toprağı iyi işlemek olduğunu öğrenmek zorundaysa, modern toplumun çocuğı da mimetik tepkilerini denetim altına alarak belirli bir hedefe yöneltmeyi öğrenmek zorundadır. Çeşitli mimesis biçimlerinin yerini bilinçli uyarlanma ve sonra da egemenlik alır. Bilimin ilerlemesi bu değişimin teorik anlatımıdır: formül imgenin, hesap makinesi törensel dansın yerini alır. Kendini uyarlamak demek, varlığını sürdürmek için insanın kendisini nesnelere dünyasına benzetmesi demektir. İnsanın kendini böyle bilinçli olarak (refleks davranışı olarak değil) çevreye benzetmesi, uygarlığın evrensel bir ilkesidir.

Bu çerçevede *rol yapma* ile *güç oyunu* ayrımı çok da keskin değildir. Güç oyunu her zaman olumsuz anlamıyla araçsal bir nitelik taşımayabilir. Güç oyununun oyunun teknik kısımlarına ilgisi oyuncu açısından farklı direnç noktalarının da keşfi ve zorlanması imkânını açar:

Bunun yerine, eğer oyunlar bizi işlerimize hapsediyorsa, her daim endüstriyel faaliyet seçeneği vardır. Şüphesiz ki o durumda kendimizi ya her şeye bir anda sahip ya da şöyle bir şey yaparken bulacağız: Kısa bir zaman önce Race Driver: Grid oynuyordum, bir virajı alamadım ve kumsala doğru yoldan çıktım. Hayali takımımın kulaklık üzerinden gönderdiği uyarılardan bıkmış bir halde, yarışın geri kalanını, arabamı ne kadar sürede tamir edilebilecek düzeyin ötesinde parçalayabileceğimi anlamaya ayırmaya karar verdim. Kendimi hızla bariyerlere çarparken, yolun ortasına park edip böylece sürünün geri kalanından olabildiğince fazla arabanın bir sonraki turlarında bana çarpmasını beklerken izleyicilerin paniğini zevk içinde gözlemliyordum. Böyle kanlı bir aradan aldığım zevkin bir kısmı oyunu bozmaktan, gerçeğe benzemenin sınırlarını görmekten kaynaklanıyordu. Oyun yöneticim bu saldırgan ve tehlikeli hareketim hakkında tek bir yorum yapmadığı için, takımımın bana ihtiyaç duymadığına kanaat getirdim. Pek çoğumuz, korumamız gereken fakat oynanamaz bir karakteri (örneğin Goldeneye ya da MGS4’da), sırf sinir bozucu ya da kendini yeterince koruyamadığı için tahammüden vurmuşuzdur.

Elbette, oyuncunun özgürlüğünün bu tür muhalif ifadeleri (ya da “ihlalci oyun”) geçici bir tatmin sağlamakla kalırlar çünkü dijital bir çıkmazda son bulurlar; oyunu yeniden yükleyip tekrar denemek gerekir. Böyle anlar, oyuncu baş kaldırıp oyunun ona bir görev olarak tayin ettiği şeyi yapmayı reddettiğinde, bilgisayar oyununun bizden beklediğini yaptığımız anlardan daha çok “oyun” tanımına uymaktadır. (Poole, 2008)

Bu noktada Poole (2008)'un, Mark Twain (2010, s.15)'den yaptığı alıntı önceki bölümlerdeki tartışmaları güzel özetlemektedir:

Tom, hayat o kadar da boş değilmiş, dedi kendi kendine. İnsanı harekete geçiren kanunların en büyüklerinden birini keşfetmişti: Bir adamın ya da çocuğun bir şeyi çok istemesini sağlamak için o şeyi erişilmesi güç bir hale getirmek yeter. Tom da bu kitabın yazarı gibi büyük ve bilge bir filozof olsaydı, iş denen şeyin mecburen yapılan bir şey, oyunun ise mecburen yapılmayan şey olduğunu anlayabilirdi. Bu da, neden yapay çiçek yapmanın ya da ipte cambazlık etmenin çalışmak, kuka devirmenin ya da Mont Blanc'a tırmanmanın eğlence olduğunu anlamasına yardımcı olurdu. İngiltere'de bazı zengin beyefendiler yazları dört atlı arabalarla günde yirmi-otuz mil yolculuk ederler, çünkü bu ayrıcalık onlara epeyce paraya mal olur; ama birisi çıkıp da onlara bu iş için ücret önerseydi artık yaptıkları şey çalışmak olurdu ve derhal istifa ederlerdi.

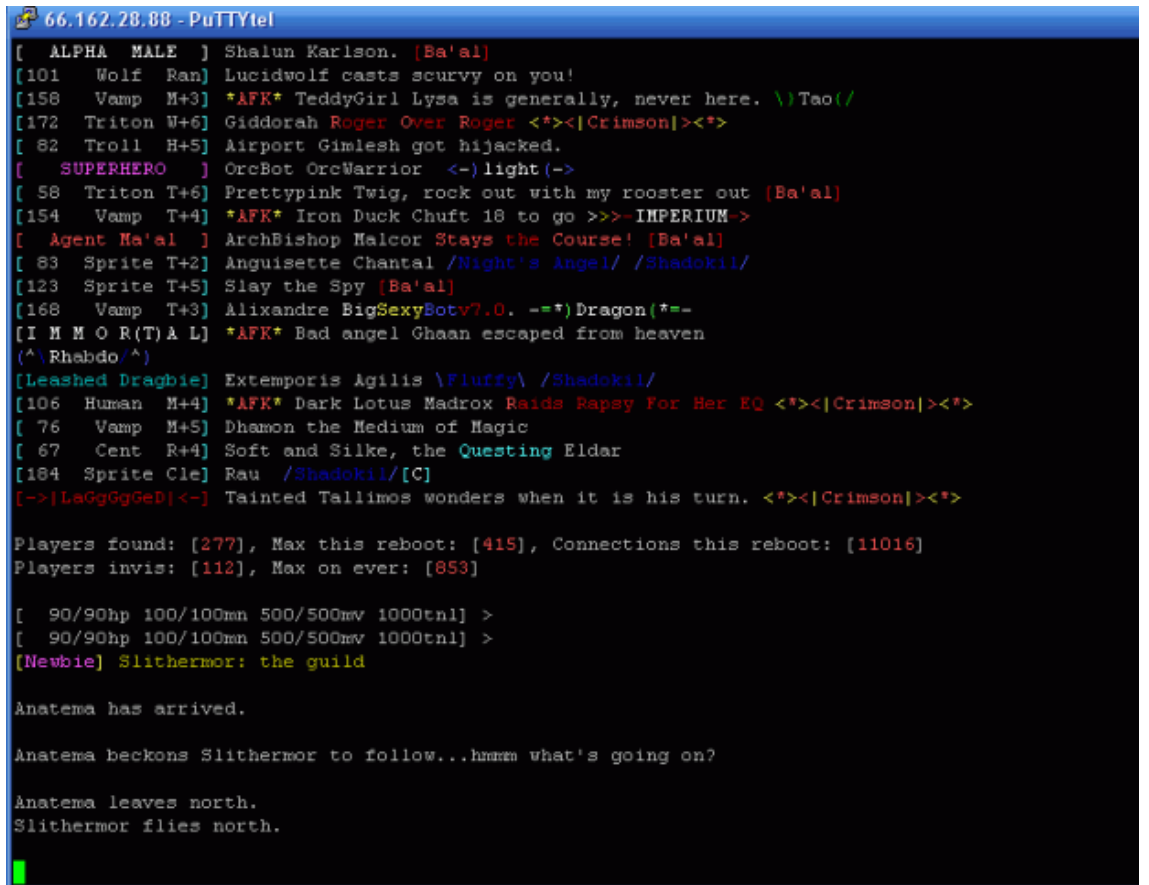
İster anlatıyla ilişkili olsun, ister oyun sisteminde bir küçük veriyi elde etme çabası, oyuncu ancak oyun sisteminin dayatmadığı bir şey yapıyorsa oyun oynamaktadır.

Huizinga ve Callois açısından olduğu gibi Fink'in düşüncesi doğrultusunda yaklaştığımızda da dijital oyunlardaki bu araçsallaşma eğilimi ve mikro ödemelerle oyun sistemine gerçek paranın girişi, oyun içinde "seçkin" bir oyuncu sınıfı yaratarak oyunun oyunsal değerinin yitirilmesi anlamına gelmektedir. Oyuna içsel amacı dışında bir amaç dahil olduğunda, içsel anlamı dışında anlamlar kazandığında oyun oyun olmaktan çıkar. Taylor (2009, s. 90), Dibbell (2004)'in yaklaşımı üzerinden oyun ve çalışma ayrımının ortadan kaldırılmasına dair iki farklı eğilimi ortaya koymaktadır:

Dibbell'in önerdiği gibi, "Bu tam da oynamanın dijital dönemde artması ve dijital mantıkların oyun mantığıyla hususi uyumu sayesinde. Modernitenin üretim ve oyunsal arasındaki süregelen bu dengesi, şimdilerde iş alanının bozulup, neredeyse oynama alanını boğmasıyla tehdit altındadır." (Dibbell 2004). Bazıları bu gelişme karşısında endişelenirken, Dibbell 1960'lardaki Durumculuk hareketinden gelen kışkırtıcı bir çağrıya dikkat çeker; bu çağrı oynama ile sıradan yaşam arasındaki "merkezi ayrımın aşılması

gerektiğini” (age) hatırlatmaktadır. Sermaye ve reklam kültürüyle derinden ilişkili olması sebebiyle bu gelişmenin dikkat çekici olduğunu ancak hedeflenenin bu olmadığını söyleyen Dibbell, oynamanın ve barındırdığı hazzın statüsüne ilişkin önemli bir soru sormaktadır.

Durumculuk (sitüasyonizm) (1958) bu ayrıma dair aslında bambaşka bir öneri getirmektedir. Piyasa kurallarının oyun dolayımından ve oyun dünyalarının deneyselliğinden geçerek yeniden dünyayı araçsal bir şekilde belirlemesinin aksine çalışmanın temelinde yatan gönüllülüğe, çalışma eyleminin insan bilincine o kadar da yabancı olmayan niteliğine, nicelleştirilerek ücrete tabi olan çalışma zamanının niteliksel yönüne vurgu yapılmaktadır. Hayat oyunlaşmalıdır, ama bahsedilen bugün algılandığı anlamda bir oyunlaşma değildir.



```
66.162.28.88 - PuTTYtel
[ ALPHA MALE ] Shalun Karlson. [Ba'al]
[101 Wolf Ran] Lucidwolf casts scurvy on you!
[158 Vamp M+3] *AFK* TeddyGirl Lysa is generally, never here. \)Tao(/
[172 Triton W+6] Giddorah Roger Over Roger <*><|Crimson|><*>
[ 62 Troll H+5] Airport Gimlesh got hijacked.
[ SUPERHERO ] OrcBot OrcWarrior <-)light(->
[ 58 Triton T+6] Prettypink Twig, rock out with my rooster out [Ba'al]
[154 Vamp T+4] *AFK* Iron Duck Chuft 18 to go >>>- IMPERIUM->
[ Agent Ma'al ] ArchBishop Malcor Stays the Course! [Ba'al]
[ 83 Sprite T+2] Anguissette Chantal /Night's Angel/ /Shadokil/
[123 Sprite T+5] Slay the Spy [Ba'al]
[168 Vamp T+3] Alixandre BigSexyBotv7.0. --*)Dragon(*=-
[I M M O R(T)A L] *AFK* Bad angel Ghaan escaped from heaven
(^ Rhabdo/^)
[Leashed Dragble] Extemporis Agillis \Fluffy\ /Shadokil/
[106 Human M+4] *AFK* Dark Lotus Madrox Raids Rapsy For Her EQ <*><|Crimson|><*>
[ 76 Vamp M+5] Dhamon the Medium of Magic
[ 67 Cent R+4] Soft and Silke, the Questing Eldar
[104 Sprite Cle] Rau /Shadokil/[C]
[->[LeGgGgGeD]<-] Tainted Tallimos wonders when it is his turn. <*><|Crimson|><*>

Players found: [277], Max this reboot: [415], Connections this reboot: [11016]
Players invis: [112], Max on ever: [853]

[ 90/90hp 100/100mn 500/500mv 1000tn1] >
[ 90/90hp 100/100mn 500/500mv 1000tn1] >
[Newbie] Slithermor: the guild

Anatema has arrived.

Anatema beckons Slithermor to follow...hmm what's going on?

Anatema leaves north.
Slithermor flies north.
```

Şekil 43: Bir MUD olan *Aardwolf*'tan ekran görüntüsü. **Kaynak:** <http://i104.photobucket.com/albums/m178/hamsteroid/aardwolf.gif> (27 Haziran 2014)

Çok oyunculu oyunların ortaya çıktığı ilk dönemdeki *MUD* (Multi User Dungeon) ve *MOO* (MUD Object Oriented) oyunlarının görsel öğelere nadiren rastlanan metin temelli dünyalarında komutlar, tasvirler ve iletişimin fantazmatik yönü dikkat çekicidir. Tarihselliği içinde o günden bu güne üç boyutlu oyun dünyaları, özenli bir şekilde süslenmiş sayısız oyundan sonra *OGame* oyunu internet tarayıcıların platform üstü niteliği ve mobil teknolojilerin yaygınlaşmasıyla metin temelli oyunu yeniden tekrar etmektedir. Ancak bu tekrarda kaybedilen önemli bir nokta, eski metin tabanlı oyunlardaki öyküyle ilişkili metinlerin yerini sayılar, istatistikler, tablolar ve grafiklerin sarsılmaz netliği ve gerçekliği almıştır. Oyuncunun kimliğini kuran "maskeli baloda bir maske" yerine, verilen birikimi olarak sayısal bir ifade, sanal sermayenin miktarı öne çıkmıştır. Buna benzer bir gelişmenin izini *IRC*'nin (Interney Relay Chat) sohbet odalarından sosyal medyaya geçerken de görebiliriz. Sohbet odalarında sözün ağırlığı karşısında iyi yapılandırılmış görsel bir Curriculum Vitae (özgeçmiş) izlenimi veren Facebook profili gerçek değil ancak *gerçeklik pornosu* olarak varolabilir.

İkinci Dünya Savaşı'ndan itibaren Soğuk Savaş döneminde ve Vietman savaşı zamanında öncelikle savaşın hizmetine sunulan bilgisayarlarla kendi laboratuvarlarında oyunsal bir ilişkilene geliştirilen bilgisayar programcılarının yarattığı *sibernetik devrim* pek çok kuramcıda umut dolu beklentiler oluşturmuştu. Donna Haraway'in *Siborg Manifestosu* (2006) böyle bir iklimin ürünüdür. Bu kuramcılara göre demokratik, eşitlikçi, katılımcı bir dünya için internet ve bilişim teknolojileri gerekli araçları sunmakta veya en azından ilham vermekteydi. Ancak her yeni medya gibi bilgisayarlar da denetleme ve rasyonalizasyon süreçlerinin neticesinde araçsallaşmanın hedefi oldular. Bu anlamda *MUD*'lar döneminde açılan bu aralığın ardından, ki bu aralık kendini internet'in getirdiği eşitlik, özgürlük ve katılımcılık olarak ortaya koymuştur, oyuncular artık bu kapanımı tecrübe etmektedir. Bir anlamda sibernetik devrim bir karşı devrimle engellenmiştir.

4.3 Lusorik Tavir Kavramı

Suits (1995 s. 52), Çekirge isimli yapıtında oyun kavramı üzerine giriştiği uzun felsefi diyalogda kendini araçsal oyun tartışmasının ortasında bulur. Suits'e göre oyun "*belli bir duruma [prelusorik amaca], yalnızca kuralların izin verdiği araç ve yöntemlerin [lusorik olanakların] kullanılmasıyla varılmaya çalışıldığı; kuralların, daha etkisiz araç ve yöntemler lehine daha etkili olanları yasakladığı [kurucu kurallar] ve kuralların salt o etkinliği olanaklı kıldığı için benimsendiği [lusorik tavır] bir uğraştır.*" Kısa haliyle "*oyun oynamak, gereksiz engelleri yenmek için gönüllü bir girişimdir.*" (Suits, 1995, s. 52)

Bu tanımları açıklamak için öncelikle Türkçesi *lusorik* olarak çevrilmiş olan İngilizcesi "lusory" olarak geçen kavramın oyun araştırmalarında *oyunsal* (ludic) olarak kullanıldığının altını çizmek gerekmektedir. *Prelusorik amaç*, oyundaki etkinliğin öncesinde, engeller ve kurallar olmaksızın gerçekleştirilecek eylemin amacıdır. Örneğin futbolda topun kale çizgisini geçmesi gerekmektedir. Ancak sadece *prelusorik amaç*ın gerçekleştirilmesi oyunu ortaya çıkarmaz. Top elle taşınıp kale çizgisini geçince bırakıldığında futbol kurallarına göre gol sayılmış olmayacaktır. *Lusorik olanaklar* örneğin futbolda topun ayakla oynanmasıdır. Futbolun *kurucu kurallarından* biri topun elle oynanmasını yasaklar. Bu şekilde oyun içinde *prelusorik amaç* ancak *lusorik amaca* evrilerek, *lusorik olanaklarla*, *kurucu kurallara* uyarak gerçekleştirilebilir. Suits'in tanımının belki de en ilgi çekici noktası *lusorik tavır*la ilişkili kısmıdır. Oyun ancak oyunun kurallarının benimsenmesi ile gerçekleşir. Ancak oyunu olanaklı kılan *lusorik tavır* benimsemeden daha derin bir anlam taşır. Kurallar ve olanaklar oyuncuyu *lusorik tavır* içine sokmaz. Tam tersi geçerlidir. Dolayısıyla herhangi bir eylemi oyunlaştıran, örneğin "100 metre koşuyu" basitçe bir noktadan diğerine gitmekten bir müsabakaya dönüştüren, öncelikle *lusorik tavır* yani insanı oyuncu olarak kuran oyun deneyimine açıklıktır. Oyuncunun oyundaki bulunuşu *lusorik tavır* içindedir ama bu durumun *prelusorik* bir yönü

olduğunu da kabul etmek gerekir. Oyuncunun *lusorik tavrı* ile "*dünyanın sembolü olarak oyun*" (Fink, 2010) birbirlerini bulmaktadırlar.

Suits'in kurallar, olanaklar ve amaç şeklindeki biçimsel tanımında, *lusorik tavrı* gibi muğlak bir eklentiye ihtiyaç duyması tam da oyunda kavranması güç olan, Huizinga'nın deyişiyle eğlenceyi yaratan aşırılığı, aklın araçsallığının dışında kalan yönü (1995, s. 19) kavrama çabasıdır. Oyun araştırmalarında, Juul'ün, Salen ve Zimmerman'ın oyun tanımları ve benzerlerinin oyun sistemi tanımlarının biçimsel olarak ele aldığı meselede eksik bıraktıkları yönün, Huizinga, Callois, Fink ve Suits'de farklı kavramlarla da olsa kavranmaya çalışıldığını görmekteyiz. Huizinga'nın oyuncunun gönüllülüğüne yaptığı vurgu, Callois'in profesyonel sporcular ve amatörler arasındaki ayrımı araması, Fink'in oyuncunun dünyayla ilişkisine odaklanması ve son olarak Suits'in oyuncuda *lusorik tavrı* oyun tanımına eklemesi oyunun araçsallaştırılmaya direnen, araçsallaştığında yiten bir yönü olduğunu tanımlarından kaynaklanmaktadır. Suits (1995, s. 172) bu konuda şöyle demektedir:

Bu görüşte, oyunlar ayrılmaz parçaları olan araçsal amaçlarıyla kavranır; ya da bizim tanımlamamızın diliyle söylersek, oyun esasen prelusorik amaçları elde etmenin bir aracı olarak görülür.

Ne var ki oyunlara ilişkin böyle bir görüş, kendi içinde çelişkilidir; çünkü prelusorik amacın elde edilmesine kendini aşırı adamanın, bu amacın belirlediği oyun üzerinde yok edici bir etkisi vardır.

Suits (1995, s. 172-173) oyunlarda *radikal araçsalcılık* dediğimiz tavra yer olmadığını düşünmektedir. Suits'e göre profesyonel oyunlar oyunun amacıyla oyuncunun çeşitli prelusorik amaçlarını uzlaştırdığı için *radikal araçsallık* olarak değerlendirilemez. Oyun, oyun olma özelliğini yitirmeden bir araç olabilir, ancak esasen bir araç değildir. Suits kendi yaklaşımını *radikal ototelizm* ile *radikal araçsalcılık* arasında tanımlamaktadır. Suits (1995, s. 171)'e göre *radikal ototelizm* oyunun salt kendi içinde bir amaç olarak oynanmadıkça

oyun olmadığı görüşüdür. Ancak Suits'in eksik bıraktığı nokta *extralusalorik* amaçlarıyla oyunu uzlaştıran profesyonellerle, oyunu radikal olarak araçsallaştıran sahte oyuncular arasındaki farkın gittikçe kapanmasıdır.

Sutton-Smith (2001, s. 189) psikologların oyunlara yaklaşımını ve bu konudaki teorileri özetlerken oyun davranışlarının araçsal olmadığı yönündeki tezi eleştiren görüşleri aktarmaktadır. Bu yaklaşıma göre oyun davranışları araçsaldır. Oyunları araçsal değilmiş gibi görmemizin nedeni iş ve oyunu kültürel olarak ayırma çabamızdan kaynaklanmaktadır. Ancak bu tezin yaklaşımına göre bu görüş temelden hatalıdır. Günümüzde oyuna araçsal öğeler eklendiği doğrudur. Ancak oyun kendi içinde, içsel dünyasında oyunun araçsallığı ile gündelik yaşamın araçsallığı arasında bir ilişki kurmaz. Oyunun araçsallığı da, ancak araçsallık kavramı eleştirel içeriğinden soyutlandığı anlamda, araçsallığın en geniş tanımıyla oyun için geçerli olabilir. Oyunda oyunun hedefleri, olanakları ve nesnelere (oyunun üstesinden gelme olanakları) tamamen kurgusal, rastlantısal, keyfe keder bir görünüm sergiler. Oyuna araçsallığın etkisi ise, örneğin profesyonel sporları düşünürsek hiç de sorunsuz değildir.

Huizinga ve Callois'ın dikkat çektiği gibi profesyoneller ve endüstrinin çeşitli aktörleri şike, doping ve benzeri şekillerde oyunun olanaklarına ve kurallarına etki ederken, sahte oyuncular da oyunu oynarmış gibi görünmenin yeni yollarını bulmaktadır. Ayrıca oyun endüstrisi oyunculara gerçek para ile oyunda statü, zaman, mekan, kaynak, sanal nesne satarak diğer yönden bu açığı kapatmıştır. Araştırmacının yaklaşımının nerede durduğunun ötesinde, halihazırda oyun endüstrileştiğinde oyun ve oyuncu, veya tüketici ve ürün-hizmet de diyebiliriz, çok farklı şekillerde bir araya gelebilmektedir. Suits'in araştırmacının yaklaşımı yelpazesi yerine burada *oyunsal değeri* belirleyen bir skalayı önermek daha mantıklı gözükmektedir. İnsan ve dünya ilişkisinin oyunsal değerini gösteren niteliksel bir yaklaşım daha verimli olacaktır. Böyle bir yaklaşım oyunla oyuncuyu statik olarak değil dinamik olarak ele alır. Bugünlerde popüler olan Simon Kuper (2003)'in "*futbol asla sadece futbol*

değildir" sözüne benzer şekilde, oyun her zaman oyun değildir, oyuncu da her zaman oyuncu değildir.

Kitlesel çevrimiçi oyunlar (MMOG) ile birlikte yaygınlaşan *açık uçlu* (open ended) ve *sandbox* oyun türleri bir yandan farklı oyun deneyimlerine imkan verirken, diğer yandan yoğunlukla kendi başlarına oyun olma özelliği taşımamaktadır. Oyunculara sunulan sayısız araç ve arayüz bileşeni ile oyuncular kendi oyunlarını kurma imkanına sahiptir, ancak aslında bu uygulamaların yoğunluğu oyun oynanacak ortam sunan sanal dünyalardır. Bu sanal dünyalarda bilgisayarın sunduğu materyal teknoloji ile farklı oyun biçimleri yer alabilir. Her *görev* (quest) oyun dünyasını biçimsel ve anlatsal olarak düzene koyarak bir mini oyun sunar veya oyuncular birbirleriyle yarışabilmek için müsabakalara tutuşur. Bu şekilde düzenlenmiş kurallı oyunlar ve başka serbest oynama biçimleri dışında oyun dünyaları kendi başlarına oyun olarak nitelendirilemez. Daha önce de üzerinde durduğumuz gibi *altın çiftçileri* için çalışma alanı, reklamcılar için pazarlama imkanı, kimi oyuncular için de sohbet odası olarak işlev görmektedirler. Bu çerçevede oyundan bahsederken bir ürün olarak oyunda tüketicinin davranışlarına odaklanmak, oyuncu, oyun, oyun oynamak çevresinde bize bilgi sunmayacaktır. Oyun araştırmalarındaki oyunun anlamını genişleterek *araçsallaştırılmış oyunu* da tanıma dahil etme çabası oyun endüstrisinin mikro ödemeler, nesne alım satımı gibi unsurlarının oyunun doğal ve evrensel bir yönü olduğu konusunda yanlısamaya sebep olmaktadır. Oyunun bu ve benzeri olgularla yan yana gelişi, bunların oyunlara dahil edilmesi tarihselliği içinde ele alınmalıdır.

Oyunların araçsallaştırılması *ototelik*, yani amacı kendi içinde olmaları noktasında kuramda bir değişiklik yapmayı gerektirmemektedir. Huizinga, Callois ve Fink'in yaklaşımları bağlamında *ototelik* olmayan bir *oyun oynama* yoktur. *Ototelik* olmayan bir oyun ancak oyun olmayarak veya oynanmayarak varolabilir. Bu da bizi iki noktaya götürür: Oynanabilir *oyun olmayan* şeyler ve oyun eylemi dışında bir ilişki geliştirdiğimiz *oyunlar*. Oyuncaklarla oynamak bir serbest oyun faaliyeti olarak *ototelik* özellik taşır. Benzer şekilde rutin bir

faaliyeti oyuna dönüştürmek veya içinde oyuna yer açmak oyuna dönüşen faaliyetin nihai amacı üretim de olsa ona *ototelik* bir özellik kazandırır. Rivayete göre Hacivat ve Karagöz'ün inşaat işçilerini oyuna sürükleyip işleri aksatmalarından dolayı ödedikleri ağır bedel (canlarından olmaları), oyunun bu dönüştürücü gücünün *ototelik* yönü konusunda hatırlatıcı niteliktedir. İş oyuna dönüştüğünde, oyunun *içsel amacı* değil işin tabiatı sorgulanır olmaktadır. Öte yandan oyunlarla oynamak dışında kurulan bir ilişki, örneğin teniste top toplayan çocukların durumu veya *kitlesel çevrimiçi oyunlarda* ticaret yapmanın oyun geleneğiyle, oyun topluluğuyla veya ekonomisiyle ilişkisi olmakla beraber *oynama* eylemini içermediğinden *ototelik* bir özellik taşıması beklenmez ve tanımın geçerliliğini tehlikeye düşürmez. Ancak sahte oyuncuların, oyunbozanların oyundaki gönüllülüğü, eşitliği ve katılım hissini tehlikeye düşürdüğü gerçektir. Oyun endüstrisinin oyunlara gerçek para ile alınan oyun nesnelereyle haksız avantaj elde edecek şekilde oyuncuların girişine imkan sağlaması da buna paralel olarak oyunun *oyunsal değerini* tehdit etmektedir. Bu denklemin en yalın hali şöyle açıklanabilir: Oyuncu neyle ilişkiye geçerse geçsin (ister oyun ister başka bir şey) belirleyici unsur eylemdir. Ancak bu durum bazı nesne, süreç veya kurguların diğerlerine göre daha oynanabilir olduğu gerçeğini değiştirmez. Bunun sadece tarihsel değil, kültürel ve oyun geleneği ile ilgili nedenleri de vardır. Ancak hemen her örnekte *araçsallaştırmanın* bozucu bir etki yaptığını kolaylıkla görebiliriz. Satranç, tavla ve benzerleri biçim ve içerik olarak araçsallaştırmanın oyun biçimine sirayet etmediği oyunlardır. Satranç kulüpleri, federasyonları, profesyonelleşme oyunun kendisi etrafında araçsallaştırılmış bir alan yaratsa da satranç oyunu kimseye gizlice ürün satmaya, eğitmeye veya askere almaya çalışmaz¹⁹. Satranç, bu şekilde programlanmış bir bilgisayar oyununa dönüşse dahi eklenen şeyler oyuncular açısından oyunun ruhunu zedeleyen bir unsur olarak algılanır. Ancak günümüzde oyun endüstrisinin eğilimi finansal nedenlerle gittikçe daha fazla araçsallaştırılmış, farklı oyun dışı unsurların eklendiği dijital oyunları piyasaya sunmak yönündedir. Öte yandan "atari salonları"nın varlığı dijital oyunların

¹⁹ Örneğin America's Army oyunu ABD ordusu tarafından askerliği sevdirmek ve mümkünse askere yazılanların sayısını artırmak amacıyla üretilmiş bir dijital oyundur.

endüstrileştiği ilk dönemlerde de bu eğilimin oyunun ücretlendirilmesi kısmının yürürlükte olduğunu gösterir. Aradaki fark oyuna yapılacak ödemenin veya oyuna eklenecek gelir getirici unsurun (reklam da olabilir) günümüzde oyunun anlatı ve biçimine yedirilmesi şeklindedir. Oyunda başarısız olduğunuzda devam etmek için jeton satın almanızı ve makineye atmanızı gerektiren oyun makinası, bugün oyunda avantaj elde etmek için sizi arayüzde kredi kartı ile ödeme ekranına yönlendirecek şekilde dönüşmüştür. Ama sadece burada kalmayarak oyun öğelerinin bütününün parçalı olarak ele alınması ve bunların *parasallaştırılması* gerçekleşir düzeye gelmiştir. Her yere reklam konabilir, her türlü mesaj iletilebilir, her şey ücretlendirilebilir. İki karakterin dövüştüğü bir oyun kolayca yeni karakterlerin satılması, yeni dövüş hareketlerinin satılması, yeni dövüş mekanlarının satılması ve karakterlere yeni kıyafetlerin satılması mümkün halde programlanabilir.

Bütün bu satın almalar, oyundaki oyuncu becerisinin artışı ile birlikte artan zorluk ve yeni olanakları içeren *akış eğrisine*²⁰ (Chen, 2007) kolayca oturtulur. Sanki oyunlar tabiatıyla seviyeler, artış gösteren kaynak ve nicelikler içermek zorundaymış gibidir. Bu noktada oyun araştırmalarının *akış kuramı* ile yine oyun araştırmalarının *araçsallaştırmayı* kapsayan oyun tanımı akademik bir yaklaşımdan endüstrinin ideolojisine dönüşür. Oyun araştırmacıları da ideolog olarak işlev görmeye başlar. Bugün oyun araştırmalarının başka pek çok akademik alanla kıyaslandığında endüstriyle bu derece iç içe geçmişliği, şirket fonları, endüstriyel doktoralar, şirketlerin davet edildiği ve öğrencilerin çalıştırıldığı oyun üretilen teknoloji kentler oyun araştırmalarının ideolojik rolünü doğrular niteliktedir. Özel üniversitelerin oyun bölümleri sadece oyun endüstrisine ucuz işgücü sağlamakla kalmaz, endüstri dolayımından geçmiş oyun fikrini bir tür teoloji olarak yayar.

Türkiye gibi oyun endüstrisinin sermaye birikiminin görece geride kaldığı ülkelerde ise endüstri devletten beklenti içinde olmaktadır:

²⁰ Jenova Chen'in Mihalyi Chikzentmihalyi'nin kuramına yaptığı katkı daha önceki bölümlerde tartışılmıştı.

OYUNDER'in vizyonu Türkiye oyun sektörünü bu alanda dünya üzerinde en iyi yerel koşullara ve en güçlü ekosisteme sahip piyasa haline getirmektir. Bu amaçla yurt için ve yurt dışında lobicilik faaliyetleri yürütecek olan OYUNDER sektörün önünü açacak hukuksal düzenlemelerin oluşturulması için araştırma çalışmaları ve piyasa analizleri gerçekleştirecek ve bunların sonuçlarını yapıcı öneriler haline getirerek hükümet ve yerel makamlar nezdinde paylaşılabilecek ve kanaat önderliği yapacaktır.²¹ (Oyunder, 2014)

Endüstrinin dijital oyunların benimsetilmesi, dijital oyunlara dair muhafazakar veya eleştirel pozisyonların engellenmesi taleplerinin karşısında devlet, oyunların bir anlamda *mutenalaştırılması*, "aile değerlerine" ve "kültürel değerlere" uydurulmasını dayatmaktadır. Sonuçta bir uzlaşma noktası olarak "*Türk aile değerlerine, örf ve adetlere uygun*" oyunlar konu edilir:

Dünyada benzeri olmayan Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu (TÜDOF) 13.06.2011 tarihinde Türkiye'de Spor Bakanlığı bünyesinde kurulmuştur. Benzersiz bir yapıya sahip olmasının nedeni; oyunların derecelendirilmesi, aile ve gençlerimizin bilinçlendirilmesi, internet cafelere spor kulübü kimliğinin kazandırılması ve ortamlarının iyileştirilmesi, Türkiye'de oyun geliştiriciliğinin desteklenmesi, geliştirilmesi ve döviz kazandırıcı bir sektör haline getirilmesi, Türk kültür ve değerlerini temel alan dijital oyunlar ile ülkemizin ve kültürümüzün dünyaya tanıtılması ve elektronik sporun Türkiye'de geliştirilerek milli takımlar oluşturulması gibi birçok hedefi bünyesinde toplamış olmasıdır. (TÜDOF, 2013)

Tüdog her ne kadar kapatılmış ve Gelişmekte Olan Sporlar Federasyonuna bağlanmış olsa da, bu durum endüstri ve devletin bakışında bir değişimi göstermemektedir. Türkiye'de oyun araştırmalarının rolü ise endüstriye materyal sunmak ile devlete oyunları değerlendirip sansürlenecek fikir sunmak

²¹ Oyunder (Oyun Tasarımcıları, Geliştiricileri, Yapım ve Yayıncıları Derneği) temelde bir işveren örgütü olarak Türkiye'de oyun endüstrisinin sesi olmayı hedeflemektedir.

olarak belirlenmiş olmaktadır. Endüstri de oyun temalarını Osmanlı, yeniçeriler, Türkler vb. yerel temalardan seçmektedir. Görüldüğü gibi *araçsallaştırma* oyunun içeriğine ve biçimine olduğu kadar oyun çevresindeki geniş halkaya da böylelikle nüfuz etmektedir. Oysa ki dijital oyunlardaki bu eğilimlerin aksine çocuk oyunlarında, geleneksel oyunlarda böylesi bir ideolojik dolayma ihtiyaç bulunmamaktadır. Oyunlar temalarını yerel öykülerden, söylencelerden, tekerlemelerden almakla birlikte temelde oyun veya oyuncu bu ideolojik dolayma ihtiyaç duymaz. Dijital oyunlar için de aslında oyunun haz veren yönü oyuncunun hangi ülkenin askeriyle hangi ülkenin askerini öldürdüğü değil oyunun büyük oranda oynanış biçiminde ve kurallarında yatmaktadır.

5. OYUNLAŐTIRMA

5.1 OyunlaŐtırma Kavramı

OyunlaŐtırma oyun araŐtırmalarında ve diđer disiplinlerde farklı kavramları da içerecek şekilde, çok farklı tanımlarla kullanılabilir. Bu farklı tanımlar bir süreci, eylemi, durumu veya sonucu da ifade edebilmektedir. Türkçe'de kullanıldığı şekliyle oyunlaŐtırma dijital oyunlar alanı dışında ifade olarak bir romanın tiyatroya uyarlanmasını da anıŐtırmaktadır. Ancak bugün oyunlarla ilişkili olarak kullanıldığında bu tür anlamları ikinci planda kalmaktadır. Bu tezde kullanıldığı ve ele alındığı şekliyle esas olarak İngilizcede *gamification*, *ludification* veya *playification* gibi adlandırmalarla ifade edilen ve Türkçeye *oyunlaŐtırma* olarak aktarılabilecek kavram üzerinde durulmaktadır. Oyun araŐtırmalarında tamamen *kurallı oyun*, oyun nesnesi veya ürünü merkezde olsa da Türkçe'de oyunlaŐtırmanın tiyatro eseri olmayan eserlerin tiyatro oyununa dönüŐtürülmesi anlamını koruması bir kavram kargaŐasından ziyade anlamda bir zenginlik katması ve oyunlaŐtırmanın üzerinde durulmayan *mimetik* yönüne ve *oynama* eylemine dikkat çekmesi açısından değerlidir.

Kavram oyun araŐtırmaları içinde bir Őemsiye terim olarak kullanılmaktadır. Kavramın karŐılık geldiđi anlamlardan özellikle *oyun tasarımı öğelerinin* oyun olmayan bağlamlarda kullanılması (Deterding vd., s. 9) öne çıkmaktadır. Oyun tasarım öğeleri oyun araŐtırmalarında farklı araŐtırmacılar tarafından farklı kategoriler içinde ele alınabilmektedir. Juul'ün oyun tanımı oyunu oyun yapan temel özellikleri Őöyle sıralamaktadır:

Oyun, deđişken ve nicel sonuçları olan, farklı sonuçlara farklı değerlerin verildiđi kural bazlı bir sistemdir. Oyuncu sonucu etkilemek için çaba sarf eder, sonuca duygusal olarak bağlıdır. Oynama faaliyetinin sonuçları müzakere edilebilir. (Juul, 2005, s. 36)

Ancak burada Juul'ün üstünde durduđu oyunu oyun yapan koşullar sadece daha önceki bölümlerde üstünde durduğumuz gibi tartışmalı

olmalarından dolayı değil, aynı zamanda *oyun öğelerini* tanımlamaktan ziyade oyun tanımını açısından elverişlidir.

MDA (Hunicke vd., 2004) modeli oyunu oyun mekanikleri, bu mekaniklerin ortaya çıkardığı oyun dinamikleri ve bunların oyuncu tarafından algılanması olarak oyun estetiği olarak tarif etmektedir. *Oyun mekanikleri*, oyunun belirli bileşenlerini hem verinin temsili hem de algoritmalar düzeyinde anlatmaktadır. *Oyun dinamikleri*, oyuncu girdisi üzerinde hareket eden mekaniğin *çalışma zamanı* (run-time) davranışını ve her birinin zaman içerisindeki faaliyetini içermektedir. *Oyun estetiği* ise, *oyun sistemi* ile etkileşime girdiğinde oyuncuda uyanan arzu edilebilir duygusal tepkileri ifade etmektedir. (Hunicke vd., 2004)

MDA modelinde oyun öğelerine dair kabaca bir kategorizasyon olmakla birlikte bu öğelerin ne olduğu konusunda tam olarak fikir vermemektedir. Öte yandan oyunlaştırmanın oyunların bir anlamda en küçük bileşenlerine, "atomlarına" ayrılarak uygulanması olarak tanımlanması gereği de tartışılması gereken bir konudur. Oyunun, oyundan koparıldığında hala oyuna dair kalan bir yapıtaşının olup olmayacağı da tartışmalıdır.

Oyun tasarım kalıplarının (game design patterns) belirlenmesi de *oyun öğelerinin* belirlenmesinde akla gelebilecek bir yaklaşımdır. (Björk ve Holopainen, 2004) Örneğin "makas-kağıt-taş" oyunundaki birbirine göre üstünlük ve zayıflık içeren 3 öğeye dair kural setinin uygulamalarına oyunlarda rastlanmaktadır.²² Bu tür oyun kalıpları farklı oyun mekaniklerini birleştiren daha karmaşık yapılar olarak varolmaktadır.

Jarvinen (2008, s. 338)'in *uygulamalı ludoloji* olarak ele alabileceğimiz çalışması oyun öğelerine dair detaylı bir liste sunmaktadır. Jarvinen geniş bir oyun seçkisinin *oynayarak analizi* ile oyunlarda rastlanan oyun öğelerini

²² Özellikle Gerçek Zamanlı Strateji (Real Time Strategy) oyunlarında örneğin okçu, mızraklı asker ve atlı asker gibi savaş birlikleri "makas-kağıt-taş" oyun kalıbını kullanmakta ve birbirlerine göre zayıflık ve üstünlük içermektedirler. Okçu mızraklı askeri uzun mesafeden yener, mızraklı asker atlı askere göre üstündür, atlı asker ise okçuyla arasındaki mesafeyi hızla kapatarak galip gelir.

kategorize etmiştir. Jarvinen'e göre 9 ana oyun ögesi kategorisi bulunmaktadır. *Oyun bileşenleri* (components) oyundaki pul, zar, araç, top, karakter gibi oyun kaynaklarıdır. *Çevre* (environment) oyun alanını kastetmektedir. *Kural seti* (ruleset) hedefleri ve bunlara uygun olarak kurallara uygun prosedürleri ifade etmektedir. *Oyun mekanikleri* (game mechanics) oyuncuların kazanmak için yapabilecekleri eylemleri içermektedir. *Tema* (theme) oyun sistemi ve kural seti için bir metafor olarak işleyecek konu ögesidir. *Enformasyon* (information) oyunculara bildirilecek puan, süre, limit, ipucu gibi bilgileri içerir. *Arayüz* (interface) oyun öğelerine direk fiziksel temas imkanı yoksa onlarla etkileşim imkanını sağlar. *Oyuncular*, bir öge olarak oyun mekaniklerini kontrol eder. *Bağlam* (context) oyunun nerede, ne zaman ve neden gerçekleştiğini belirlemektedir.

Oyunsal öğeyi belirlerken, oyun dışında oyunsallığı taşıyan bir öğeyi belirlemek önem taşımaktadır. Zira oyunlaştırma oyun olmayan şeyleri oyunlaştıracak öğeler öngörmektedir ve bu öğelerin "oyunsal olmayan"ı oyunlaştırması ancak oyun bağlamı dışında oyuna dair kalabilmeleriyle mümkündür.

Jarvinen'in *oyun mekanikleri* olarak tanımladığı öğeler belli hareket biçimlerini içermektedir ve öge olarak tek başlarına oyunsal bir değer taşıdıkları söylenemez. *Oyun bileşenleri* zaten oyuna dahil edilen dünyadan alınmış nesnelere ve ait oldukları *ciddiyet* alanına döndüklerinde oyuna dair olarak kalamazlar. *Oyun alanının*, yani oyuna dair mekansal sınırlamaların başka alanları taşınması diğer şeyler dışarıda bırakıldığında mekanlara dair kısıtlamalar dışında bir şey sunmayacağından oyun olmayan bir şeyi oyunlaştıramaz. *Kurallar* da benzer şekilde, zaten toplumda ister kanun olarak yer alsınlar ister davranış kuralları olsun her biçim altında yer almakta ve oyun işlevi görmemektedir. Puan, süre kısıtlaması gibi *enformasyon öğeleri* ise tıpkı okullardaki yazılı sınavların işleyişindeki gibi, oyun dışında yer aldığı haliyle oyunsu bir özellik göstermeden varlığını sürdürmektedir. *Arayüzler* pek çok alanda karşımıza çıkmaktadır, ancak herhangi bir oyun arayüzü diğer öğeler

ortada olmadığı sürece kendi başına oyunsal bir değer içermez. *Oyunun bağlamı* zaten dışsal unsurlarla, oyuna taşınacak şeylerle ilgilidir ve dolayısıyla oyun dışına taşınacak bir bağlam bulunmamaktadır. *Tema* anlatıyla ilişkilidir ve oyun dışındaki herhangi bir tema ögesi eğlendirici özellik taşıma potansiyeline sahip olmakla birlikte, doğrudan oyunun oynanışıyla ilişkili değildir. Jarvinen'in oyun öğelerinden geriye oyunlaştırmayı gerçekleştirecek bir tek öge olarak *oyuncu* kalmaktadır. Ancak oyunlaştırmanın oyun sistemi bağlamında tasarlanabilir bir şey olarak kavramsallaştırılması *oyuncunun* öge olarak alınması önünde engel teşkil etmektedir.

Oyun araştırmalarının oyunlaştırma konusunda *oyun öğelerine* yönelmesi, tanımını fazlasıyla daraltmakta, genelde oyuncunun tavrını, oyunun oynanmasını denklemin dışında tutmaktadır. Bir başka süreç ve eylemin içinde oyun öğesinin *oyunsal değer* taşıması için, o öğenin sadece nesne olarak değil, oyuncunun katkısını da içeren bir bütünlük olarak, iki yönlü bir nitelik taşıması gerekir. Burada oyuncunun katkısı oyun ögesi karşısında örneğin interaktivite çerçevesinde bir karşılıklılık değildir. Oyun ögesi ve oyun ögesi ile oyuncunun katkısı ilişkisi, parçadan bütüne oyunu yeniden kurabilecek bir özellik taşımak durumundadır. Diğer bir ihtimal de birden fazla oyun öğesinin kompozit bir yapı olarak oyunsal olmayana oyunsallığı taşıyacak şekilde yapılandırılması olabilir. Öte yandan yine bu öğelere göre oyuncunun Suits'in kavramcası içinde *lusorik tavır* içine girmesi esas önemli tartışma konusudur. Bu konu ilerleyen paragraflarda açıklanacaktır.

Oyunlaştırmayı oyun öğesinin oyun olmayan ortamlarda kullanmak olarak kavramlaştırılması *oyun teknolojilerinin* de taşınması olarak düşünülebilir. Deterding (Deterding vd., 2011, s. 12)bu görüşe karşı çıkmaktadır:

...oyun kontrol aygıtları uzunca bir süredir, başka amaçlara yönelik girdi aygıtı olarak kullanılmaktadır. Bilgisayar oyunlarının grafik motorları ve üretim araçları da, tıpkı ciddi oyunlardaki geniş oyun ekolojisi gibi, eğlence amaçlı olmayan amaçlar için de (bilimsel görselleştirmeden, üç boyutlu

ortamlardan sanata kadar) kullanılmaktadır. Daha açık ifade etmek gerekirse, "oyunlaştırma" terimini, oyun bazlı teknolojilerin ya da oyun ekolojisinin daha geniş pratiklerinin yerine, oyun tasarımının kullanımı için saklamak daha faydalı olacaktır

Burada *oyun kontrolleri* oyun ekolojisinin bir parçası olarak düşünülmektedir. Ancak oyun tasarımı ile öge olarak bağlandığı çok sayıda oyun kontrolü bulunmaktadır. Bazı oyunlar ve bazı oyun öğeleri belirli bir oyun kontrolüne göre kurulur ve bunun kullanımıyla anlam kazanırlar. Örneğin *Dance Dance Revolution (Konami, 1998)* oyunu oyuncuların ekrandaki talimatları takip ederek özel olarak tasarlanmış dans pistinde doğru noktalara adım atmalarını gerektirir. Böylece oyun oyuncuyu belli bir şarkıya uygun programlanmış rutin içinde hareket ettirir. Böyle bir oyunda yazılım olarak tasarım ögesi ancak elektronik olarak üretilmiş dans pistindeki hareket ile bütünlüğü içinde anlam kazanabilir, tersi de geçerlidir, elektronik pist tek başına boş bir zeminden ibaret kalır. Ancak pist oyunlaştırılacak başka bir süreç içinde kullanılabilir. Örneğin bir arama kurtarma faaliyetini oyunsallaştırırken basılması gereken veya basılmaması gereken yerleri gösterecek şekilde uyarlanabilir. Böyle bir kullanımın oyunlaştırma açısından oyun yazılımındaki öğeden neden daha az oyuna ait olduğu açıklanması gereken bir konudur. Öte yandan oyun ögesi olarak varlığı tartışması bir yana, oyun kontrolleri de tıpkı diğer oyun öğeleri gibi oyun bağlamı dışında "oyunsal değer"lerini korumamaktadır.

Oyun ekolojisine ait öğeler ve oyun tasarım öğelerinin ayrıştırılmasındaki temel neden, *oyunlaştırma* (gamification) ile *oyunsuluk* (playfulness) arasında yapılan ayırım olarak göze çarpmaktadır. (Deterding, 2011, s. 10) Tıpkı *oyun* (game) ve *oynamak* (play) ayrımı veya *ludus* ve *paidia* ayrımında olduğu gibi *oyunsuluk* kurallı oyundan ziyade serbest oyunla ilişkilendirilmektedir. Bu *kurallı oyun merkezli* (game-centric) yaklaşım bir yapı olarak oyunu ele alırken buna ilişkin şeyleri çevresel olarak konumlandırmaktadır. Bu nedenle örneğin Gaver (2004) 'in bir ev eşyası olarak tasarladığı, üstüne koyan nesnelere göre kuş bakışı görüntüler gösteren

elektronik sehpa *oyunlaştırma* altında değil *oyunsuluk* bağlamında ele alınmaktadır.

Oyunlaştırma çevresinde yine başka bir kavramlaştırma olarak *ciddi oyunlar* (serious games) dikkat çekmektedir. (Abt, 2002) Ciddi oyunlar eğitim, tatbikat ve benzeri amaçlarla tasarlanmış oyunları kapsamaktadır. Askeri, eğitim, sağlık, iş yaşamı ve benzeri alanlarda ciddi oyunlara rastlamak mümkündür. Daha önceleri *eğitim oyunları* (edu-games, edutainment) olarak ele alınan oyunlar daha geniş olan *ciddi oyunlar* başlığı altında toplanabilir. Ciddi oyunlar aynı zamanda tanım olarak da eğitimle ilişkili materyalin sunulmasında oynanabilirlik, prosedürelilik, oynarken aktarım gibi konuların dikkate alınmasını öne sürmektedir. Yani aktarılan materyalin bütün bir oyuna yedirilmesi, sadece görsel-işitsel ve metin olarak ayırık öğeler olarak değil oyunun oynanırkenki prosedüreliliği içinde ortaya çıkarılan anlamlarda yer alması durumunun dikkate alınmasını önemsemektedir.

Son olarak *yayılmacı oyunlar* (pervasive games) (Montola, 2005) *konum bazlı oyunlar*, *alternatif gerçeklik oyunları* (ARG: Alternate Reality Games), *devamlı oyunlar* (persistent games) ve arttırılmış gerçeklik (augmented reality) oyunlarını içermektedir. Bu tür oyunlarda oyun bir şekilde gerçekliğe nüfuz etmektedir.

Konum bazlı oyunlarda oyuncunun dünya üzerindeki GPS koordinatı ile birlikte gerçek konumu oyunun bir parçasıdır. *Google*'ın çıkardığı *Ingress* (*Niantic Labs, 2012*) oyunu buna örnektir. (Andersen, 2013) Oyuncu cep telefonu veya tabletinin ekranında bulunduğu konumu ve bu konuma yakın oyunlaştırılmış öğeleri görür. Bu oyunda gerçek heykeller, binalar, kültürel eserler fotoğrafları ve konumları ile etkileşime geçilecek öğeler olarak oyun dünyasına katılmıştır ve oyuncu ancak gerçekten bu öğelerin yakınına giderek nesnelerin sanal izdüşümleri olan öğelerle etkileşime geçebilir. Bu oyuncunun bulunduğu şehirle ilişkisini bir anlamda oyunlaştırmaktadır.

Alternatif gerçeklik oyunları ise konum bilgisi dışında, gün boyunca yapılan aktivitelerin arasına oyunsal bir katman ekler, oyuncu oyunu gündelik yaşamın içinde alternatif bir gerçeklik olarak yaşar. Örneğin yurt dışında (özellikle ABD ve Avrupa'da) kampüslerde oynanan *suikastçı* (assasin) oyunu öğrencilerin kampüs içinde oyun yöneticisinin direktifleri doğrultusunda hiç tanımadığı öğrencileri takip edip uygun bir zamanda sembolik bir suikaste kurban etmelerini konu almaktadır. Aynı yurttan kalan veya aynı dersi alan öğrenciler bir yandan oyunu düşünür ve oynarken, bir yandan da günlük aktivitelerine devam ederler. Hedefler veya kurbanlar rasgele belirlenir, rakiplerini elimine eden oyuncu oyunu kazanır. Suikast ise önceden belirlenmiş sembolik bir silahla gerçekleştirilmelidir, örneğin rakibe bir nesne ile dokunmak, oyuncak tabancadan oyuncak mermi fırlatmak, bir kağıda not yazıp sırtına yapıştırmak veya bazen de üstünde "bomba" yazan bir saati kurup yakınına bırakıp alarmin ötmesini beklemek şeklinde gerçekleştirilebilir. Burada ilginç noktalardan birisi de oyunun öğrenciler arasında kargaşa yaratması veya oyuna ait metinlerin yöneticiler tarafından fazla ciddiye alınması gibi nedenlerle bazı üniversitelerde yasaklanmasının gönderme gelmesidir. Bir yandan eğitimin oyunlaştırılması tartışılırken, diğer yanda eğitim ortamı ve oyun alanının öğrenciler tarafından iç içe geçirilmesinin hoş karşılanmaması oyunlaştırmanın farklı iki yönüne dikkat çeker: Oyuncular tarafından oyunlaştırma ve araçsal olarak tasarlanmış oyunlaştırma.

Artırılmış gerçeklik (augmented reality) oyunları ise özellikle kamera ve mikrofon gibi araçları kullanarak gerçek dünyadan alınan görsel-işitsel veri üzerine enformatik bir katman, bilgisayar yardımıyla oluşturulmuş öğeler ekleyerek katışık bir görsel gerçeklik yaratma üzerine kuruludur. Artırılmış gerçeklik uygulamalarında genellikle sanal nesnenin gerçek dünyada ekleneceği ve ekranda görüntüleneceği konumu belirlemek için yazıcıdan çıkarılmış veya basılmış özel işaretler (marker) kullanılmaktadır. Örneğin tablet veya cep telefonu kamerası tarafından alınan bu görüntü işlenerek bu işaretler üzerine bindirilen genellikle üç boyutlu nesnelere oyun oynanabilmektedir. Mobil cihazların kameranın arkada, ekranın önde olması, ekranın dokunmatik olması

ve cihazların çeşitli elektronik bileşenler sayesinde konum, hareket, yükseklik, açı ve benzeri verilerinin bilinmesi sayesinde özel bir oyun biçimi olanaklı olmaktadır. Mobil cihaz ekranı gerçeklik içinde bir alternatif gerçekliğe açılan ve etkileşim imkanı sunan taşınabilir bir pencere işlevi görür. Dünyanın görselliği oyuna akarken, oyun da oyuncunun gerçeklikteki bedensel hareketlerini sanal nesnelere gerçekten o anda oradaymış gibi davranacak şekilde belirler.

Devamlı oyunlar (persistent games) veya *devamlı oyun dünyaları* oyuncu oyuna dahil değilken de oyun dünyasının işlemeye devam etmesine dayanmaktadır. Özellikle kitlesel çevrimiçi oyunların yaygınlaşmasıyla bu tür bir oyun biçimi öne çıkmıştır. Dünyanın dört bir yanından farklı zaman dilimlerinde oyuncular oyun dünyasına bağlanmakta ve oyun dünyasında bıraktıkları iz kalıcı olmaktadır. *OGame* gibi tarayıcı üzerinden oynanan oyunlarda verilen direktifler, emirler, programlanan işlemler oyuncu oyunda olmadığı zamanlar içinde sürdürülür, örneğin fabrikada yapılan bir üretim oyuncu yokken tamamlanır ve etkileri oyuncu olmasa da yürürlüğe girer. *Devamlı oyunlar* aynı zamanda *gerçek zamanlı oyunlar* olarak algılanmaktadır. Oyunda zamanın sürekli akışı söylemsel olarak gerçek zaman akışı ile oyun arasında bir ilişki kurulmasına imkan vermektedir. Ancak aslında hamlelerin bir oyuncudan diğerine e-posta ile aktarıldığı bir satranç oyunu da *gerçek zamanlı* veya *devamlı* olarak düşünülebilir. Saklandığı yer zihin, satranç tahtası veya kağıt olsun, hamleler ve tahtanın durumu kalıcıdır ve oyuncu satranç hamlelerini gerçek zamanlı olarak düşünür ve uygular. Aradaki fark *devamlı oyunlarda* oyuncunun algısının kendi içinde bir akışı ve düzeni olan alternatif bir dünya varmış gibi yöneltilecek göstergelerin varlığından ibarettir.

Yayılmacı oyunlar oyun dünyaları ve gerçekliğin iç içe geçtiği örnekler olarak ele alınmaktadır. Bu çerçevede de oyunsallaştırmanın oyunlardan yola çıkarak gerçekliğe müdahalesine paralel bir niteliktedir, ancak oyun araştırmalarının özellikle oyun öğelerinin oyun dışı bağlamlarda kullanılması olarak tanımlayabileceğimiz ilk anlamına tam anlamıyla denk düşmemektedir.

Oyun etkileriyle gündelik yaşama taşmaktadır, ancak bütüncül olarak oyunsal olmayan bir sürecin araçsal olarak dönüştürülmesi değildir.

Oyunlaştırma oyun endüstrisinin gelişmesiyle de ilişkilendirilebilecek bir olgudur. Oyun konsollarından mobil oyun cihazlarına, cep telefonlarından tabletlere geçişle birlikte dijital oyunlar her an her yerde oynanabilir hale gelmiştir. Juul (2010) bu tür bir yayılımın ortaya çıkardığı oyunları *gündelik oyunlar* (casual games) olarak adlandırmaktadır. Son zamanların en popüler oyunlarından *Candy Crush* (King, 2012) ve ondan önce benzer bir başarıya ulaşan *Angry Birds* (Rovio Entertainment, 2009) hem her platformda, yer yerde ve zamanda oynanabilmeleriyle ama aynı zamanda da oyuncak, t-shirt ve benzeri promosyon ürünleriyle gündelik yaşamımızı kuşatmıştır. Burada oyunun görsel öğeleri ve ürün olarak kendisi oyun olmayan ortamlara aktarılmaktadır. Bu tür bir oyunlaştırmanın kavram olarak oyunlaştırma bağlamında ele alınması doğru olmamakla birlikte, endüstri açısından işlev olarak benzer yerlere denk düşmektedir ve tarihselliği içinde aynı döneme denk düşmektedir. Oyunlaştırmanın bir şemsiye terim olarak bugün kullanıldığı haliyle endüstrinin oyunu diğer alanlara taşıma, pazarlama faaliyetlerini de kapsadığını görüyoruz.

Mosca (2012) şemsiye terim olarak oyunlaştırmanın fiiliyatta üç farklı şeyi karşıladığını söylemektedir. Bunlardan ilki bahsetmiş olduğumuz oyun endüstrisinin yeni arayüzlerle yeni medyalara, yeni alanlara yayılmasıdır. İkinci olarak *puanlaştırma* öne çıkmaktadır. Son olarak da daha geniş bir çerçevede kültürün oyunsal dönüşümünden bahsedilmektedir.

Puanlaştırma (pointsification) (Mosca, 2012) oyun öğelerinin oyun olmayan bağlamlarda kullanılmasının özel bir hali, aslında bugünkü kullanımıyla aktüel biçimdir. Puanlaştırma oyunların derecelendirme, seviye ve ödül mekanizmalarının oyun olmayan alanlara aktarılması olarak gerçekleşmektedir. Bu aktarım doğrudan başka yazılımlara, internet uygulamalarına olduğu gibi gündelik süreçlere doğru da gerçekleşebilmektedir. Örneğin İstanbul'da *Caffe Nero* kahve zincirinden kahve aldığınızda sunulan 9 noktalı kart, her kahve aldığınızda işaretlenip, 9 kahve aldığınızda ücretsiz bir

kahve içmeği olanağı sunmaktadır. Bu ve benzeri uygulamalar müşteride bağlılık yaratmayı amaçlarken oyunla kurdukları ilişki tamamen araçsaldır.



Şekil 44: Caffe Nero Bağlılık Kartı **Kaynak:**

http://media.frankieroberto.com/caffe_nero_loyalty_card.jpg (27 Haziran 2014)

Puanlaştırma kavramını ortaya atan Robertson (2010) günümüzdeki uygulamalar düşünüldüğünde oyunlaştırma terimi yerine puanlaştırmanın kullanılması gerektiğini ileri sürmektedir:

Sorun, oyunlaştırmanın oyunlaştırma olmaması. Oyunlaştırma olarak terimleştirdiğimiz şey aslında, oyunlara en az özgü olan şeyi alıp deneyimin merkezindeki şeymiş gibi sunma sürecidir. Puan ve nişanların oyunlarla ilişkisi, web sayfaları, jimnastik uygulamaları ya da üyelik kartlarıyla olan ilişkisinden çok da farklı değil. İletişimin gelişmesi ya da harcanan çabanın tanınması açısından mükemmel araçlar; ancak tek başına puan ya da nişan bir oyun kuramaz. Tıpkı ilkokul öğretmenleri, ordu hiyerarşisi ya da kahvehanelerin yüzlerce yıldır yaptığı gibi, oyunlar onları insanların aksi halde izini kaybedecekleri şeyleri görselleştirebilmesi için kullanır. Onlar, bir oyunun en

önemsiz; oyunlaştırıcının bağlanmaya çalıştığı bilişsel, duygusal ve toplumsal sürücülerle en az ilgisi olan parçasıdır.

Aslında puanlaştırmanın oyunlara girişi de kendi tarihselliği içinde ele alınabilecek bir olgudur. Dijital oyunların özellikle internet kanalıyla dağıtımı ile birlikte online oyun siteleri oyuncu profillerine ve oyunlara *kazanım puanları* (achievements) ve *nişanlar* (badges) eklemiştir. Popüler online oyun mağazası Steam'e kayıt olan her oyun için tasarımcılar öncelikle oyuna kazanım sunacak eylemler, seviyeler eklemektedir. Bu tür oyuncu derecelendirmeleri oyuncuya çeşitli ödüllerin sunulması şeklinde gerçekleşebileceği gibi, sadece statü sunmak amacı da taşıyabilir. Örneğin *Team Fortress 2* (Valve Corporation,2007) oyunu ilk kategoriye uygun şekilde, belli kazanımlarla birlikte oyuncuya oyunda kullanabileceği silah veya araç gibi ekipmanlar sunmaktadır. Ancak örneğin Kongragate oyun portalında oyunlarda elde edilen kazanımlar doğrudan oyun içinde kullanılacak bir öge sunmamaktadır.

Puanlaştırma, sosyal medya ve internet uygulamalarında da yaygınlaşmaktadır. *Foursquare* uygulaması kullanıcıların mobil cihazlarını kullanarak harita üstünde buldukları noktalardaki dükkanlara sanal olarak da ziyarette bulunabilmelerini sağlamaktadır. Bu girişler puan kazandırmakta ve kullanıcı yeterli puanı sağladığında o yerin valisi olabilmektedir. Bu tür bir kazanım oyunculara önemli bir katkı sağlamazken aslında sadece *Foursquare* ve reklam partnerleri için kullanılabilir veri sunmaktadır. (Jaech, 2012)

Puanlaştırma, en iyi haliyle oyun öğelerinin oyun dışı bağlamlarda kullanılmasının kötü bir örneği olarak göze çarpmaktadır. Öte yandan oyunlardaki ödül mekanizmalarının oyun biçimi ile doğrudan bir ilişkisi bulunmadığından oyunlaştırmanın puanlaştırma düzeyinde anlaşılması yanlış bir kavramlaştırma olacaktır, ancak varolan durum bu düzeydedir. Üstelik puanlaştırma oyunlara uygulandığında bile oyun zevkini öldüren bir unsur olarak algılanabilir. Mosca puanlaştırma olarak oyunlaştırmanın bir tür *oyunsuzlaştırma* (Mosca, 2012) olduğunu ifade etmektedir:

Bazı gerçek, rekabetçi, hiyerarşik unsurlar da oyunların parçasıdır, ancak yine de her birinde kurgusal bir alan vardır. Bu nedenle, ludik bir rekabeti ludik-olmayan rekabete dönüştürmek için, kazanma ve hiyerarşide yüksek bir statü elde etme arzusunun sınırlayan kurgusal unsuru ortadan kaldırmak yeterlidir. Bu unsur, adil oyundur. Büyülü çemberin adil kullanımı, zaferle gelen bütün hiyerarşileri yok eder, her yeni maçla birlikte sıfırlar. Savaş oyunları ve rol yapma oyunlarında her maç mücadelelere, mücadeleler de puanlaştırılmış sıralamalara bağlandığında, oyuncular rekabetin oyunsal tarafından uzaklaşır: Kurgusal kimliklerin keşfi (“Ben goblinlerin kralyım”), tek bir sanal kimliğin inşasına dönüşür (“En iyi oyuncu benim”) ki bu da, psikolojik bağlanmalara işaret eder.

Gerek oyunlarda gerekse oyun dışı uygulamalarda oyun öğelerinin kullanılması ve özellikle puanlaştırma oyuncunun oyundan kopmaması, sürekli oynaması, bağlılık hissetmesi, mümkünse oyun ekolojisinin kolektif üretimine gönüllü olarak katkı sunması böylelikle tüketici olarak oyuncunun aynı zamanda ücretsiz bir oyun işçisi gibi istihdam edilmesidir. Daha önce de üstünde durduğumuz gibi *OGame* oyunu ancak oyuncuların birbirleri için üretimi ile mümkün olmakta, oyun düzeni içinde verilerin kolektif üretimi olmaksızın *OGame* fazla emek gerektirmeden programlanabilecek boş bir biçimden ibaret kalmaktadır. Puanlaştırma oyunda oyuncunun *öğütme* (grinding) tarzı oynama biçimiyle karşılıklı birbirine uymaktadır. *Öğütme* ile toplanan puanlar oyuncuların birbirine üstünlüklerini belirlerken, bu üstünlük oyun içinde değil oyun dışı bir değer olarak yaratılır. Önemli olan en iyi oyuncu olmaktır ve bu da en çok puanı biriktirmeye indirgenmiştir. Oyunun anlatısı bu duruma ancak süs katma işlevi görmektedir.

Öğütme ve onun mantıksal eşi *puanlaştırma* karşısında oyunsal mekan bölümünde üzerinde durduğumuz *gıcıklık* (griefing) oyun biçimi ilginç bir zıtlık içermektedir. Oyuna araçsallığı taşıyan puanlaştırma ve öğütme oyun içi davranışlar olarak kabul edilirken, gıcıklık anti-sosyal bir davranış olarak ele alınmaktadır. Ancak gıcıklık, oyuncuların aşırı rasyonel, biriktirmeci, *güç oyunu*

(power play) içeren oyun tarzlarına yönelmiş eleştirel bir okuma olarak da görülebilir. Oyunların tasarımcı-endüstri eliyle araçsallaşması karşısında oyunculara oyunu yeniden oyunlaştırma imkanı sunan bir oynama biçimi olarak kavramsallaştırılabilir. *Gıcık oyuncu* (griever), güç oyuncusunun (power gamer) biriktirdiği, bir anlamda fetişleştirdiği sanal metaları, onları saklama, yoketme, dönüştürme, dalga geçme ile değersizleştiren oyun tarzı ile hem kendi açısından oyun zevkini sürdürürken, hem de oyun içinde bir alternatif ortaya koyar. Gıcık oyuncu, *rol yapan oyuncunun* bir ölçüde romantik veya naif diyebileceğimiz oyunun kurgusallığına inanmış gibi yaparak başkalarını da inandırmaya çalışan tutumuna da sahip değildir. *World of Warcraft* gibi oyuncuların her ay düzenli olarak onlarca dolar ödediği, hemen her oyunsal öğenin aslında satış ve reklam açısından değerleriyle oraya konulduğu iliklere kadar hissedilen, dolayısıyla oyunun kuralının ve büyüünün zaten en başından bozulduğu oyun dünyalarında *rol yapmak* ancak bir tür *mistifikasyon* olarak gerçekleşebilir. Bütün dünyanın, görece bilgisayarlara oyun konsollarına ulaşabilen çocuklarının, sokakta oynamanın ortadan kaybolduğu günümüzde, evlerinde veya oyun salonlarında kitlesel çevrimiçi oyunlarda bir araya geldiği ve bu oyunların da devasa bir pazar olduğu düşünülürse, dijital oyunlara masumane şeyler olarak yaklaşmak ve onların yeniden piyasa eliyle *oyunlaştırma* dolayımıyla olmaları gerektiği hale getirileceğine inanmak da gerçekçi görünmemektedir. Halihazırda çocuklar veya gençler sinik ama daha gerçekçi bir pozisyon alarak sanal oyun nesnelerini alıp satma faaliyetlerine girmiş bulunuyorlar. Hatta sanal nesnelerin çalınması, gasp edilmesi bir cinayet motifi bile olmaktadır. (Finlayson, 2005) Türkiye'de de benzer tartışmalar Musa Kang isimli genç bir *Metin2* (*Ymir Entertainment Co., Ltd., 2004*) oyuncusunun cinayetiyle *kitlesel çevrimiçi oyunlar* ilişkilendirildiğinde yapılmıştır. (Demirbas, 2009)

Oyunsal öğelerin oyun dışında kullanımına Fink (2010)'in yaklaşımı çerçevesinde baktığımızda oyunsal öğeler dünyadan ödünç alınarak ve farklı anlamlar donanarak oyunu mümkün kıldığından bu öğelerin tekrar araçsal bir nitelik kazanması oyunu ortadan kaldırır. Oyunlaştırmanı tarif ettiği başka bir uygulamayı oyunsallaştıracak oyunsal bir öğe bulmak tanım gereği mümkün

değildir. Oyunsal öge tam da araçsal olmadığından, oyunla birlikte oyun öğelerinin ancak *ototelik* yani amacı kendi içinde olan bir eylemde oyun ögesi olabildiğinden, oyunsal öge oyunsal değerini ancak oynanırken koruyabilir. Sonuç olarak "*oyun bağlamı dışında kullanılan bir oyunsal öge*" ontolojik olarak yoktur. Oyunlaştırma isimlendirmesi bu bağlamda oyun öğelerinin oyun bağlamı dışında kullanılması aktivitesine karşılık gelmemektedir. *Puanlaştırma* ise araçsallaştırma ile ilişkisini net ortaya koyarak daha doğru bir isimlendirme olarak görünmektedir. Öte yandan daha geniş bir çerçeveye içerdiğinden genel olarak bu tür oyunlaştırmaya *oyunların araçsallaştırılması* demek ve konuyu akademik çevrelerde "oyunların araçsallaştırılmasının eleştirisi" çerçevesinde ele almak daha verimli olacaktır.

5.2 Bütünsel Bir Dönüşüm Olarak Oyunlaştırma

Oyunlaştırma sadece oyun öğelerinin oyun olmayan bağlamlarda kullanılması anlamına karşılık gelmemekte, kavramın son yıllarda artan şekilde bir kültürel, toplumsal, ekonomik dönüşüm olarak da ifade edilmeye başlandığı görülmektedir. Bu yaklaşım oyunlaştırmanın ilk anlamındaki oyun ögesi dışında oyunlara daha çevresel, oyun ekolojisi diyebileceğimiz alandan birçok ögenin, oyun araştırmalarının yaklaşımları ve ürettiği çözümlerin sadece uygulamalara yönelik olarak aktarılmasını değil daha geniş bir alana uygulanmasını savunmaktadır. Mosca (2012) bu yaklaşımı şöyle ifade etmektedir:

Üçüncü, daha kapsamlı görüş ise oyunlaştırmayı, ciddi pratiklerin oyunlaştırılması ve oyunsal pratiklerin ciddileştirilmesini barındıran ikili, tarihsel bir oyunlaştırma süreciyle ilişkilendirir. Bunun en iyi örneklerinden biri, sözde ciddi oyunlar (ya da eğitsel oyunlar), reklam yazılımları ve reklam oyunlardır.

Mosca burada dikkati ciddi oyunlara ve reklam oyunlarına çekmekle birlikte, aslında çok geniş bir alanda örneklerden bahsetmek mümkündür. Bugün şirketlerin ofislerinin oyunsal olarak düzenlenmesi, şirket olimpiyatları, üretimde kalite yönetiminin yeni oyunsal uygulamaları ve benzeri başka pek çok alanda

oyunlaştırmanın toplumun bütününe nasıl uygulanacağı tartışılmaktadır. Ciddi süreçlerin, kültürün oyunlaştırılması ve oyunsal olanların ciddileştirilmesi karşılıklı olarak ele alındığında çok geniş bir alanı içermektedir. *Puanlaştırma* gibi uygulamalarda çoğunlukla yazılım ve internet alanında karşılaşırken, bu ikinci anlam hem ödül mekanizmalarından daha fazla sayıda oyunlara ait olduğu düşünülen kavram ve metotları devreye sokmakta, hem de gittikçe son ürüne dair olmaktan çıkıp üretim ev tüketimin örgütlenmesine, hatta vatandaşlık haklarına kadar bir alana yayılmaktadır.

Oyun araştırmalarının oyun merkezli tezlerinden süzülerek bugünkü halini alan oyunlaştırmanın bu geniş tanımı doğrultusundaki yaklaşımın temel tezi oyunların yarattığı katılımcı, mutluluk verici, ödüllendirici ortamın bugünkü sıkıcı, yabancılaştırıcı, depresif toplumsal gerçekliği dönüştürücü bir rol oynayabileceği yönündedir. Toplum bir krizdedir ve bu krizin çözümü toplumu oyunlardaki oyuncular gibi ele almak, onlara oyunlardaki gibi ortamlar sunmaktır. Bu tez ilk bakışta kulağa hoş gelen ama bir o kadar da naif yönüyle aslında ardındaki çok ciddi sorunları örtmektedir. Puanlaştırma gibi örnekler, oyun öğelerinin kullanımına dair daha rahat farkedilebilir kültür endüstrisine ait problemlerin kolayca tanımlanıp analiz edilmesine olanak verirken, oyunlaştırmanın bu "iyilik dolu" tanımı oyunlaştırmanın kültürel olarak oynayacağı rolün hem kuramsal hem de pratik seyrini anlamayı güçleştirmektedir.

Bir kültürel-toplumsal dönüşüm olarak oyunlaştırma yaklaşımının sözcülerinde diyebileceğimiz McGonigal (2011, s. 13-14), Suits'den ve oyunlaştırmanın bir başka sözcüsü olan Castranova'dan alıntılarla başladığı kitabında kendi oyunlaştırma düşünüyü şöyle tarif etmektedir:

Oyunlara, gerçekliğe daha iyi ve kapsayıcı alternatifler sunacak şeyler sağlamak yerine, hepimizin tüm dünyaya daha iyi ve kapsayıcı bir gerçeklik sunmaktan sorumlu olmamızı istiyorum. Oyunların sorunlara gerçek bir çözüm, değişim ve işleri yapmak için gerçek bir platform olduğunu anlayarak, oynamanın herkesin yaptığı bir şey olmasını istiyorum. Ve ailelerin, okulların,

şirketlerin, endüstrinin, şehirlerin, ülkelerin, ve tüm dünyanın bir araya gelerek oynamasını istiyorum, çünkü sonunda gerçek meselelerle ilgilenen ve gerçek hayatları iyileştiren oyunlar yapıyoruz.

McGonigal'ın oyunlar çevresindeki bu birlik çağrısı Suits'in *Çekirge* isimli yapıtındaki oyun toplumunu çağrıştırdığından, ilk bakışta aynı yaklaşımın bir devamı olduğu izlenimi verir. Suits (1995) de *"Ağustos Böceği ve Karınca"* masalındaki metaforu kullanarak düşünmeden çalışan karıncalar toplumu yerine eğlenerek üreten ağustos böcekleri toplumunu bir ütopya olarak öne sürmektedir. Yine McGonigal'ın sürekli referans verdiği Castranova (2007) da McGonigal gibi bugünün toplumunu sorunlu bulmaktadır. Castranova (2007, s. XV) sanal dünyaların gelecekte başat toplumsal öge olacağını ve dünyanın geri kalanını belirleyeceğini ileri sürmektedir:

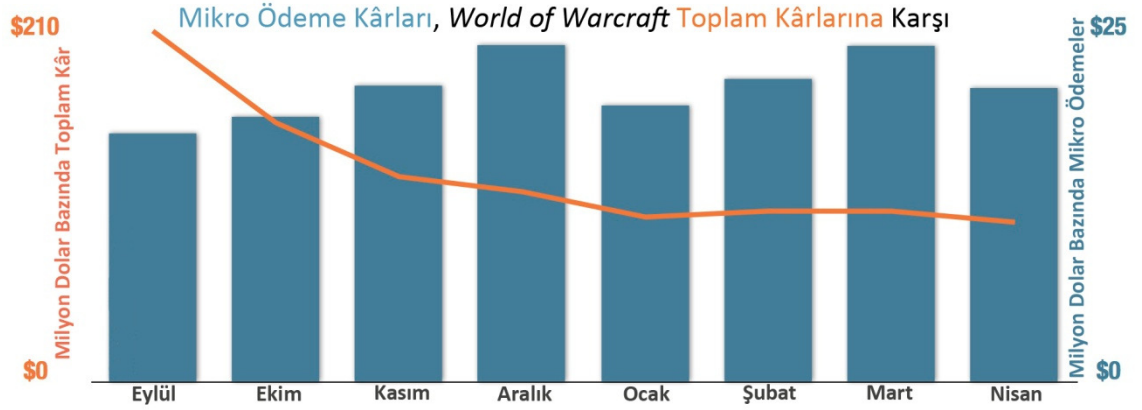
Çalıştığımız değil, oynadığımız sanal gerçeklikte, oynama eylemimiz bize, oyunun (düşük) maliyetini karşılamamızı sağlayacak makul bir kazanç sağlayacaktır. Oynarken, başka oyunculara satabileceğimiz dayanıklı şeyler yaparız. Beceriler geliştiririz ki, diğerleri bizim icra edebilmemiz için bize para verirler. Oyun geliri bazen, gerçek hayattaki barınma, yiyecek gibi ihtiyaçları karşılamak için değer kaynağı olabilir. Daha sıklıkla oyun geliri, oyunun kendi masraflarına gitmektedir. Ben senin için demir döverim, kazandığım parayı bir at almak için Jim'e (fantazi dünyasında bilindiği adıyla Galahad'a) veririm. Galahad da attan kazandığı parayı terzi aletleri için harcar, bu da Guenevere'ye gerçek hayattaki adı Hailey olan Kaptan Edmund'ın sahip olduğu sanal gemiye binebilmesi için gereken parayı sağlamış olur. Taleplerimiz genelde sanal olabilir, buna karşılık arz da, üretim, tüketim ve gelirlerimiz den sanal olacaktır. Tüm zamanımızı sanal gerçeklikte harcarız çünkü harcayabiliriz. Bedeninizi canlı tutmak için çok fazla kaynağa ihtiyacınız kalmayacaktır, zihniniz iyi vakit geçirecektir.

Bu yaklaşımın ve oyunsal ütopyasının oyunlaştırmayı kavramlaştırmasının doğruluğunu bir yana bırakırsak, özellikle sonuncu bölümün yaptığı çağrışımın *Matrix* filmindeki makineler tarafından mutlu bir

sanal dünyada uyutulup yaşam enerjisi çalınan insanlarla dolu gelecek imgesine benzerliği düşünüldüğünde arzu edilir olup olmadığı da su götürmektedir. Ancak oyunlaştırmanın bu geniş tanımını benimseyen yaklaşımların sonuçlardan önce temel kabullerinde ve kavramlaştırmalarında sorunlar bulunmaktadır.

Temel hatalardan biri *oyun* kavramında yaşanmaktadır. Oyun araştırmalarının bütününe olduğu gibi oyunlaştırmada da *oyun-merkezci* bir çerçevede oyunun bazı bileşenlerin bir araya getirilmesiyle sağlanabilecek bir olgu olduğu düşünülmektedir. Oyunlaştırma oyun-merkezci yaklaşımı merkeze alırken bunu Suits'in ütopyasıyla bir araya getirerek ikinci bir hata yapmakta, Suits'in (1995, s. 168) *lusorik tavır* kavramlaştırmasının *oynamayı* merkeze alan yaklaşımını görmezden gelmektedir. Bu da bir sistem olarak oyunun olduğu her yerde *lusorik tavrın* da olacağı yanlışlamasına götürmektedir. Suits açısından *lusorik tavır* bir sonuç değil bir nedendir, oyunu mümkün kılmasıyla bütün süreçte öncül bir işlevi vardır. Bu öncül işlevin gözardı edilmesi oyunlaştırmayı oyun endüstrisi veya oyun tasarımcıları tarafından tasarlanabilir bir şey olarak görmeyi, Huizinga'nın dikkat çektiği oyundaki gönüllülük esasını da esgeçmeyi getirmektedir. Sonuçta oyunsal bir dünya oyun araştırmacıları ve oyun tasarımcıları eliyle tasarlanacak, oyuncunun ise tanım gereği halihazırda *gönüllü* ve *lusorik tavır* içinde olacağı bir dünya olarak yanlış bir şekilde anlamlandırılmaktadır.

Yine oyunlaştırmanın kabullerinden biri olan dijital oyun dünyalarının katılımcı, kapsayıcı, eğlenceli ve eşitlikçi olduğu tartışmalıdır. Dijital oyunlar gittikçe daha fazla "seçkin" bir oyuncu kitlesinin ödeme yapmadan oynayan başka bir kitleden ayrıştığı mikro ödeme ve *oynaması ücretsiz* modellere geçiş yapmaktadır. Bu durum sadece eşitliği ve katılımı değil, oyunun eğlenceli yönünü de etkilemektedir. Oyunculara adaletsizlik duygusu yaratmaktadır. Bir zamanların en popüler kitlesel çevrimiçi oyunu *World of Warcraft* kullanıcı sayısında ve gelirlerinde düşüş yaşanmaktadır. Bunun karşısında *mikro ödemeye* dayalı oyunlar ise gelirlerini görece artırmaktadır.



Şekil 45: *World of Warcraft* ile mikro ödeme gelirlerinin grafiği.

Kaynak: <http://www.superdataresearch.com/blog/wow-microtransactions/> (27 Haziran 2014)

Oyuncuların *mikro ödeme* içeren oyunlara yönelmesi de bu tür oyunların *World of Warcraft*'a kıyasla daha zevkli olmasından kaynaklanmamaktadır. *World of Warcraft*'ın 10 yıllık geçmişi varken, endüstri yeni anlatılara sahip, yeni grafiklerle, yeni donanımları destekleyen oyunları bu modelle sunmakta ve dijital oyunlara "sokakta oynamak" gibi sosyal bir alternatif de olmadığından oyuncu kitlesi bu dijital oyunlara yönelmektedir. Yine de bu tür oyunların oyuncuları kendi istedikleri kadar ödeme yapma şansı olduğundan, ekonomik bir tercihte buldukları da düşünülebilir ve araştırılması gereken bir konudur. Ancak bu ekonomik tercihin kendisi de oyuncu çocuk ve gençlerin oyunların katılımcısından tüketiciye dönüşümünü gözler önüne sermektedir. Oyuncunun tüketici kimliğinde kurulması bir kültür endüstrisi olarak dijital oyunların göz ardı edilen temel problemlerinden biridir. Tüketici olarak oyuncunun, oyunlaştırma dolayısıyla nasıl ütopyik bir çerçeveye oturtulacağı oyunlaştırma alanında araştırma yapanların yanıt vermesi gereken önemli sorulardan biridir.

McGonigal (2011) kendi oyunlaştırma yaklaşımında günümüz toplumsal gerçekliğinin 14 temel problemini ve oyunların bunları nasıl düzeltebileceğini ortaya koymaya çalışmaktadır.

Bunlardan ilki Suits'den esinlenmektedir. McGonigal Suits'in oyun tanımının kısa halini ele almaktadır: "*Oyun oynamak gereksiz engelleri yenmek için gönüllü bir girişimdir.*" (Suits, 1995, s. 52) McGonigal (2011, s. 22)'a göre oyunlara göre gerçeklik çok basittir, oyunlar gönüllü engellerle kişisel yeteneklerimizi daha iyi kullanma imkanı sunar. Oyunlar televizyon izlemenin getirdiği *kolay eğlence* (easy fun) yerine *zor eğlence* (hard fun) sunmaktadır ve bu da daha mükafatlandırıcıdır. Bu doğrultuda McGonigal (2011, s. 29) daha zor ve uygun engellere karşı *zor eğlencenin* izdüşümü *zor çalışmayı* önermektedir:

Bu tam da bugün oyun endüstrisinin yaptığı şeydir. Daha çok çalışma ihtiyacımızı tatmin etmekte ve doğru zamanda doğru işi yapmayı seçmemize yardım etmektedir. Dolayısıyla eski aforizmayı unutmanın vakti geldi: "All work and no play makes Jack a dull boy."²³ Bütün iyi oyunlar çok çalışma gerektirir. Bir tarafta zevk aldığımız ve seçtiğimiz çok çalışma, diğer tarafta kendimiz. Önemsemediğimiz işi yapmak için çok çalıştığımızda, zihnimizi de mutluluğa hazırlamış oluruz.

Suits (1995, s.52)'in *gereksiz engelleri* ancak *lusorik* anlamıyla tercih edilebilir şeyler olmaktadır. Yoksa *prelusorik* amaçlara ulaşmak için *prelusorik* çözümler aradığımızda gereksiz engeller koymakla uğraşmayız. Belki sanatçılar farklı anlam arayışları içinde kendilerine araçsal bazı engeller koyarak yeni tarzlar üretebilirler, bu da sanatın oyunsu tabiatıyla ilgilidir. Ancak gündelik yaşam içinde kitlesel üretime gereksiz engeller koymak pratik olmadığı kadar can sıkıcıdır.

Ayrıca boş zaman ile ilgili kavramlaştırma içinde oyun televizyonla karşılaştırılarak hata yapılmaktadır. Oyun kültürün kendini yeniden kodladığı bir fonksiyonu olarak temel bir aktiviteden modernizasyonla ayrıştırılarak ayrı bir yere yerleştirilmiştir. Bu anlamda oyunu *zor eğlence* olarak kabul etmek bu ayrımın tarihselliğini es geçerek olguyu evrenselleştirme tehlikesi taşımaktadır. Üstelik *zor eğlence* tanımı oyun açısından araçsallaştırmayı da içinde

²³ Stanley Lubrick'in Shining isimli filminin meşhur repliği. Deyim olduğundan İngilizce orijinal halinde bırakılmıştır. "Hep iş, az oyun insanı sıkıcı yapar" anlamına gelmektedir.

barındırmaktadır. Bu ayrışma kabul edildiğinde oyunun gerçekliğe geriye dönerek uygulanması araçsallaşan oyunun oyunsallığının değil araçsallığının çalışma alanına dayatılması olarak varolabilir. Oyunlaştırmanın oyunu *gönüllü* bir aktivite olarak alırken, çalışmayı ise aynı oranda gönüllü bir aktivite olarak görmesi temel kabulde bir hata olarak göze çarpmaktadır. Tarihsel olarak insanın bir güdüsü, yaratıcı bir yeteneği olan üretmenin araçsallaşarak insan için nitel bir özellikten, üretim bandında nicel bir girdiye dönüştüğü kapitalizm içinde, *zor çalışma* "gönülsüz" işçi açısından tercih edilir bir vaat gibi durmamaktadır. En olumlu haliyle insanlara yeteneklerine göre iş verilmesi olarak ele alabileceğimiz oyunlaştırmanın *zor çalışma* kavramı, *gönülsüz* olması da muhtemel olan çalışmanın nasıl oyun gibi *gönüllü* hale getirileceğine dair ancak kısmi ve yetersiz bir cevap üretmektedir. Zira çalışmanın *yabancılaşma* ile ilişkisi sadece yeteneklere göre iş verilmesi değil, iş bölümü, dolayısıyla da üretim araçlarının mülkiyeti sorunuyla da ilişkilidir.

McGonigal (2011, s. 38)'ın oyunlaştırma yaklaşımının ikinci tespiti gerçekliğin depresif olduğu oyunların ise insanları optimizme ve mutluluğa sürüklediği yönündedir. Burada bahsedilen *mutluluk* Csikszentmihalyi (2005) 'nin daha önceki bölümlerde bahsettiğimiz *akış* deneyiminin getirdiği mutluluktur. Açık bir hedefe yönelik, sürekli geri besleme alınan, yoğun bir odaklanma ile gerçekleşen ve yeteneğin yükselmesi ile zorluğun da artması ile ortaya çıkan bir deneyim olarak tariflenmektedir. McGonigal gerçekliği daha oynusu yapmak için sunduğu ilk öneriye benzer olarak toplumun daha seçkin bir kesiminin örneğin sanatçıların, sporcuların veya akademisyenlerin yaşadıklarında çok olumlu bulabileceğimiz, ancak örneğin dokuma tezgahında 12 saatlik bir fazla bir mesaide gerçekleşmesini beklemeyeceğimiz bir mutluluk biçiminden bahsetmektedir. Aslında Csikszentmihalyi, Fink'in *dünyasallık* olarak tarif ettiği noktaya yaklaşmaktadır, ancak sorunu tüm derinliği içinde ele almaktan uzak kalmaktadır. Sporcular kendi bedenlerinin sınırlarını zorlarken, bilim adamları örneğin fiziksel gerçekliğe dair yeni bir bilgiye ulaşırken veya sanatçı kendi araçlarıyla hakikati kavrarken bu *dünyasallık* devrededir. McGonigal bu noktada *ototelik* çalışmadan bahsetmektedir ve bunu kendinden

motive olmuş, ödülü kendi içinde bir faaliyet olarak tariflemektedir. Oyunlar gibi *ototelik* bir çalışma, çalışma olarak varolması mümkün olmayan bir faaliyettir. Kapitalizm içinde çalışma *araçsal* bir faaliyettir. Araçsal bir faaliyetin *ototelik* olması Suits'in de dediği gibi örneğin sporcular için geçerli olabilir. Onlar hem oyun oynamaktadır hem de çalışmaktadır, ki yine de bu durum *oyunsal değeri* sürekli tehdit altında bırakır. Ama aynı durum örneğin ofis çalışanları için geçerli değildir. Üstelik sporcular için bile oyunun *oyunsal değeri* her zaman geçerli değildir. *Lusorik tavır* zaman zaman yerini dopinge ve şikeye, yani *prelusorik* amaçların *extralusorik* yollarla giderildiği *oyunsal* olmayan durumlara bırakmaktadır. Çalışmanın para, statü, mal ve mülk için değil *içsel ödülü* (intrinsic rewards) için gerçekleştiği bir ütopya hayal etmek niyet olarak iyi olmakla birlikte, bu ütopyanın oyun endüstrisi dolayımından geçmiş araçsallaşmış dijital oyunlarla ilişkilendirilmesi mümkün değildir. Zira oyun endüstrisi daha önce de bahsettiğimiz gibi puanlaştırma ile oyunlara oyuncu sıralamaları, puanlar, kazanımlar, rütbelere ve benzeri şekilde *dışsal ödüller* eklemeye uğraşmaktadır.

McGonigal (2011, s. 55)'in üçüncü önerisi oyunlara kıyasla gerçekliğin daha az üretken olduğu yönünde bir kabulle oyunları kullanarak daha açık görevler ve daha tatminkar bir çalışma sağlanacağı yönünde. Bu noktada açıkça oyun araştırmalarının oyun tanımındaki hata göze çarpmaktadır. Huizinga, Callois, Fink ve Suits oyunların üretim içermediği noktasında birleşmiştir. Oyunlar tam da üretim içermedikleri için üretkendir. Üretilen şey *oyunsal* alana aittir. Oyun *ototelik* bir faaliyet olarak kendi alanı dışında bir şey ortaya çıkarmaz. Örneğin en kısa sürede tablo yapma yarışması düzenlenmiş olsun, ortaya çıkan şeyler üretim faaliyeti sonucu değil oyun sonucu çıkmıştır ve bu oyunun tanımında bir değişiklik gerektirmez. Bu anlamıyla fabrikada yapılan bir üretimi oyunlaştırmak, oyunlaştırma değil parça başı ücretlendirme veya üretim hedefi koyma olarak adlandırılabilir ve oyunlarla bir ilişkisi bulunmamaktadır. Çalışanlar açısından da, mühendisler veya patron tarafından ne kadar *oyunsu* bir hava verilirse verilsin oyun değil "daha çok çalışma" olarak anlandırılacaktır.

McGonigal (2011, s. 68)'in dördüncü tespiti oyunların umut verdiği, hata yapma korkusu olmadığından başarı ihtimalini artırdığı yönündedir. Oyunlar hata yapma korkusunu yaşatmazlar, çünkü oyun oynarken *sihirli çember* içinde faaliyet göstermekteyizdir. Tanımlı zaman ve mekanda oyunun kötü sonuçları askıya alınmıştır. Ancak bazı dijital oyunlarda, örneğin *Entropia Universe* gibi gerçek para ekonomisinin olduğu bir oyunda hata yapmak gerçek para kaybetmek anlamına gelmektedir. Castranova (2007, s. XV) oyun ekonomilerinin bu halini mutlulukla karşılamaktadır, ancak bütün bir oyun alanının böylesi kayıplara açılması oyunun artık gerçeklik olduğu ve hiçbir şeyin oyun olmadığına ilanı olacaktır. Bu durum çocukluk, gençlik, öğrencilik kimlikleri, hakları ve imtiyazlarının da ortadan tamamen kalkması anlamına gelecektir. Bu noktada Castranova (2007, s. 150) *araçsal oyunun* yaygınlaşmasını daha gerçekçi ve olumlu bir olasılık olarak görmekteyken, McGonigal zıt bir pozisyonda durmaktadır. Ortaya çıkan tablo oyunlaştırmanın iki farklı versiyonu gibidir. İlki oyun dünyalarına bakarak oyun ekonomilerinin "kendiliğinden" gelişiminin örnek alınmasını savunan piyasacı bir yaklaşımken, diğeri görece kontrollü, oyun düşüncesinin merkezde kalarak bazı düzenlemelere imkan verdiği ama yine de endüstriden beklenti içinde bir nevi *Keynesyen* yaklaşım. Dolayısıyla McGonigal krizi yaratan nedenleri ortadan kaldırmaya çalışmaktan çok sonuçların semptomatik tedavisiyle uğraşmaktadır.

McGonigal (2011, s. 82)'a günümüz toplumlarında sosyal bağlar zayıflamıştır, bu nedenle oyunlarda kurulan güçlü sosyal bağları gerçekliği oyunlaştırarak çözmek gerekmektedir. Bütün bir ritüelistik sosyal alanın, kamusal mekanların, sokağın, parkların ve benzerlerinin imhası ile kapitalizmin çekirdek ailesi banliyölerine veya toplu konutlarına kapanmış durumdadır. Dijital oyunlarda kurulan sosyal bağlar ise gerçeğin yerini ikame etmekten uzaktır. McGonigal'ın da kabul ettiği gibi kitlesel çevrimiçi oyunların büyük bölümünde kurulan sosyallik ya varolan ilişkileri güçlendirici yönde zaten arkadaş olunan insanlarla kurulmakta (2011, s. 87) ya da bir *arkaplan sosyalliği* (ambient sociability) (2011, s. 89) olarak etrafta gezinen insanlar olmasından duyulan hazdan ibarettir. Oyunlardaki ilişkiler çoğunlukla risk içermeyen

ilişkiler olmaktadır. Burada oyunlardaki ilişkilerin *fantazmatik* niteliği üzerinden Turkle (1995, s. 185)'in dikkat çektiği bir dönem öncesinin *MUD* ve *MOO* oyunlarındaki farklı sosyal deneyimleri örnek alınarak oyunların gerçekliğe olası etkileri olumlu bulunabilir, ancak dijital oyun endüstrisinin görselliğin gerçekçiliğine, üç boyutlu grafiklerin kullanımına, avatarlara dayanan oyunlara yönelmesi ve oyun ekonomilerinin güncel durumu bu imkanı daha da kapamaktadır. Çevrimiçi oyunlarda *rol yapmanın* gittikçe sınırlı hale gelmesiyle iletişim daha araçsal bir nitelik kazanmış, klanlar, görevler, kurallar ve eşyaların alım satımına odaklanmış durumdadır.

McGonigal (2011, s. 97) *çevrimiçi oyunların* oyuncularını daha büyük bir şeyin parçası gibi hissettirdiğini günümüzde toplumda bunun eksik olduğunu belirtmektedir. Gerçeklik oyunlaştırma ile yeniden anlam kazanacak ve *destansı* (epic) kazanımlar için ortam yaratılacaktır. McGonigal'a göre *destansı* (epic); büyüklük, ölçek ve yoğunluk olarak sıradanlığı aşan şeydir. (2011, s. 98) Bunu sağlamak için eyleme destansı bağlamlar yüklenmesi, destansı çevre koşulları sağlanması, insanların destansı projelere dahil edilmesi gerekmektedir. McGonigal'ın bu konuda örnek aldığı oyun Microsoft'un insanlığın uzaylılara karşı savaşını konu alan Halo oyundur ve burada özellikle savaş örnekleri vermektedir. Günümüzde çeşitli ideolojiler tam da bu boşluğu doldurmak üzere kendini yapılandırmıştır. Yine gerçek savaş benzer bir işlev görmektedir. Ancak McGonigal'ın arzuladığı insanlığı birleştirecek "tek amaç", "uzaya çıkma yarışı" zamanında bile gerçekleşmemiş, Soğuk Savaş'ın iki kutuplu dünyasında her zaman Sovyet ve Amerikan idealleri ayrık durmuştur. Bu ve benzeri futuristik idealler ideolojilerin varlığını ve gerçekliğini dikkate almayarak Marinetti'nin pozisyonuna düşmemize neden olabilir. Marinetti (1909) 'nin 11 maddelik *Futuristik Manifesto*'su da tüm insanlığa anlam katacak sayısız teknoloji ve modernite dolayımından geçmiş fikirle doludur. Ancak ne yazık ki bu çağrılara cevap Birinci ve İkinci Dünya Savaşları olmuş, hız, çatışma, makinenin güzelliğine övgüler yerini Auschwitz toplama kampı ve atom bombasını gören aydınların karamsarlığına bırakmıştır. Oyun makinesine övgü ve oyun sisteminin fetişleştirilmesinin de farklı bir sonuç yaratacağı oldukça şüphelidir. Özellikle

günümüz savaşlarında *İnsansız Hava Araçlarının* (drone) kullanımı tam da insanın hedef aldığı belirsiz düşmanla arasına sanal bir dolayım daha koyarak savaşı oyunsu bir havaya büründürmektedir. Bu gibi örnekler oyunların teknolojik yönünü fetişleştirmemiz önünde akılda bulundurulmalıdır. McGonigal'ın arzu ettiği gibi 6 milyar insanı bir araya getirecek amaç örneğin insan neslini tüketme tehlikesi olan gezegen ölçeğinde bir olay olarak "küresel ısınma" bile olamazken, tam tersi sonuçlar doğuracak şeyleri elde etmemiz de muhtemeldir.

McGonigal (2011, s. 124)'a göre oyunlara tüm kalbimizle katılırız, yani ne yapıyorsak kendimizi motive etmek ve yönlendirmek konusunda hiçbir sorunumuz yoktur. Burada verdiği örnek *Chore Wars* oyunudur. Bir alternatif gerçeklik oyunu olarak *Chore Wars*, ev içi emek gerektiren işlerin görevlere (quest) dönüştürülüp katılımcıların kendi avatarlarını yaratarak bu görevleri bir macera gibi kurgulayarak yerine getirmesi şeklindedir. (McGonigal, 2011, s. 120) İşlerin yerine getirilmesi altın, hazine, deneyim puanı, karakter geliştirici puanlar sağlamaktadır. Sonra bu puanları ve diğer kazanılan şeyleri örneğin evde veya işyerinde hangi müziğin çalınacağına veya çayı kimin demleyeceğine karar vermek için kullanmak mümkün olmaktadır.

Chore Wars oyununa benzer şekilde eğitim ortamlarının dönüştürülmesi için ABD'de dünyanın ilk oyun bazlı ilkokulu olan *Quest to Learn* kurulmuştur. (McGonigal, 2011, s. 128) Müfredat ve ders çizelgesi oyun endüstrisinde 10 yıllık tecrübesi olan ve oyun araştırmacısı Katie Salen tarafından hazırlanmıştır. Bu okulda dersler normal okullarla benzer olmakla birlikte bunların nasıl yapıldığı, ödevlerin nasıl verildiği farklılık göstermektedir. Örneğin kütüphanede herhangi bir kitabın arasına gizlice yerleştirilmiş bir ödev oyunlardaki bir görev (quest) gibi kurgulanmaktadır. Bu matematik ödevi zorunlu olmamakla birlikte oyunlarda sıkça karşılaştığımız *gizli görev* (hidden assignment) türünde ekstra puanlar kazandıran bir görevdir. Böylece öğrenciler zorla değil okulu keşfedip, kütüphane gibi yerlerde macera yaşar gibi gezme, gönüllü bir şekilde okula katılma imkanı bulurlar. Öğrenciler sınıf geçmek

yerine oyunlardaki gibi *seviye atlamaktadır* (levelling up), sene sonu sınavına girmek yerine de *bölüm sonu canavarını* (boss) yenmek zorundadır. (Mc Gonigal, 2011, s. 131)

Bu ve benzeri oyunlaştırma denemelerindeki temel sorun oyuna zevk katan unsurun oyun sisteminin açık, net, rasyonel olarak yapılandırılması olduğu düşünmekten kaynaklanmaktadır. Oyun araştırmalarının kurallı oyunları merkeze alan düşüncesine paralel olarak oyunlaştırma herhangi bir oyun sisteminin rasyonalize edilmiş enformatik yapısının oyuna ait *görev, kazanım, seviye* gibi söylemlerle birleştirilerek oyun olmayan şeylerin oyuna çevrilebileceğini iddia etmektedir. Kolayca görülebilir ki son sınıfa gelmiş bir öğrenci oyunu oynamak istememişse, bu "simülasyonu reddetmişse" (simulation denial) veya kendi oyununu oynamayı tercih etmişse, gerçeklik kaskatı bir şekilde devreye girecek ve öğrenci sınıfta kalacaktır. En iyi ihtimalde bile oyunlaştırılan eğitim zamanı ve mekanı ile gerçek toplumsal görevler ve roller çatışmaya girmektedir. Bu çatışmanın ertelenmesi de sorunu çözmemektedir. Öğrenci bir yapı olarak oyunlaştırılmış eğitimi kendi oyunlaştırdığı başka bir sürece evriltmediği sürece oyun gerçeklik çatışması ikincisinin galibiyetiyle son bulur. Buradaki tansiyon ancak ya hiçbir şeyin oyun olmaması ya da her şeyin oyunlaştırılması gereğini getirmektedir. Suits'in kendi "çekirge toplumu" ütopyasını da sorunları ortaya koyduktan sonra bıraktığı nokta tam bu sorundur.

Üstelik puanlaştırmanın, oyun öğelerinin oyun olmayan eğitim ortamında veya *ev içi emek* alanında kullanılmasının biraz daha ötesine giderek süreçleri bütünüyle oyunlaştıran bu yaklaşım sunduğu oyunsal söylemlerin dışında katı bir araçsallık taşımaktadır. Bu araçsallık nedeniyle, her yeni medyanın büyümesine kapılan tüketicide olduğu gibi, aracın büyüğü geçtiğinde yerini işlevsel kullanıma bırakacaktır. Orwell (2014) 'in *1984* isimli distopik romanında "Barış Bakanlığı" savaşı, "Hakikat Bakanlığı" propagandayı, "Bolluk Bakanlığı" yokluğu, "Sevgi Bakanlığı" korkuyu yönettiği gibi, oyunlaştırılmış okulun *bölüm sonu canavarı* yine final veya yarı dönem sınavlarını, *seviye*

atlamak yine sınıf geçmeyi düşündürecektir. Öğrencilerin takip ettiği *gizli görevler* sadece ismi değiştirilmiş ödevler olarak sıkıcı gelecektir.

Burada ikinci önemi nokta bu türden bir oyunlaştırmanın aslında oyunların *oyunsuzlaştırılması* ile sonlanması ihtimalidir. Mosca (2012) bu konuyu şöyle toparlamaktadır:

Kapsamlı oyunlaştırmanın olumlu, Frankfurtçu²⁴ sonucu toplumsal gerçekliğin eleştirel yapısökümü olacaktır. Olumsuz, Kaliforniyacı²⁵ sonucu ise (öznel epistemolojiye direnen ontolojik bir şey olarak) toplumsal gerçekliğin gerçeklik olarak imhası olacaktır. Carse²⁶ için bile, sonsuz hayat oyunu ancak bir arkaplana karşı okunduğunda mümkündür. Dolayısıyla bir oyunun, oyun olabilmesi için onu ciddi gerçeklikten ayıran oyunsallık özelliğine sahip olması gerekir. Eğer toplumsal gerçeklik oyun haline gelirse, gerçekliği de silinmiş olur. Ayrıca, eğer oyun toplumsal gerçekliğe dönüşürse, oyunsallığı da yitirilmiş olur. Bu nedenle, oyunlaştırma riski yalnızca gerçek kültürün yok edilmesi için değil, aynı zamanda oyunun paralel, kurgusal ve ayırık bir mekân olarak yok edilmesi için de geçerlidir. Sonuç faciadır!

Bugünün araçsallaşan oyununun imgeleri, söylemleri, oyunlaştırma her alanı böyle bir dönüşüme uğrattığında artık eskisi gibi *fantazmatik* nitelik taşıyamaz. Gerçeğin oyunun kurgusallığını söylem olarak alması, oyunun araçsallaşmasını ön plana çıkarma tehlikesi taşımaktadır. Her iş, ödev veya sınav *gizli görev* olduğunda, oyunların saatlerce oynanarak, sıkıcı *öğütme* deneyimleri, biriktirilen kaynakları ile yapılan *gizli görevlerinin* aşırı rasyonel yapısı görünür olur. Adorno (2005, s. 236) 'nun oyunların kurgusallığının, gerçeğin de kurgusal yapısını ortaya çıkaracağına dair sözü tersten de okunabilir. Gerçekliğin böylesi bir kurgusal söylemle donatılması, günümüz oyunlarının araçsallığını perdelemektedir. Benjaminci (2004, s. 79) bir düşünceyle bu "politikanın estetize edilmesi", yani eğitimin, ev içi emeğin içindeki siyasal aklın

²⁴ Frankfurtçu, Frankfurt okulu perspektifinde eleştirel bir okuma anlamında kullanılmaktadır.

²⁵ Kaliforniyacı'da yer alan eğlence endüstrisinin perspektifi kastedilmektedir.

²⁶ Burada kastedilen James. P. Carse'nin sonlu ve sonsuz oyunlarıdır.

estetizasyonudur. *Chore Wars* oyununda, *ev içi emek* varlığını sürdürürken, *Quest for Learn* okulu da bir *ideolojik aygıt* (Althusser, 2000) olarak işlevine devam eder. Sonuçta varolan yapıların sorumluluğu ve ürettiği sermaye endüstrinin bir yakasından eğlence endüstrisi tarafına transfer olacaktır. Okullar sadece eğitimcilerin elinden Katie Salen gibi oyun tasarımcılarına geçince, bir yandan da oyun ve eğlence alanındaki şirketler kendilerine yeni bir pazar yaratmış olacaktır. Bu bağlamda oyunlaştırmanın üç hali; *puanlaştırma*, *sektörel genişleme* ve *bütünsel dönüşüm* birbiriyle ilişkili olarak okunabilir.

McGonigal (2011, s. 148) oyunların ödüllendirici olduğunu, gerçekliğin ise tam tersi bir yapı gösterdiğini iddia etmektedir. Oyunlar içsel anlamda (ototelik) ödüllendiricidir, ödül oynamanın kendisinde saklıdır. McGonigal (2011, s. 157), örneğin *Nike+* isimli spor uygulamasının spor olarak düzenli olarak koşan insanları daha uzun mesafeleri, daha çok ve daha hızlı koşmaya teşvik ettiğini düşünmektedir. Ona göre burada ödülün kendisi bu oyunun içinde, daha iyi spor yapmada saklıdır. Ancak görmezden gelinen nokta spor, hijyen, kozmetik endüstrilerinin yarattığı günümüz sağlıklı insan portresiyle bu ve benzeri uygulamaların uyumudur. Günümüzün beyaz yakalı çalışanı sigara içmeyen, kötü alışkanlıkları olmayan, temiz, bakımlı, şık giyinen, akıllı cihazlar (akıllı telefon, tablet, saat vb.) kullanan, mümkünse kararında makyaj yapan, düzenli spor yapan, sağlıklı bir sosyal yaşamı olan bir imgeyi önüne koymak zorunda bırakılmaktadır. Bunun zıttı olan özelliklere sahip olmak iş yaşamında başarıyı olumsuz yönde etkileyecektir. Tıpkı iyi bir CV (özgeçmiş) gibi iyi bir görünüm de etkilidir. Bu gerçeklik *Nike+* gibi uygulamaların sıradan insanlar için spor yapmanın *içsel* (intrinsic) ödülllerinden ziyade *dışsal* (extrinsic) ödülllerinin de olduğunu gösterir. Bu dışsal ödüllerin içselleştirilmesi kişiseldir, içselleştirilmediği oranda iş yaşamı dışında kalındığında da toplumsal bir zorunluluğa dönüşerek oyun dışı bir anlam kazanır.

McGonigal (2011, s. 165)'in oyunların ödüllendirici yanına verdiği bir başka örnek de *Foursquare*'nin *belediye reisi* (mayor) özelliğidir. *Foursquare*'de belli bir mekana en çok uğrayan kişi sanal olarak o mekanın "reisi" olmaktadır.

Bizim kültürümüzde *müdevim* adını alan bu gerçeklik *Foursquare*'de sanal alana taşınmıştır. Zaten gönüllü ve sevilerek yapılan ve statü kazandıran hep aynı tanıdık mekana giderek o mekanın sözü geçen insanı olma aktivitesi böylece formelleştirilmiş olur. McGonigal için belki yeni olan bu olgu *Foursquare* uygulamasını zevkli kılmaktadır. Ancak bizim toplumumuzda oyunsal yönüyle, hiçbir şirketin ürettiği çevrimiçi yazılım olmaksızın yaşanmaktadır. Burada oyun araştırmalarının yine temel problemlerinden biri ortaya çıkmaktadır. Oyunları dijital oyun merkezli görmek, oyunların insanla yaşıt bir kültürel olgu olduğunu gözden kaçırarak olan iyi şeyleri teknoloji ve endüstriye bağlamak sorunlu bir bakış açısıdır. Aynı durum *alternatif gerçeklik* oyunlarının teknoloji sayesinde yepyeni bir imkan olarak görülmesinde de geçerlidir. Stefan Zweig'in *Satranç* isimli kitabında nazilerin tutsağı olan satranç oyuncusunun önce zihninden, sonra da ekme içlerinden yaptığı satranç taşları ile oynaması konu edilmektedir. Dolayısıyla oyun, anlamını dönüştürerek her şeyi içine alabilen, bu yüzden de varlığı için insanın ulaşabileceği herhangi bir *materyal teknolojiyi* kullanabilen bir kültürel türdür. Hatta oyunun zihinsel olarak da kurulabiliyor olması, bu materyal gereksinimi de aşar. Oyunu doğrudan bilişim teknolojileri ile ilişkilendirmek varsayım olarak kuramsal bir yanlışı işaret etmektedir.

McGonigal (2011, s. 172) gerçekliğin yalnızlaştırıcı olduğunu, oyunların daha güçlü bağları olan topluluklar kurmaya imkan verdiğini düşünmektedir. Bu sava daha önce oyun ve toplumsallıkla ilgili başka bir savına verdiğimiz cevaplar verilebilir. Önemli olan oyunda kurulan ilişkinin araçsallığı sorunudur. Yabancılarla tanışmak, oynamak pozitif eylemler olmakla birlikte, sosyalliğin teknoloji ve sanal dünya dolayımından geçmeye gittikçe daha fazla zorunlu gelmesi, kamusalığın yitirilmesi, toplumsal bağların zayıflamasının nedenleri üzerinde durmadan yetersiz olacaktır. Toplumsal ilişkilerin bir anlamda *metaların mübadelesi* gibi işleyen *şeyler arası ilişkilere* dönüşmesi ile oyunların araçsallaşması aynı toplumsal iktisadi dinamiklerden kaynaklanmaktadır. Dolayısıyla birini diğeriyle arındırma çabası ikisinin de güncel durumunu görmezden gelmek anlamı taşıyabilir. Araçsallıktan arınmış bir oyun düşüncesi ile oyunlaştırma toplumsallığı yeniden kurmak adına umut

vericidir ama kitlesel çevrimiçi oyunları örnek almak örneğin de zaten çok yönlü olarak araçsallaşmış olması nedeniyle kuramsal düşünceyle örtüşmemektedir.

McGonigal (2011, s. 199)'ın belki de en aykırı oyun fikirlerinden biri *Mezarlık Pokeri*'dir. Bu örneği gerçekliğin kabul edilmesi güç yönlerini oyunlar dolayısıyla kabul edilebilir, huzur ve mutluluk verici kılmayı önerdiği için vermektedir (McGonigal, 2011, s 189). Kaybettiğiniz birini hatırlamanın yas durumundan kabullenmeye dönüşmesi ve psikolojik olarak pozitif bir şey olarak anlaşılması bağlamında ele almaktadır. Mezarlıktaki çeşitli mezar taşlarının şekilleri oyunda sinek, kupa, karo ve maça olarak kabul edilir. Ölüm tarihlerinin son rakamı kartın numarası olarak kabul edilir. Mezardaki isim sayısı birden fazlaysa (aile mezarı) kişi sayısına göre vale, kız ve papaz olmaktadır. İki kişilik takımlar mezarlıkta bu kurallara bağlı olarak en iyi kombinasyonu bulurlar ve bunları dokunarak gösterirler. Pokerde yerde olan kartlar yerine de farklı mezar taşları seçilir. Poker kurallarına göre en iyi kombinasyonu bulan kazanır. McGonigal (2011, s. 198)'a göre böyle bir oyun, mezarlık ziyaretinin oyunlaştırılması, normalde ziyaret ettiğiniz eş, dost ve akraba dışındaki insanların mezarlarını da farkedip ziyaret etmeyi sağlayacaktır. Onların da kim olduğunu düşünmek, mezar taşlarını okumak mümkün olacaktır.

Örnek oyunu dinsel ve toplumsal önyargılardan uzak bilimsel olarak ele alırsak aslında günümüz toplumunun ölümü ne kadar dışsallaştırmış olduğu gerçeği ortaya çıkacaktır. Gerek anti-depresan kullanımıyla olsun gerekse gündelik rutin içinde unutmaya çalışarak, ölüm modern hayatı aksatan olumsuz düşünceler olarak anlaşılmakta ve uzak tutulmaktadır. Modern yaşamın hızı içinde ölümü düşünmek insanı engelleyen, başarıdan ve çalışmadan uzak tutan bir şey olarak görülmektedir. Modern tıbbın, estetik endüstrisinin sürekli insan yaşamını uzatma yönündeki doğrultusu ve söylemleri içinde, insan ölümsüzlüğü arayan bir varlık olarak konumlanmıştır.

Oyun tam anlamıyla ölüm karşısında sürdürdüğümüz başarıya ve ölümsüz kalmaya odaklı yaşamda bir vaha, Fink'in deyişiyle bir "mutluluk vahası" yaratma özelliğine sahiptir. Oyun bu karşıtlık üzerinden varolduğundan,

oyunu ölümü hatırladığımız ana ve yere taşımak, ikisini bir araya getirmek, oyunu mümkün kılan ölümün ağırlığını ortadan kaldırmaya çalışmak anlamına gelecek boş bir çabadır. İnsanları topluca kabir ziyaretine götürmek için dinsel nedenler, inanç veya ahlaki veya vicdani düşünceler yeterli değilse, geriye kalan insanların mezarlıktaki bir oyunla böyle hisler kazanacağını ummak oldukça naif bir düşüncedir. Aksine ölümü düşünmek ve bunun hayata kattığı deneyim oyunlaştırılarak imha olmaktadır.

McGonigal (211, s. 244) ekonomi konusunda da oyunlara görev biçmektedir. Oyunlarla karşılaştırıldığında gerçeklik *sürdürülebilir* (sustainable) değildir. Oyunlarda *kitle kaynağı* (crowdsourcing) ve *kitle fonları* (crowdfunding) gibi oyun henüz yapım veya fikir aşamasındayken çıkmasını arzu eden potansiyel oyuncuların oyunu emek veya bağış ile desteklemesi yaygınlık kazanmaktadır. Ayrıca oyun çevresinde bir fan kültürü, oyuncu topluluğu yaratılması, bunların oyuna dair önerilerinin daha baştan oyuna dahil edilmeye başlanması da işin başka bir yönüdür. McGonigal'a (2011, s. 245) göre bu tür bir "sürdürülebilir katılımcı ekonomi" oyunlardan hareketle başka alanlara da uygulanabilir.

McGonigal aslında bir anlamda "imece usulünü" tarif etmektedir. Bu tür inşa ve üretim çalışmaları oyunlara özgü değildir. Ülkemizde de örneklerine rastlanabilir. Oyunlar da diğer şeyler gibi "imece usulü" üretilebilir. Zaten kültür içinde pek çok oyun tam anlamıyla anonim olarak o kültürü paylaşan çok sayıda insanın katkısıyla, dilden dile geçerek, insandan insana oynanarak ortaya çıkmıştır. Bugün bu tür üretim biçimlerinin yaygın olmaması hayatımızda dijital oyunlara bakarak varacağımız düşünsel çıkarımların eksikliğinden kaynaklanmamaktadır. Günümüz toplumunun yoksul kesimlerinin böyle projeler için ne kaynağı, ne vakti, ne de isteği bulunmaktadır. Politik meseleler, karar alma süreçleri temsilcilere yüklenmiş, ekonomik katılım da aşırı bireyci toplumsallığı yaratan iktisadi koşullarla engellenmiştir. İnsani yardım kuruluşlarına aktarılacak kaynaklar sürekli şaibe altındadır. Bağış da katılımcılıktan ziyade vicdanı satın alma işlevi görmekte, bir anlamda soruna

gerçekten temas etmek yerine araya aracı koyarak sorumluluğun getirdiği yükü sırttan atmaya yaramaktadır. Yine de *kitle kaynağı* gibi alternatif bir ekonominin dünyanın her yerinden insanlara açık projeleri sunması ve kaynak bulabilmesi umut vericidir. Ancak devletlerin ileride bu konuda çeşitli düzenlemeler getirmesi kuvvetle muhtemeldir.

Oyunlaştırmanın McGonigal tarafından özetlenen ana akım tezleri daha da detaylandırılabilir. Burada saymadığımız argümanlar büyük ölçüde önceki sayfalarda ele alınan argümanların varyasyonları olarak oluşmaktadır. Temel tezler incelendiğinden, şimdi oyunlaştırmanın ana akım tezlerini ve getirdiğimiz eleştirileri toparlayarak bütünsel olarak oyunlaştırmayı ve sorunlarını tanımlama imkanına sahibiz.

Daha önce de tanımlamış olduğumuz oyunların gerçekliği düzeltmek için kullanılması olarak "bütünsel bir oyunlaştırma" uygulama olarak depresif, yalnız, bireyci, amaçsız, sürdürülebilir olmayan, yetenekleri körelten, sağlıksız, üretken olmayan, katılımcı olmayan hayatı oyunlarda bunun tam zıddı olan umut, mutluluk, katılımcılık, sosyallik, ödül, başarı, anlam, üretkenlik gibi değer ve anlamlarla düzeltmek için geliştirilen yöntemler bütünüdür. Ancak tanım olarak pozitif özellikler içeren oyunlaştırma incelendiğinde oyunlaştırmanın oyun örneklerini analizi ve yöntemlerin oluşturulmasındaki kabuller sorunlar içermektedir.

Oyunlaştırmaya göre oyun ve oynama ilişkisinde ilki diğerini kapsamaktadır. Ancak kuramsal ve tarihsel açıdan serbest oynamanın daha bilinçli bir faaliyet olarak kurallı oyunu ortaya çıkardığı görülmektedir. Oyunun ritüelle iç içe olduğu ilkel topluluklarda satranç, dama, tavla gibi kurallı oyunlardan önce dinsel törenler, erginleşme ayini gibi hayata hazırlayan ve topluluğa entegrasyon sağlayan oynama biçimleri bulunmaktadır.

Oyunlaştırmaya göre *kurallı oyun* merkezdedir. Fakat kurallı oyun modern toplumda *araçsallaşmıştır*. Araçsallaşmış olan kurallı oyunun bu niteliği oyunlaştırma tarafından sorunlaştırılmamakta ve bu da oyunlaştırmanın

toplumsallığa uygulanmasında arzu edilenin aksine toplumsalın gittikçe daha fazla rasyonelleşen niteliğini çözecek değil besleyecek bir özelliktir.

Oyunlaştırmaya göre öncelikle *dijital oyunlar* incelenmelidir. Ancak dijital oyunlar oyunlaştırma kavramı içinde ancak bir parçayı işgal edebilir. Oyunlaştırma tanımı gereği bütün oyunları kapsamak durumundadır.

Oyunlaştırma oyunları *medya* olarak ele alırken oyunun kültürel bir biçim olarak çıkış noktasını dikkate almamaktadır. Oyunun modern anlamıyla *medyalaşması* sürecinde içine dahil olan değişkenler, bir kültür endüstrisi ürünü olarak niteliği irdelenmeden oyunlaştırma medyanın zaten varolan problemlerini önüne koyduğu problemlili toplumsallığa yansıtma tehlikesi taşımaktadır.

Oyunlaştırma oyunu biçimi ile değil işlevi ile ele almaktadır. Oyunun işlev olarak ele alınması Huizinga'nın, Callois'in, Suits'in ve Fink'in de üstünde durduğu temel bir problem olup, oyunu anlamak konusunda bilimsel çalışmaların önünü tıkayan bir yaklaşımdır. Oyun ototelik bir yapı olduğundan ürettiği anlam, ödül ve amaç da içindedir. Oyunu parçalayarak öğelerine indirgemek ve bunları topluma uygulamak tanım gereği sorunludur. Parçalarına ayırdığında oyunsal değerini koruyan, bu nedenle de başka süreçleri oyunlaştıracabilecek bir *oyun öğesi* bulunmamaktadır.

Oyunlaştırma örnekleri dijital oyunlara, eğitim olanaklarına, bilişim teknolojilerine yüksek düzeyde erişimi olan "seçkin" bir topluluğun oyun deneyimlerini merkeze almaktadır. Halbuki *dijital uçurum* olarak adlandırılan toplumun bilişim teknolojilerine erişimindeki eşitsizlikler dijital oyunlara erişimi de sınırlandırmaktadır. Hala dünyanın %40'ı internete erişebilmektedir. (ICT Facts and Figures, 2014, s.5) İnternet erişimi olmayan 4 milyar insanın %90'ı gelişmekte olan ülkelerde yaşamaktadır. Örneğin Afrika'da internet erişimi %19'a kadar düşmektedir. ABD gibi gelişmiş bir ülkede toplumun %58'i dijital oyunlar oynamaktadır. (Galarneau, 2014) Bu durum oyunlaştırma açısından genel anlamıyla oyunculara değil dijital oyun oyuncularına yönelmeyi araştırmalar açısından sorunlu kılmaktadır.

Mosca (2012)'ya göre bütünsel oyunlaştırma gerçekleştirilemez bir idealdir:

Korkmayın: Bütün hayatın oyuna dönüşmesi çok da kolay değildir. Eğer oyunun bir özelliği genele sirayet eden bir hal alırsa, oynunsallığını kaybeder. Puan toplama yalnızca 60'lı yılların ev kadınları için bir oyundu. Sürekli oynayanlar (örneğin, saplantılı kumarbazlar, bilgisayar oyunu bağımlıları, oyun testçileri), içinde bulunduğu kültür onları oynuyor olarak görse bile bir süre sonra oynadıkları hissini kaybederler. Ancak hepsinin ötesinde, bir oyun ancak ve ancak oyuncuları, oyunun kendi zihinlerinin ötesinde var olduğuna inanmadığında var olabilir. Eğer toplumsal nesnelere oyun olsaydı, sürekli değişebilirlerdi. Değişimin motoru, liminoid mekândır ve değişim toplumlar için iyidir. Ancak tamamen dinamik bir toplum da toplum değildir, çünkü toplumun temel yapıları (sözleşmeler, kanunlar ve ahlaki değerler) süreklilik üzerine kuruludur. Bu süreklilik, oyunların ve fikirlerin aksine ciddiyet olarak kabul edilir. Bu nedenle, oyunlardan müteşekkil bir toplumun oyunu olmaz, yalnızca ciddi kurumları olur. Bu ürkütücü bir yaklaşımdır, ancak toplumsal çelişkileri ve gelecek eylemlerin değişkenliğini sınırlayacak ciddi ve gerçek toplumsal objelerin sürekliliğine dair toplumsal ihtiyaçtan dolayı gerçekleşmesi pek mümkün değildir.

Oyunlaştırma tasarımcılar, endüstri veya oyun yapımcılarının elindeki "yukarıdan aşağı" inen bir yöntem olarak kurgulanmaktadır. Ancak toplumun geneli açısından bakıldığında oyunlaştırma oyuncu tarafında yani "aşağıdan yukarı" bir faaliyettir. Oyun ihtiyacı ve isteği oyuncunun duyumsadığı bir şey olarak, oyuncu tarafından kolaylıkla faaliyete geçirilebilir. Yüzyıllardır çocuklar kendi kendilerine gerek çocuk oyunları olsun, gerek oyuncağa dönüştürdükleri araçlar oyun üretmek konusunda sıkıntı yaşamamıştır. Çocuk oyunları kamusal mekanların azalması ile sınırlı alan bulmakta olsa da dünyanın geneli açısından oyunlaştırmanın halen oyuncu elinde olduğu söylenebilir.

Sonuç olarak ana akımın tanımladığı haliyle oyunlaştırma eksik ve amaçlarının tersine işleyen bir uygulamadır.

5.3 Oyunlaştırmanın Alternatifleri

Oyunlaştırmaya yönelttiğimiz eleştiriler, yaptığımız analizler ve Huizinga, Callois, Suits ve Fink'in oyun tanımları doğrultusunda alternatif bir oyunlaştırma tarif etmek mümkündür. Tez boyunca gerçekleştirdiğimiz oyun araştırmalarının eleştirel bir okuması özünde aynı noktada birleşen temel iki alternatif ortaya çıkarmaktadır. Bunlardan ilki *oynama stratejileri* diyebileceğimiz zaten varolan oyunların oyuncularının *eleştirel oynama* biçimlerini kapsamaktadır. İkinci olarak da oyuncunun kendisini *oyun kurucu* olarak ele alan yine “oyunlaştırma” olarak isimlendirilebilecek bir yaklaşım önerilecektir.

Oynama stratejileri tıpkı *eleştirel okuma* gibi, eleştirel bir oynama biçimini içermektedir. Oyuncular, oyunların *oyunsuzlaştığı* (degamification) (Mosca, 2012) koşullar altında oyuna kaybettiği *oyunsal değeri* yeniden kazandırmaya çalışabilirler. Montola (2012) bu tür oyunları *yayılmacı oyunlar* olarak adlandırmaktadır.

Araçsallaşan oyun karşısında oyuncular oyunun farklı öğelerine anlam yükleyerek bu farklı öğeler etrafında bir değer sistemi oluşturabilirler. Özellikle kitlesel çevrimiçi oyunlarda oluşan *biriktirme kültürü*, *sanal nesne fetişizmi* karşısında oyunun toplumsal ve iletişimsel yönüne de yönelmek mümkündür. Çevrimiçi oyunlar farklı toplumsal ilişkilenmeler için deney ortamı özelliği taşımaktadır. Önceki bölümlerde değindiğimiz *Minecraft* gibi oyunlar şaşırtıcı ve beklenmedik karşılaşmaları, komşulukları ve organizasyonları mümkün kılmaktadır.

Gündelik yaşamın araçsallaşan ilişkileriyle paralellik taşıyan oyunların araçsal ilişkileri yerine hem oyun içinde, hem oyun dışında iki tarafı da birbirine bağlayan alternatifler örmek daha kalıcı olacaktır. Bu anlamda dijital oyunların *fantazmatik* dünyasına benzer şekilde, Orta Doğu Teknik Üniversitesi'ndeki

Bilim Kurgu ve Fantezi Topluluğu'nu²⁷ örnek verebileceğimiz üniversite yapıları akla gelmektedir. Yine Yıldız Teknik Üniversitesi'nde düzenlenen *Bilimkurgu ve Fantastik Edebiyat Sempozyumu* da güzel bir örnektir. (Bianet, 2013) Oyun çevrelerinden, gerçek ilişkilere geçilebileceği gibi, oyunlardan fantezi ve bilim kurgu romanlarına, buradan da genel anlamda edebiyata bir kapı açma imkanı sağlanabilir.

Oyunlarda alternatif oynama biçimlerinden biri de “oyun aktivizmi” olarak adlandırabileceğimiz, gerçek dünyanın sosyal, ekonomik, politik sorunlarının oyun ortamında dile getirilmesi, mümkünse sembolik eylemler yapılması bilinen bir olgudur. Bunu da alternatif bir oynama biçimi olarak tanımlamak mümkündür. *Peta*'nın yavru fokların vahşice avlanmasına karşı yaptığı *World of Warcraft* içindeki protesto buna örnek verilebilir. (Fahey, 2009)

Önceki bölümlerde değindiğimiz *ihlalcı* ve *tekinsiz* oynama biçimleri, oyunların hatalarını ortaya çıkarmak, oyunu hata vereceği yere kadar zorlamak, böylece oyunda yeni anlamlar, hesaplanmamış ve tasarımcı tarafından öngörülmemiş görünümleri oluşturmak da bir başka dikkate değer oynama biçimidir.

Bütün bu saydığımız oynama biçimleri esasında gerçekleşmekte olup, sadece oyunlaştırma altında ele alınmamaktadır. Oyunlaştırma bu şekilde gerçekleştiğinde “ruhsuz dünyaya” ruhunu geri verme işlevi üstlenir, ancak bu araçsal oyunun araçsallaşmış gündelik süreçlerin *mistifikasyonu* olarak bir "ruhunu geri verme" değil, onların *eleştirel* bir dönüşümüyle oyuna alan açmadır. Oyunda varolan ancak dijital oyun olarak yeniden medyalaşması sürecinde kaybolanı geri verme amacı taşır. Oyun içinde oyun kurarak ve diğer oyuncuları da buna dahil ederek kurulan oyunun geniş ölçekli olan dijital oyunu işgal etmesi amaçlanmaktadır. Bir anlamda gündelik yaşama dönen ve araçsallaşan, bu haliyle de gerçekliğin bir parçası olan oyun ögesi, yeni bir oyuna konu edilerek *oyunsal değerini* yeniden kazanır. Burada her oyunun *meta*

²⁷ ODTÜ BKFT aynı zamanda Metucon isimli yıllık oyun buluşmasını da gerçekleştirmektedir. Topluluk web sayfasına <http://bkft.metu.edu.tr/index.html> adresinden erişilebilir.

oyun olmasından dolayı, oyun içinde oyun, esas oyuna dönüşme ihtimalini taşır. Bu durum oyunlaştırmanın en temel halidir. Aslında oyun tanımının da en yalın halini içerir. Kültür endüstrisinin oyun olarak pazarladığı ve oyun olma özelliğini yitirmiş sosyal bir ortamda oyuncular kendi oyunlarını kurarak direnirler.

Oyunlaştırmanın alternatif olarak ikinci biçimi birincisinin bir varyasyonu olarak düşünülebilir. “Aşağıdan yukarı oyunlaştırma” da diyebileceğimiz bu yöntem, *oyunsuluğu* (playfulness) merkeze almaktadır. Nesneleri, süreçleri oyunlaştırırken oyuncu perspektifinden yaklaşarak *oynanabilir* hale getirmeyi hedeflemektedir.

Sanat olarak oyun (Tüker, 2014) (Demirbas, 2008) halihazırda dadaist ve gerçeküstücü eserlerde izlerini hissettirmektedir. *Durumculuk* akımının öncülerinden Guy Debord kendi tasarladığı *Kriegspiel* oyununun “bütün çatışmaların diyalektiği”ni sergilediğini söylemektedir (Aktaran Galloway, 2009, s.141). Sanat ve oyun ilişkisinin yeniden ele alınması ve oyunlaştırmanın kavramsal araçlarının bu alanın süzgecinden geçerek kurulması gerekmektedir.

Sanat dışında da insanların hayatla kurduğu ilişkide *oyunsal değer*in artmasının sağlanması oyunlaştırma olarak algılanmalıdır. Oyunsal değer artışı oyuncunun *lusorik tavrına* bağlıdır. Oyuncu merkezli bir oyunlaştırma ciddiyet alanının içinde Fink’in deyişiyle bir “mutluluk vahası” açılmasına olanak sağlar. Gerçek zaman ve mekanı dönüştürerek, içinde farklı bir anlatı oluşturur.

En basit örnekle bir toplantıda çalışanın sıkıntıdan gizlice çiziktirdiği bir karikatür kağıt düzleminde küçük bir oyun alanı oluşturur. Bu alana *kaçış* olarak da ama direniş olarak da bakmak mümkündür. Tıpkı direniş anlamına pozitif bazı anlamlar yükleyebileceğimiz gibi, bu tür bir *kaçışçı* davranış hayatı katlanılır ve sürdürülebilir kılmaktadır. Ayrıca *kaçışçı* niteliği gizliliğini kaybedene ve/veya engellenene kadar geçerlidir. Ortaya çıktığında yine “direniş” olarak kendini ortaya koymak durumunda kalır.

Toplumsal yaşamın oyunsu nitelik kazandığı en önemli anlar toplumsal hareketlerin yükselişe geçtiği anlarıdır. Oyunlaştırmaya da bu toplumsal dönüşümler perspektifinden bakmak mümkündür. 1968'deki Paris öğrenci hareketleri çok sayıda sanatsal ürün ortaya çıkarmış, sokaklarda gündelik yaşam askıya alınmış, halkın birbiriyle özgürlükçü ve farklı bir şekilde ilişkiye geçmesi mümkün olmuştur. Bu gibi toplumsal hareketler ortaya çıktıklarında önerdikleri yeni formlar varolan şeyler arasında başlangıçta *oyunsu* yeni ilişkilennmeler üretir. Üniversite bir anda varolan kurumsal niteliğinin dışında politik bir işlev kazanır, sokaklar artık sokak değil tüm yaşamın kurulduğu yer olur, ihtiyaç maddeleri farklı yerlerden edinilir, hiç tanımadığınız biri güvenilir bir insan olarak düşünülür. Suits'in oyun tanımıyla yaklaşırsak *prelusorik amacın* gerçekleşmesi için yeni engeller ortaya çıktığından bu engellerin aşılması için yapılması gerekenler *lusorik* yani oyunsal nitelik kazanır. Toplumsal dönüşümler gündelik hayata paralel olarak işleyen *alternatif gerçeklik* oyunlarının en iyi örneği olarak görülebilir. Otorite yeniden tesis edilene, toplumsal hareket düşüşe geçene, yeni bir düzen kurulana kadar normal hayatın öğeleri oyunsu niteliktedir. Tıpkı *artırılmış gerçeklik* uygulamalarındaki gibi, ancak herhangi bir teknolojik cihaza ihtiyaç duymadan insan böyle bir çalkantı içinde sıradan şeylere yeni bir gözlükle bakar. Her şey sorgulanır, eleştirilir ve dönüştürülebilir olur. Tıpkı oyuncuların çocuklar elinde kılıktan kılığa, kimlikten kimliğe girmesi gibidir. Aynı bir bez bebek bazen doktordur, bazen itfaiyeci, bazen mühendis. Nesnelerin bu geçişliliği oyuna özgüdür ve toplumsal dönüşüm durumlarında da geçerlidir. Gönüllülük ve adanmışlık, yapılan şeylere kapılma hali *lusorik* tavrın izlerini taşır. Üretim başkaları için değil özgürce yapmak için yapılır. Bir bakıma bütün eylemler sadece bu oyunsal tablo içinde istendiği için yapılır. Dolayısıyla eylemler *ototelik* niteliktedir.

Görülebileceği gibi bu tür "aşağıdan yukarı" oyunlaştırma *araçsallık* anlamında tasarlanabilir bir şey değildir. Başka nedenlerle oluşan bir boşluğun oyun olarak doldurulmasıdır. Veya hayatın istenmeyen yönlerine bir direnç ve kaçış olarak kurulan geçici bir alandır. Ancak bu kuruluş sistematize edilecek, rasyonelleştirilerek uygulanacak bir yöntem olarak düşünülemez. Tam da

rasyonelleştirilemediği için varolur, gündelik hayatın aşırı rasyonelliğinin askıya alınmasıyla ortaya çıkar.

Aslında temel olarak “aşağıdan yukarı” oyunlaştırma oynamaktan başka bir şey değildir. Oynamaya yer açılmasıdır. Ancak bu oynama *eleştirel*, *yayılmacı* ve *dönüştürücü* bir oynama biçimidir. Her ne kadar tasarlanamasa da böyle alanlar bırakarak ortaya çıkmasına hizmet edilebilir. Sınırlandırılmamış, mülkleştirilmemiş, serbest alanlar yaratarak ve hatta varolanları da bu ve benzeri sınırlamalardan kurtararak imkan sağlanabilir. Oyunlaştırma oyun merkezli bakış açısından ancak oyuna yer açarak sağlanabilir. Bu da araçsallaşmanın önüne engeller konmasıyla, nihai olaraksa araçsallaştırmaya neden olan toplumsal koşulların ortadan kaldırılmasıyla mümkündür.

SONUÇ

Dijital oyunlar bugün yaşamın her alanında karşımıza çıkmaktalar. Evde masaüstü bilgisayarlar veya oyun konsolları ile, köşe başındaki internet kafelerde ve oyun salonlarında, okulların bilgisayar laboratuvarlarında, süpermarketlerde medya ürünü reyonlarında, internet'te çevrimiçi oyun dağıtım kanallarında ve çok sayıda oyun sitesinde, dergilerde ve gazetelerde kendi köşeleriyle ve tabii oyun dergilerinde, akıllı telefonlarla cebimizde, tablet bilgisayarlarla herhangi bir kafede veya toplu taşıma araçlarında, alternatif gerçeklik oyunları ile gündelik yaşama karışmış biçimde, artırılmış gerçeklik oyunları ile biz orada olduğunu farketmesek bile dijital oyunlar hayata tam anlamıyla yayılmış durumdadır. Dijital oyunlarla yetişmiş, eğlenmiş ve bildikleri şeylerin bir bölümünü oyunlardan öğrenmiş kuşaklar şimdi hayatın her alanında rol almaktadır. Dijital oyunlarda edinilen deneyimler gündelik yaşamda karşılaşılan sorunların bazılarında yol göstermektedir. Oyuncu alt kültürü özellikle sosyal medya ile bir alt kültür olmaktan çıkmış, bilgisayara erişimi olan kullanıcıların tümünü etkiler olmuştur. Kamu ve özel kurumların eğitim ve sağlık gibi alanlardaki faaliyetlerinde dijital oyunlar işlev kazanmaktadır.

Dijital oyunlar dört bir yanda boy gösterirken, sokak oyunları, çocuk oyunları ve diğer geleneksel oyunlar kamusal mekandan çekilmektedir. Günümüz dünyasının çocukları, özellikle büyük şehirlerde sokaklardan çok oturma odalarında, kendi odalarında bilgisayar başında, sokağa indiklerinde ise yine kapalı alanlar olan internet kafelerde ve oyun salonlarında vakit geçirmektedir. Sokakta seksek, ebelemece, körebe ve benzer oyunlar oynayan çocukları nadiren görebilmekteyiz.

Konu aldığımız ister dijital oyun olsun ister geleneksel oyunlar ve çocuk oyunları, oyun kavramı aynı şeyi ifade etmektedir. Oyunun anlamı, oyunun oynandığı materyal teknolojiye bağımsız olarak varılmaktadır. Oyun medyalaşabilir, bir platformdan diğerine aktarılabilir, tek başına veya çok kişiyle oynanabilir, alınıp satılır hale gelebilir ancak oyunun ifade ettiği şeyler, taşıdığı değerler değişmemektedir. Belki bir gün oyun kültür sahnesini tamamen

terkedebilir, ancak bu oyun kavramında bir deęişiklik getirmeyecektir. Oyun insanın en kolay kavradığı ve uygulamaya koyduğu, varlığını hemen hissedip dahil olduğu, neşeyle kapılıp sonuna kadar gitmek istediğı, kültüre ait en önemli fonksiyonlardan biridir.

Oyun arařtırmaları oyunları ve özellikle de dijital oyunları inceleyen akademik bir alan, kimi arařtırmacılara göre bir akademik disiplindir. Dünyada dijital oyun tasarımı ve analizi etrafında üniversitelerde bölümler açılmakta, lisans, yüksek lisans ve doktora düzeyinde öğretim verilmektedir. Her sene düzenli olarak yapılan ondan fazla oyun konferansı bulunmaktadır. Oyun arařtırmacıları ve tasarımcıları *IGDA* (International Game Developers Association) ve *DIGRA* (Digital Games Research Association) gibi uluslararası akademik kurumlara üye olmakta ve katkı sunmaktadır. Bu kurumlara üye oyun arařtırmacıları iletişim, güzel sanatlar, mühendislik, edebiyat, sinema, felsefe ve pek çok başka alan altında akademik çalışmalar yapmaktadır. Ülkemizde de oyun arařtırmaları özellikle iletişim alanıyla ilişkilendirilmekte, arařtırmacılar bu alan içinde faaliyet göstermektedir.

Oyun arařtırmaları bağımsız bir araştırma alanı olarak ilk ortaya atıldığı ve kurumsallaşma çalışmalarına girdiğı andan itibaren oyun kavramını merkeze alan oyun ontolojisi konusuna eğilmiştir. Özellikle Huizinga, Callois ve Suits gibi düşünürlerin oyun kavramı etrafındaki tartışmaları ele alınmış, bu konudaki yaklaşımları eleştirilmiş, savunulmuş, revize edilmiştir. Dijital oyunlar çerçevesinde *kurallı oyun* kavramına odaklanılmıştır. Kurallı oyunu ortaya çıkaran koşullar, kurallı oyunun öğeleri incelenmiştir. Oyun tanımları ortaya atılmış ve bu tanımlar oyun örnekleriyle sınanmaya çalışılmıştır. Juul, Zimmerman ve Salen gibi arařtırmacılar özellikle oyun tasarımı ön plana çıkararak, kurallı oyunu tanımlarken tasarımcı perspektifinden oyuna yaklaşmıştır. Öte yandan oyun arařtırmaları dışından oyunu yeni sinema, yeni edebiyat ve yeni medya olarak anlama çabaları da bulunmaktadır.

Dijital oyun endüstrisi açısından da hem terminoloji, hem de kavrayış kurallı oyuna yönelmiştir. Serbest bir şekilde "oyun oynamak" yerini tüketici

olarak oyuncu kimliđi etrafında yapılandırılmış bir anlam dünyasına bırakmaktadır. Dijital oyun oynayan, oyun dergileri okuyan, oyun sitelerini takip eden, oyun videoları paylaşan ve izleyen, fikirlerini oyun forumlarında paylaşan, çevrimiçi oyun satın alan oyuncu, oyun endüstrisinin oldukça aktif bir tüketicisidir. Hatta oyunları dönüştürüp kendi oyun haritalarını üretmekte, bazen bütünüyle deđiştirip kendi oyununu ortaya çıkarmaktadır. Kurallı oyun ürün olarak oyundur. Bu yaklaşıma göre *serbest oyun* ise her an her yerde ortaya çıkabilecek alınıp satılır bir şey olarak görülmeyen artıđıdır.

Bu tezde ilk olarak oyunlaştırma yaklaşımlarını etkileyen en önemli unsurlardan olan kurallı oyun ile serbest oyun ayrışmasına eleştirel olarak yaklaşılmıştır. Huizinga, Callois, Suits ve Fink gibi düşünürlerin oyun konusundaki eserleri incelenerek oyun araştırmalarının öne sürdüđü oyun tanımları ile oyun araştırmaları öncesi dönemde oyun kavramının nasıl ele alındıđı karşılaştırılmıştır. Ortaya çıkan sonuç oyun araştırmalarının oyunun kültürle ilişkisine, kurallı oyun ve serbest oyun ayrımına eksik ve yanlış bir bakış sunduđu yönündedir. Oyunun gönüllülük, içsel anlam, içsel amaç, üretkenlik, araçsallık gibi kavramlarla ilişkisi dijital oyunların tarihselliđi ve yeniden medyalaşmış bir kültürel biçim oluşu üzerinde fazlaca durulmadan ele alınmakta ve bu da elde edilen sonuçlarda dijital oyunların başka biçimlerle eklemlenmesinin evrenselleştirilmesi nedeniyle sorunlara neden olmaktadır. Öyle ki oyun kavramını belirleyen esas eksen binlerce yıllık tarihi olan, insanlar kadar hayvanlarında oynadıđı oyunlardan, yaklaşık kırk yıllık tarihi olan dijital oyunlara kaymakta, oyunu tanımlarken kavramsal araçlar oyuna uyarlanmak yerine oyun örnekleri kavramsal araçlara uyacak şekilde anlamlandırılmaktadır. Sonuçta oynama eylemi belirleyici olmaktan çıkarak oyunlarda yapılabilecek şeylerden biri olarak algılanmakta, hatta *oynanmayan oyunlar* gibi imkansız bir kategorinin varlıđı imkanı kılınmaktadır. Bu kategori artık oynanmayan ama oynanması mümkün bir oyunu kastetmemektedir. Kurallarıyla, oyuncunun varlıđıyla oynamaya yönelik olmayan bir oyun kastedilmektedir. Aslında oyun endüstrisi ürettiđi yazılımlar içinde çeşitli oyun içi sanal ürünleri pazarlayabileceđi bir ortam oluşturarak, oyuncuların oyuna anlam katacak

enformatik emeğine çağrı yaparken oynama kavramını söylem düzeyinde kullanmaktadır.

Oyun arařtırmalarında oyunlara kurallı oyun merkezli yaklařımlar dil aısından farklı kelimeleri literatüre sokmuřtur. Oyuncu İngilizce'de artık *player* veya *gamer*, oynamak *playing* veya *gaming*, oyunlařtırma da *gamification* veya *playification* gibi isimler almaktadır. Dijital oyunlar çerçevesinde literatürde ikinci dizideki terimler daha sık kullanılmaya bařlanmıřtır. Bu durum oyun arařtırmaları, oyun endüstrisi ve oyuncu kültüründeki yönelimi dil aısından da aıkça gözler önüne sermektedir.

Oyunlařtırmayı etkileyen bir diđer unsur olarak oyun ile araç iliřkisinin yanlıř kavramlařtırılması göze çarpmaktadır. Oyun arařtırmalarının özellikle dijital oyunlara olan ilgisi, kültür endüstrisi ürünü olarak oyunun varlıđına eleřtirel bir mesafe koymamakta, bunun sonucunda oyun aracı olduđundan daha önemli bir yere yerleřtirilmektedir. Oyun aracı hangi teknolojiye dayanırsa dayansın, oyun her alandaki varlıđıyla aracı ařmakta olan bir olgudur. Kalem, kađıt, beden, zihin, tař, çubuk, ip ve benzeri materyaller de en az Xbox, Playstation, Nintendo Wii, kiřisel bilgisayar, tablet, cep telefonu kadar oyunun materyal teknolojisini sađlayabilirler. Bu noktada oyun arařtırmaları örneklemini geniř tutmak durumundadır. Ancak özellikle oyunlařtırma konusu merkeze alındıđında dijital teknolojiler ön plana çıkarılmakta, bu nedenle de oyunlařtırma uygulamalarında öncelikle biliřim teknolojilerinin kullanımı akla gelmektedir.

Bu tezde oyun arařtırmalarında sıkça karřı çıkılan oyun ile ciddiye ayrımı da ele alınmıř ve tartıřmanın kaynađı olan Huizinga'nın oyun tanımı derinlemesine tartıřılarak bu ayrıma dođru bir yaklařım geliřtirilmeye çalıřılmıřtır. Varolan çevirilerde eksik ve yanlıřlar olduđu, ayrıca bu iliřki ele alınırken Huizinga'nın düřüncesine kısmi olarak yaklařıldıđı gözlenmiřtir. Huizinga oyunun ciddiye olmadığı, gündelik ve rutin olmadığı yönündeki önermeleri, oyun arařtırmalarına tam da Huizinga'nın uyarıda bulunduđu şekilde yani "oyun ciddi deđildir" şeklinde aktarılmıř ve bu yüzden de sıkça eleřtirilmiřtir. Huizinga'nın da belirttiđi gibi oyun ciddi olabilir, ciddiyele

oylanır ancak oyun toplumsal anlamda ciddiyet değildir. Oyunu belirleyen ana kavramlar ve duygular ancak matraklık, muziplik, aşırılık olabilir. Oyunun ciddi sonuçları da olabilir, ancak bu oyunun kendisine ait değil, kültürel dolayımında ortaya çıkan, oyunun çevresine ait bir niteliktir. Oyun araştırmalarının Huizinga'nın yaklaşımını "oyun ciddi değildir" olarak tercümesi etmesi ve bunun eleştirisi, araştırmacıların tam zıt yönde, yani oyun ve ciddiyetin artık iç içe olduğu düşüncesine yönelmesini kolaylaştırmıştır. Özellikle eğitim alanında karşılaştığımız *ciddi oyunlar* bir oyun türü olarak tam da bu düşünceden beslenmektedir. Oyun ile ciddiyet ilişkisinin kavranması için Huizinga'nın *sihirli çember* metaforu çerçevesinde oyunu nasıl tanımladığının incelenmesi gerekmiştir.

Oyunlaştırma yaklaşımının oyunları nasıl ele aldığını ele alırken, bu yaklaşımın oyun araştırmalarındaki ana akım tezlerle paralellik taşıdığını görmekteyiz. Bu paralelliklerden biri de oyun ile kurgusalılık arasındaki ilişkinin ele alınışında gerçekleşmektedir. Oyun araştırmaları içinde *ludolojik* (oyun bilimsel) yöntem alanının kuruluşunda hegemonik bir rol üstlenmiştir. Ludoloji oyunların incelenmesinde *oyunsal öğelerin* merkezde ele alınması gerektiğini savlamaktadır. Ludolojinin oyunların ancak oynanarak incelenebileceği, oyun videoları izlemenin, oyun hakkında okumanın ikincil kaynaklar olduğu hakkındaki düşünceleri kabul edilebilir olmakla birlikte, oyun ve anlatı ilişkisi bağlamında anlatıbilimin (narratology) oyun araştırmalarındaki geçerliliğini sorgulayarak alan dışına itmesi oyun ve kurgusalılık ilişkisini ele almak konusunda araştırmacıları kavramsal araçlardan yoksun bırakmıştır. Bunun sonucunda da oyun ile kurgusalılık arasındaki ilişki birbirini etkileyen iki katman, ayırık iki bileşen gibi ele alınmaktadır. Bu tezin yaklaşımı oyun alanının oyuncuyu dahil ederken daha baştan kurgusal nitelikte kurulduğu yönündedir.

Oyun araştırmalarının oyun ve mutluluk, oyun ve oyuncunun duygusal etkileşimi konularında temel referansı Csikszentmihalyi'nin *akış kuramı*dır. Bu yaklaşım özellikle oyunsal gerçekliğin nasıl kurulduğunu, oyuncunun neden oyunlara kapılıp kaldığını açıklamak için kullanılmaktadır. Akış kavramı oyunun

neden mutluluk içeren bir bağlanma hali yarattığını incelerken, açık hedeflere doğru sürekli geri bildirim alarak beceri gerektiren zorlayıcı bir eylemle farkındalığın ortaya çıkışının öz bilincin kaybedilmesine neden olduğunu ve bunun da zaman algısında farklılık yarattığını ileri sürmektedir. Oyun araştırmaları bu yaklaşımı oyunları daha iyi tasarlamak ve böylece insanları üretilen oyunlarda daha uzun tutabilmek için uygulanacak bir yöntem olarak benimsemiştir. Bu doğrultuda Jenova Chen'in de üstünde durduğu gibi oyuncunun yetenekleri ile oyunun zorluğu arasında sürekli mikro düzenlemelerle bir uyum yakalanması gerektiği kabul edilmektedir. Ancak bu ve benzeri oyun biçimleri, serbest oyun oynama etkinliği ile tam anlamıyla uyum göstermemektedir. Akış kuramı dijital oyunların oyuncusunu bir bilgisayar operatörü olarak kurgulamaktadır. Oyuncunun oyun başındaki sanal üretimine, verdiği enformatik emeğin hız ve başarısına göre oyuna yeni uyaranlar sokan üretim bandı hızlandırılmalıdır. Bu tezin yaklaşımı "akış kuramı"nın oyunu tek yönlü olarak ele aldığı, dijital oyunların ürün olarak araçsallığı içerdiği ancak akış kuramının oyundan ziyade bu araçsallığa yönelik temellendirildiği, bu araçsallığın oyunsal değeri, oyun duygusunu pekiştirmek yerine geriletmediği yönündedir. Akış durumu çerçevesinde oyun oyuncuyu daha çok kapsamakta ancak akışı oluşturan araçsallaşma oyunun oyunsallığını tehdit etmektedir.

Oyunsal gerçekliği ele alırken psikanalitik yaklaşımlar oyuncunun oyundaki bulunuşunu anlamlandırmak için daha verimli kavramsal araçlar sunmaktadır. Bu bağlamda Lacan'ın psikanalitik tezleri çerçevesinde Zizek'in siberuzama sunduğu yaklaşım ve bunun oyun araştırmalarındaki yansımaları incelenmiştir. Oyuncunun oyundaki özdeşleşmesinin, oyun sistemiyle bir özdeşleşme olduğu tespit edilmiştir. Bu çerçevede oyun ile oyuncu ilişkisinin iki taraflı ele alınması gerektiği düşüncesine ulaşılmıştır. Bu ilişki içinde oyuncu oyun aracılığıyla dünyaya ve gerçekliğe temas etmekte, oyunların kurgusallığı dünyaya dair oyuncunun anlam dünyasında da değişikliklere imkan tanımaktadır. Oyuncu oyunlar aracılığıyla *fanteziyi katetme* imkanı bulmakta, bu yolla gerçek yaşamın *fantazmatik temeli* açığa çıkmaktadır. Bu görüş Adorno'nun oyuna yaklaşımıyla da paralellik taşımaktadır.

Oyunlara psikanalitik yaklaşım bazı oynama biçimlerini ve oyunlardaki bazı oyunsal imkanları da anlamlandırmak açısından işlevseldir. *Tekinsiz* oyun yani oyun yazılımının hata vererek görsel olarak tekinsiz imgeler oluşturduğu oyun biçimi oyuncu oyun ilişkisini açıklamak için uygun örnekler sunmaktadır. Oyuncuların temel motivasyonu oyunu sistemini en uç noktaya kadar, ta ki oyun sisteminin kurallarının, oyun öğelerinin ötesine geçecek kadar tecrübe etmektir. "Tekinsiz oyun" bu noktada ortaya çıkmaktadır. Yine *ihlalcı oyun* da oyuncunun oyun sistemi hata vermese de oyunu teknolojik sınırlarını zorlayacak kadar oynaması olarak tanımlanmakta ve tekinsiz oyun ile benzerlik göstermektedir. Bu tezin tespit ettiği noktalardan biri de bu iki oyun oynama biçiminin gittikçe daha rasyonel oynama biçimlerini destekleyen araçsallaşmış oyunlar karşısında oyuncuların ürettiği farklı oynama stratejilerini ortaya koyduğu yönündedir.

Oyun ve kurgusallık ilişkisine dair oyun araştırmalarındaki tartışmanın farklı bir varyasyonu da oyun mekanları konusunda yaşanmaktadır. Oyunlarda başat öğe oyun mekanı olarak göze çarpmaktadır. Bu noktada oyun mekânının oyunsallığının ne gibi nitelikler taşıdığı sorunu önem kazanmaktadır. Bu çalışmada iki farklı oyun örneği, *World of Warcraft* ve *Minecraft* ele alınarak oyun mekânının nasıl kurulduğu incelenmiştir. *World of Warcraft* oyununun oyun dünyasının oyuncunun etkisine daha kapalı olduğu, oyun alanlarının oyun dünyasında yerleşiminin oyundaki araçsal oynama biçimini maksimize edecek şekilde dizayn edildiği gözlemlenmiştir. Bu haliyle *World of Warcraft* oyun dünyası *Azeroth* araştırmacılar tarafından lunaparklara veya *Disneyland*'a benzetilmektedir. *Minecraft* oyun dünyası ise oyuncuların etkisine açık, tamamen yeniden düzenlenebilir, her alanına giriş imkanı tanıyan ve komşuluk, ticaret, birlikte üretim, kiracılık gibi değişik sosyal ilişkilerin kurulmasını teşvik eden, bunların çatışmasını gizlemek yerine açığa çıkaran bir yapı sunmaktadır. Bu çerçevede *World of Warcraft*'ın oyunsallığının aslında araçsal bir eğlenme biçimini ön plana çıkardığı, oyun dünyası *Azeroth*'un bir *dejenere ütopya* görüntüsü sunduğu tespit edilmiştir. *Minecraft* oyun dünyası serbest oyuna daha açık bir görünüm sunmaktadır.

Yine *Minecraft* oyun dünyasının *gıcıklık* (griefing) oyun biçimine, yani yaratıcı oyun karşısında oyun içinde oyun açan, oyunun araçsallaşan kural sistemine karşı çıkan, oyunlardaki sanal nesnelere ve bunların birikimini hiçe sayan daha eleştirel bir oynama stratejisi olarak yıkıcı oyuna imkan tanıdığı tespit edilmiştir. Bu tür oyun karşısında *öğütme* oyun biçimi, yani saatler boyunca aynı eylemin yapılarak, fare tuşuna düzenli olarak rutin bir şekilde tıklanarak oyun içinde sanal birikim elde edilmesi daha rasyonel bir oynama stratejisi olarak ele alınmaktadır. Bu tezde *gıcıklık* oyun biçimi ile *öğütme* oyun biçimleri arasındaki zıtlık tespit edilmiştir. Oyun endüstrisinin *gıcıklık* oynama biçimine karşı önlemler alırken, *öğütme* oyun biçimini sorunsuzca kabul etmesi oyunlaştırma yaklaşımının endüstri eliyle kavramlaştırılmasında oyun kavramının içinin neyle doldurulabileceğine dair fikir vermektedir.

Oyun araştırmalarında sıklıkla tekrarlanan hatalardan biri de oyun mekanı ve oyun zamanı ile gerçek zaman ve gerçek mekanın söylemsel olarak kurulduğunun yadsınmasıdır. Bu hata örneğin oyun dünyalarının boyutlarının hesaplanmaya çalışılmasında ve bilimsel çalışmalarda böyle verilmesinde ortaya çıkmaktadır. Yine oyun zamanı ile ilişkili olarak *gerçek zamanlı oyunlar* gibi kategoriler oyundaki zamanla ilgili öğelerin kurgusallığının dikkate alınmamasından kaynaklanmaktadır. Bu ve benzeri kuramsal hatalar oyunsal mekan ve zamana dair kavramlaştırmaları belirlemekte, oyunlaştırma yaklaşımları da bu hataları oyun araştırmalarından devralarak sürdürmektedir. Bu çalışmada oyunsal zaman ve mekanın aktüel anlamıyla ele alınamayacak kurgusal nitelikte oyun öğeleri olduğu ileri sürülmüş, kuramsal çalışmalar incelenmiş ve bu görüş oyunlardan örneklerle desteklenmiştir. Özellikle oyun araştırmalarında oyunsal zamanı analiz etmeye dönük geliştirilen kavramsal araçların örnek platform oyunlarına uygulandığında açığa çıkan problemler açığa çıkarılmıştır.

Kurallı oyun veya serbest oyun, oyunsal mekan veya kurgusal mekan, oyun veya oynama, oyunsallık veya kurgusallık, mutluluk veya fanteziyi katetmek, oyun veya ciddiyet, oyunbilim veya anlatıbilim, *gıcıklık* veya *öğütme*

ve daha pek çoğunu sayabileceğimiz kavramsal ikilikler etrafında saflaşan oyun arařtırmaları yaklařımlarını temelden belirleyen en önemli tartıřma ise *sihirli ember* metaforuna ynelik olarak gerekleřmektedir. Oyun arařtırmaları alanında, oyunlařtırma yazınında, enformatik ve bilgisayar bilimleri alanlarında ana akım tezler sihirli ember metaforunun artık deęerini yitirdiđini savlamaktadır. Bu alıřmada Huizinga'nın sihirli ember metaforu derinlemesine ele alınmıř, kavramlařtırmaları Suits'in *lusorik tavır*, Fink'in *dünyanın sembolü olarak oyun* ve Callois'nın *profesyonel ve amatr oyunlar* üzerine alıřmalarıyla aımlanmıřtır. Bu inceleme neticesinde oyun *ototelik* yani amacı ve anlamı kendi iinde bir aktivite olarak tanımlanmıřtır. Oyuncunun bu aktiviteyle iliřkilenme biimi ise *lusorik tavır* olarak belirlenmiřtir. Kuramsal aıdan *oyunun oynamanın* mümkün olması iin bu iki niteliđin birbirini destekleyecek şekilde karřılıklı varlıđına ihtiya olduđu tespit edilmiřtir.

Geliřtirilen oyun tanımı erevesinde yine oyun arařtırmalarında sıka konu edilen oyun ve alıřma ayrımı ele alınmıřtır. Dijital oyunlarda ađrılık kazanan *đütme* ve *gü oyunu* oynama biimleri *arasal oyun* olarak kavramsallařtırılmıřtır. Bu oyun biimlerini destekleyen dijital oyunların *seviye*, *kazanım*, *rütbe*, *karakter puanı* gibi niceliklere dayalı oyun sistemleri incelenmiřtir. Oyun sistemleri evrimii oyunlarda artan bir Őekilde sanal oyun nesnelere, bu nesnelere elde edilmesi ve biriktirilmesine dayanmaktadır. Bu nesnelere ve oyun sistemindeki niceliklere odaklanan gü oyunu karřısında *rol yapma* oyun biimi karřıt konumda yer almaktadır. Bu konuyu ele alırken zellikle in'de yaygınlařan *altın iftlikleri* rneđi erevesinde sanal nesnelere parasallařması sorunu oyunun arasallařmasının bir sonucu olarak tespit edilmiřtir.

Oyunların arasallařması ve oyun iindeki sanal nesnelere parasallařması ile oyun endüstrisi farklı ücretlendirme modelleri geliřtirmiřtir. Bir dönem ncesinin ürün olarak satın alınan oyunu yerini nce *üyelik* sistemine, daha sonra da *mikro ödeme* sistemlerine bırakmaktadır. Mikro ödeme sistemleri, gerek para ile alınıp satılmaya bařlanan oyun nesnelere artık en bařından

oyun üreticisi tarafından bu şekilde tanımlanmasına dayanmaktadır. Oyun şirketleri oyun içine oranları oyundan oyuna farklı olsa da gerçek para ile alınabilecek nesnelere yerleştirmektedir. Bazı oyunlarda oyun nesnelere tümüyle gerçek paraya bağlanmıştır. Bazı başka oyunlarda ise sadece kozmetik bazı nesnelere, yani oyun açısından oyuncuya diğer oyuncular karşısında avantaj sağlamayacak görsel nesnelere ücretlendirilmektedir.

Bu çalışmada ortaya atılan oyun kavramı çerçevesinde gittikçe rasyonelleşen oyunlardaki araçsal oynama biçimlerinin *lusorik tavır* dışına çıktığında oyunun *oyunsal değerinin* yitirilmesine neden olduğu gösterilmiştir. Bu doğrultuda endüstrinin ürettiği ve oyun olarak sattığı yazılımların bir bölümü oyun olmamakta veya oyun olarak sunulan yazılımlarda tüketicilerin bir bölümü oyun oynamamaktadır. Oyun endüstrisi oyunların araçsallaşmasının sonucu olarak tüketicinin eyleminin oynamak dışında başka bir şeye, içinde oyunun yitirildiği bir enformatik emek türüne dönüştüğü *oyunmayan oyunlar* gibi paradoksal bir oyun kategorisini mümkün kılmıştır.

Oyunlaştırma tanım olarak oyun araştırmalarının oyun tanımını aynen kabul edip devam ettirmektedir. Oyunsallaştırma yönteminin savunucuları oyunun araçsallaşmasını kuramsal bir sorun olarak ele almamaktadır. Aksine oyunlaştırmanın ele aldığı oyun örnekleri ve bu oyunlardan aldığı öğeler *araçsal oyun* çerçevesine daha yakın durmaktadır.

Oyunlaştırmayı tanımlarken üç temel eğilimden bahsedilmektedir. Bu düzeylerden ilki oyun endüstrisinin etki alanının genişlemesi ve ürünlerinin yaygınlaşmasıdır. Bugün oyunlar özellikle akıllı telefonlar, tabletler ve diğer mobil cihazlar sayesinde her yere girmiştir ve her an oynanmaktadır. Ancak oyunlaştırmanın bu anlamı gerçekleşen durumu tam anlamıyla karşılamamaktadır. Oyunlaştırma kelime anlamı olarak bu endüstriyel gelişimden de beslenen yaklaşımlar ve yöntemler olarak düşünülmelidir.

Oyunlaştırma, oyun araştırmalarında daha çok ikinci anlamı ile yani oyun öğelerinin oyun olmayan ortamlara aktarılarak bu ortamlara oyunların

sahip olduđu bazı niteliklerin kazandırılması olarak kullanılmaktadır. Bu çalışmada oyun öğelerine dair farklı yaklaşımlar ele alınmıştır. Oyun mekanikleri, oyun teknolojisi, oyun arayüzleri gibi öğelerden bu yanına en uygun oyunsal öğeler oyun mekanikleri olarak görünmektedir. Ancak oyun mekanikleri oyunlar dışında oyunsal bir nitelik taşımaya devam etmemektedir. Öte yandan Fink'in oyun yaklaşımı çerçevesinde oyun öğeleri, dünyadan alınarak araçsal niteliklerinden sıyrılıp keyfi anlamlar ve keyfi kurallarla oyuna dahil edildiğinden veya Suits'in kavramcası içinde oyundaki engeller, olanaklar ve araçlar *lusorik* nitelikte olduğundan, oyun bağlamından koparılınca tekrar oyun dışı anlamlarına geri dönerler. Dolayısıyla sadece oyun mekanikleri değil, oyun dışı bağlamlara dahil edilecek *oyunsal değerini* taşıyan herhangi bir *oyun öğesi* bulunmamaktadır.

Oyunlaştırma oyun öğeleri içinde özellikle oyunlardaki *ödül mekanizmalarına* yönelmektedir. Bu ödül mekanizmalarının oyun bağlamı dışındaki ortamlara uygulanması *puanlaştırma* olarak adlandırılmaktadır. Kazanımlar, rütbelere, seviyeler gibi ödül ve derecelendirme mekanizmaları dijital oyunlarda sıklıkla karşımıza çıksa da oyun kavramı ile ilişkisizdir. Oyunlar *ototelik* nitelikte olduğundan ödülleri de içseldir. Oyunlar sonunda ödül kazanmak için oynanmaz kendi içsel değerleri, amaçları ve ödülleri nedeniyle oynanır. Oyunlara sonradan yerleştirilen bu ödül mekanizmaları araçsal nitelik taşır ve oyunlara dışsaldır. Oyunlaştırmanın başat yönteminin, halihazırda araçsal olan ve oyun içinde varlıkları oyundan ayrıksı duran bu ödül mekanizmalarının oyun olmayan bağlamlara uygulanması şeklinde olması oyunlaştırma yönteminin aslında yeni bir tür araçsallaşma olarak icra edildiğini göstermektedir. Bu çalışmada, bu tür bir oyunlaştırmanın, oyun dolayımından geçen öğenin oyun alanından alınırken beraberinde getirdiği söylemsel öğelerle uygulanan ortamın mistifikasyonundan, yani araçsal niteliğinin üstünün örtülmesinden başka bir işlev görmeyeceği gösterilmektedir.

Oyunlaştırma yöntemi bazı kuramcılar tarafından daha bütünsel bir dönüşümü adlandırmak için de kullanılmaktadır. Oyunlaştırmanın bu geniş

tanımı çalışma, ekonomi, politika, eğitim, ilişkiler ve benzeri kültürel ve sosyal öğelerin hepsinin dijital oyunlar, bu oyunlardaki oyuncu deneyimleri, oyun araştırmalarının çalışmaları ve endüstrinin ürettiği biçimler çerçevesinde dönüştürülmesini önüne koymaktadır. Bu anlayışa göre toplum bugün büyük bir değişim geçirmektedir ve her alanda kriz yaşanmaktadır. Bu kriz gerçekliğin krizi olarak tanımlanmaktadır. Oyunlarda kurulan yeni dünyalarla kıyaslandığında gerçek dünya yaşanmaz bir hale gelmiştir. Bu yaklaşıma göre oyunlaştırma ile oyunlar dolayısıyla elde ettiğimiz bilgiyle gerçeklikteki sorunları çözmemiz mümkündür, hatta kimi araştırmacılara göre oyunların gerçekliği işgal etmesi, oyun dünyalarının tek gerçeklik olması kaçınılmazdır

Oyunlaştırmanın bu *ütopyacı* yorumu oyun araştırmalarından akış kuramı, oyun merkezci düşünce, oyunların gönüllülüğü, ototelik yapısı, eğlendirici yönü, katılımcı ve kapsayıcılığı, sosyalliği, kontrolde olma duygusunu, ödül sistemlerini, kitle kaynağı ve kitle fonlarını, araçsallık gibi kavram, öge ve yöntemleri ödünç almaktadır. Ödünç alınan bu öğelerle birlikte de oyun araştırmalarının bu kavramlar etrafındaki kuramsal hatalarını da almakta ve uygulamaya koymaktadır. Öne sürülen ve savunulan oyunlaştırma örneklerinin büyük bölümü oyunlaştırmanın yeni bir tür araçsallaştırma olduğu görüşünü desteklemektedir. Diğer örneklerde ise oyunlara ait söylemler taşınarak *oyunsu* bir atmosfer yaratılmaya çalışılmakta, ancak süreçlerin işleyişinde yapısal bir değişiklik ortaya çıkmamaktadır. Ana akımın tezleri bağlamında oyunlaştırma ölü doğmuş bir yaklaşımdır. "Yukarıdan aşağı" uygulanacak bir tasarım ve toplum mühendisliği faaliyeti olarak oyunlaştırma ancak "oyunsuzlaştırma" olarak varolabilir.

Oyuncunun elinde, "aşağıdan yukarı" bir oyunlaştırmayı alternatif olarak tanımlanmak mümkündür. Oyun araştırmaları ve oyunlaştırma yazınına eleştirel yaklaşan, dijital oyunlar öncesinde oyunları ele alan oyun araştırmacılarının görüşlerinden beslenerek *oyunsal tavır*, *gönüllülük*, oyunun *ototelik* yapısı ve *oyunsal değer* kavramlarını merkeze alan bir oyunlaştırma yaklaşımı oyuncuların farklı oynama stratejilerini ve oyunun çalışma, gündelik

yaşam ve ciddiyet karşısında kendine nasıl alan açtığını önüne koyan alternatif bir yaklaşım oyuncuyu tüketici konumunda değil oyunun esas üreticisi konumunda ele almalıdır.

Sanatta gerçeküstücülük ve durumculuk gibi akımlar oyun ve sanatı ilişkilendirirken alternatif bir oyunlaştırmanın nüvelerini sunmuştur. Bu örneklerde *oyunlaştırma* (gamification) değil *oyunsuluk* (playfulness) ön plana çıkmaktadır. Yani ürüne değil eyleme yönelmiş bir yaklaşım söz konusudur, *oyun* değil *oynama* merkezdedir.

Bugünün araçsallaşmış oyunu içinde ve karşısında *gıcıklık*, *rol yapma*, *ihlalci* ve *tekinsiz* oyun biçimleri ve *oyun aktivizmi* farklı bir izlekte yol almaktadır. Oyun ile gerçeklik ilişkisi içinde oyundan gerçekliğe oyuna ait öğeleri değil, *oyunsal tavır* taşımaktadır. İster araçsallaşmış oyun olsun, ister araçsallaşmış dünya alternatif bir oyunlaştırma yaklaşımı bu alanın içinde Fink'in deyişiyle bir "mutluluk vahası" yaratabilir.

Toplumsal hareketler belli bir alanda gündelik yaşamı değiştirme gücü kazandıklarında insanlar arasında, insanların mekan ve zaman algısında, nesnelere ve insanlar arasında ve oluşturulan diğer farklı ilişki biçimlerinde *oyunsuluk* kendini hemen göstermektedir. Bugün oyun araştırmalarının ilgi duyduğu *alternatif gerçeklik* oyunlarını andıran oyunsu biçimler en saf haliyle böyle anlarda ortaya çıkmaktadır.

Bu çalışmada oyun ile gerçeklik ilişkisi çerçevesinde oyun araştırmalarının oyun merkezci yaklaşımlarına alternatif bir oyun tanımı yapılmış, bu doğrultuda oyunlaştırma eleştirel bir çerçevede ele alınmıştır. Alternatif oyunlaştırma yaklaşımları geliştirmeye açık bırakılmış, ancak bu yaklaşımlar için gerekli kavramsal araçlar sağlanmıştır. Özellikle sanat ve oyunlaştırma ilişkisi üzerinde durulması gereken önemli bir konu olarak akla gelmektedir. Yine toplumsal hareketler ve oyunlaştırma ilişkisi oyun araştırmalarında boşluğu hissedilen bir araştırma alanıdır. Burada ortaya çıkarılan çerçeve kapsamında daha fazla oyunlaştırma örneği analiz edilmeli ve

bulgular ile kuram yeniden sınanmalı, ayrıca farklı örnekler çerçevesinde alternatif bir oyunlaştırmanın nasıl kuramsallaştırılabileceği konusu derinleştirilmelidir. *Oyuncu* ve *oynama* merkezli bir oyunlaştırmaya tasarım açısından nasıl alan açılacağı sorunu da tamamlanması gereken bir noktadır.

Gelecekte ana akım oyunlaştırmanın yöntem olarak çekiciliğini yitireceğini düşünmek şaşırtıcı olmayacaktır. Şu anki haliyle farklı yaklaşımları bir araya getirmekte, çelişkiler içermekte ve oyun araştırmaları alanına yeni bir şey katmamaktadır. Uygulama olarak da kelimenin karşıladığı anlamın uzağına düşmektedir. Oyunlaştırma kavramı ancak içi *oyunsuluk* ile doldurulursa varlığını sürdürebilir ve yöntem olarak değerini koruyabilir. Bu da oyunlarda *araçsallaşma* eğilimine karşı yeniden *oyun oynamaya* alan açmayı savunan bir yaklaşımın oyun araştırmalarında gerçekleştireceği düşünsel bir dönüşüm ile mümkün olabilir. Oyun araştırmaları içinde eleştirel yaklaşımların etkinlik kazanması için araştırmacılar oyun endüstrisinin dijital oyunlarından yeniden binlerce yıllık tarihi olan geleneksel oyunlara, sokak oyunlarına, çocuk oyunlarına yönelmeli, kuramlarını buradan alacakları örneklerle şekillendirmelidir.

KAYNAKÇA

Kitaplar

- Aarseth, E. (1997). **Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature**. Baltimore: The Johns Hopkins University Press.
- Aarseth, E. (2001). Allegories of Space: The Question of Spatiality in Computer Games. **Cybertext Yearbook 2000**. M. Eskelinen ve R. Koskimaa (Ed.). University of Jyvaskyla, Finland: Research Centre for Contemporary Culture. s. 152-171.
- Aarseth, E. (2003). Playing Research: Methodological Approaches to Game Analysis. **Computer Game Theory Compendium**, G. Calleja (Ed.), Güz 2007, IT University of Copenhagen
- Aarseth, E.(2004). Genre Trouble: Narrativism and the Art of Simulation, **First Person**, P. Harrigan ve N. Wardrip-Fruin (Ed.). MIT Press. s. 45-55.
- Aarseth, E. (2007a). I Fought the Law: Transgressive Play and The Implied Player. **Situated Play**. Proceedings of Digra 2007 Conference. A. Baba (Ed.). Tokyo: Japax. s. 130-133.
- Aarseth, E. (2007b). Allegories of Space: The Question of Spatiality in Computer Games. **Space Time Play: Computer Games, Architecture and Urbanism: The Next Level**. F. von Borries, S. P. Walz, M. Böttger (Ed.), Birkhäuser. s. 44-55
- Aarseth, E. (2008). A Hollow World. World of Warcraft as Spatial Practice. **Digital Culture, Play, and Identity: A World of Warcraft Readers..** MIT Press. s. 111-122
- Aarseth, E. Smedstad, S.M. Sunnana, L. (2003). A Multidimensional Typology of Games. **Level Up: Digra 2003 Conference Proceedings**. Utrecht University
- Abt, C. (2002). **Serious Games**. University Press of America
- Adorno, T. W.(2005). **Minima Moralia**. İstanbul: Metis Yayınları
- Althusser, L. (2000). **İdeoloji ve Devletin İdeolojik Aygıtları**. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Althusser, L. (2006). **For Marx**. Verso

- And, M. (2003). **Oyun ve Būgū**. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları
- Aydođan, F. (2000). **Medya ve Serbest Zaman**. İstanbul: Om Yayınevi
- Bateson, G. (2000). **Steps to an Ecology of Mind**. The University of Chicago Press
- Baudry, J. (1986a). Ideological Effects of the Basic Cinematographic Apparatus. **Narrative, Apparatus, Ideology**. P. Rosen (Ed.). New York: Columbia University Press. s. 286-298
- Baudry, J.(1986b). The Apparatus: Metapsychological Approaches to the Impression of Reality in the Cinema. **Narrative, Apparatus, Ideology**. P. Rosen (Ed.). New York: Columbia University Press. s. 299-318
- Benjamin, W. (2004). Tekniđin Olanaklarıyla Yeniden Üretilbildiđi Çađda Sanat Yapıtı. **Pasajlar**. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları
- Björk, S. Holopainen, J. (2004). **Patterns in Game Design**. Charles River Media
- Bogost, I. 2006. **Unit Operations: An Approach to Videogame Criticism**. MIT Press
- Bolter, J.D. Grusin, R.(2000). **Remediation: Understanding New Media**. MIT Press
- Calleja, G. (2011). **In-Game: From Immersion to Incorporation**. MIT Press
- Callois, R.(2001). **Man, Play and Games**. University of Illinois Press
- Castranova, E. (2005). **Synthetic Worlds**. The University of Chicago Press
- Castranova, E. (2007). **Exodus to the Virtual World**. Palgrave Macmillan
- Csikszentmihalyi, M. (2005). **Akıř: Mutluluk Bilimi**. Ankara: HYB Yayıncılık
- Dahlskog, S. Kamstrup, A. Aarseth, E. (2009). Mapping the game landscape: Locating genres using functional classification. **Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory. Proceedings of DiGRA 2009**
- Derrida, J. (2001). **Marx'ın Hayaletleri: Borç Durumu, Yas Çalışması ve Yeni Enternasyonel**, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Deterding, S. Dixon, D. Khaled, R. Nacke, L. (2011). From Game Design Elements to Gamefulness: Defining "Gamification". **Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments**. New York: ACM. s. 9-15
- Dibbell, J. (2006). **Play Money**. Basic Books
- Fink, E. (2010). Oase des Glücks. **Spiel als Weltsymbol**. Freiburg: Verlag Karl Alber

- Frasca, G.(2003). Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology. **Video Game Theory Reader**, M. J. P. Wolf ve B. Perron (Ed.). New York: Routledge. s. 221-235
- Freud, S. (1919). The ‘Uncanny’. **The Standard Edition of the Complete Psychological Works of Sigmund Freud**, Cilt 17. An Infantile Neurosis and Other Works, s. 217-256.
- Freud, S. (1955). Beyond the pleasure principle. **The Standard Edition of the Complete Psychological Works of Sigmund Freud, XVII (1917-1919)**. Londra: Hogarth Press. s.1-64
- Freud, S. (2011). **The Interpretation of Dreams**. Psychology Classics
- Gadamer, H. (2008). **Hakikat ve Yöntem**. 1. Cilt. İstanbul: Paradigma Yayıncılık
- Garite, M. (2003). The Ideology of Interactivity. **Level Up Conference Proceedings**. M. Copier ve J. Raessens (Ed.). Utrecht: Utrecht University
- Gaver, W.W. vd. (2004). The Drift Table: Designing for Ludic Engagement. **CHI2004 Conference Proceedings**. ACM
- Haraway, D. (2006). **Siborg Manifestosu: Geç Yirminci Yüzyılda Bilim-Teknoloji ve Sosyalist Feminizm**. Agora Kitaplığı
- Harvey, D. (2011). **Umut Mekanları**. İstanbul: Metis Yayınları
- Horkheimer, M. (2005) **Akıl Tutulması**. İstanbul: Metis
- Horkheimer, M. Adorno, T. W.(1996). **Aydınlanmanın Diyalektiği: Felsefi Fragmanlar 2**. İstanbul: Kabcı
- Horkheimer, M. Adorno, T. W.(1997). **Dialectic of Enlightenment**. Verso
- Huizinga, J. (1970). **Homo Ludens: A Study of the Play Element in Culture**. Londra: Paladin
- Huizinga, J. (1995). **Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme** İstanbul: Ayrıntı Yayınları
- Huizinga, J. (2008). **Homo Ludens: Proeve Eener bepaling van het spel-element der Cultuur**. Amsterdam: Athenaeum Boekhandel Canon.
- Hunicke, R. Leblanc, M. Zubek, R. (2004). MDA: A formal approach to game design and game research. **Proceedings of the Challenges in Games AI Workshop**, Nineteenth National Conference of Artificial Intelligence. s. 1-5
- Juul, J. (2004). Introduction to Game Time. **First Person: New Media as Story, Performance, and Game**, N. Wardrip-Fruin ve P. Harrigan (Ed.). MIT Press. .

s. 131-142. 27 Haziran 2014 tarihinde dijital olarak ulaşılmıştır:
<http://www.jesperjuul.net/text/timetoplay/>

Juul, J.(2005). **Half-Real**. MIT Press

Juul, J. (2008). The Magic Circle and the Puzzle Piece. Conference Proceedings of the **Philosophy of Computer Games 2008**. S. Günzel, M. Liebe, D. Mersch (Ed.). Postdam University Press. s.56-67

Juul, J. (2010). **A Casual Revolution**. MIT Press

Kuper, S. (2003). **Futbol Asla Sadece Futbol Değildir**. İthaki Yayınları

Kücklich, J. (2007). MMOGs and the Future of Literature. **Situated Play: Proceedings of Digra 2007 Conference**. A. Baba (Ed.). Tokyo: Japax. s. 319-326

Lefebvre, H. (2014). **Mekânın Üretimi**. Sel Yayıncılık

Maliet, S. Meyer, G. (2005). The History of the Video Game. **Handbook of Computer Games**. MIT Press. s. 23-45

Marin, L. (1977). Disneyland: A Degenerate Utopia. **Glyph I**. Baltimore: Johns Hopkins University Press. s. 50-66

Marks, K. (2000). **Kapital: Birinci Cilt**.Ankara: Sol Yayınları

Marks, K.(2011) **1844 Elyazmaları**. Sol Yayınları

McGonigal. J.(2011). **Reality is Broken**. Penguin Books

McLuhan, M. (2003). **Understanding Media: The Extensions of Man**. Gingko Press

Mortensen, T.E. (2014). It's a Quest(ion) of Timing. **Multiplayer: The Social Aspects of Digital Gaming**. T. Quandt ve S. Kröger (Ed.). Routledge. s. 124-133

Murray, J.H.(1997). **Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace**. The Free Press

Orwell, G. (2014). **1984**. Can Yayınları

Oskay, Ü. (2000). **XIX. Yüzyıldan Günümüze Kitle İletişimin Kültürel İşlevleri: Kuramsal Bir Yaklaşım**. İstanbul: Der Yayınları

Poremba, C. (2007). Critical Potential on the Brink of the Magic Circle. **Situated Play**. Proceedings of Digra 2007 Conference. A. Baba (Ed.). Tokyo: Japax. s. 772-778

Raessens, J.(2009a). Serious Games from an Apparatus Perspective. **Digital Material**. Amsterdam University Press. s. 21-34

- Raessens, J.(2009b). The Gaming Dispositif: An Analysis of Serious Games from a Humanities Perspective. **Serious Games: Mechanisms and Effects**. U. Ritterfeld, M. Cody ve P. Vorderer (Ed.). New York: Routledge. s. 486-512
- Salen, K. Zimmerman, E.(2004). **Rules of Play: Game Design Fundamentals**, MIT Press
- Sicart, M. (2009). **The Ethics of Computer Games**. MIT Press
- Sicart, M. Family Values: Ideology, Computer Games, and The Sims. **Level Up Conference Proceedings**. M. Copier ve J. Raessens (Ed.). Utrecht: Utrecht University
- Suits, B. (1995). **Çekirge: Oyun, Yaşam ve Ütopya**. İstanbul: Ayrıntı Yayınları
- Sutton-Smith, B. (2001). **The Ambiguity of Play**. Harvard University Press
- Taylor, T. L. (2009). **Play Between Worlds**. MIT Press
- Turkle, S. (1995). **Life on the Screen: Identity in the Age of Internet**. New York: Simon and Schuster
- Tüker, Ç. (2014). Video Oyunları Bir Sanat Formu Olabilir mi?. **Saraydan Sokağa Oyun**. F. Özyürek ve G. Özturanlı (Ed.). İstanbul: Kabalcı Yayınevi
- Twain, M. (2010). **Tom Sawyer'in Maceraları**. İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları
- Wolf, M. J. P. (2001), The Video Game as a Medium, **The Medium of the Video Game**. M. J.P. Wolf (Ed.). Texas: University of Texas Press. s. 13-33

Sürekli Yayınlar

- Barboza, D. (2005). Ogre to Slay? Outsource It to Chinese. **New York Times**. 9 Aralık 2005. 27 Haziran 2014 tarihinde erişildi: <http://www.nytimes.com/2005/12/09/technology/09gaming.html?pagewanted=1&r=2&>
- Chen, J.(2007) Flow in Games (and everything else). **Communications of the ACM**, Cilt 50, Sayı 4. Nisan 2007. s. 31-34
- Claburn, T. (2009). China Limits Use of Virtual Currency. **Information Week**. 29 Haziran 2009. 27 Haziran 2014 tarihinde erişildi: <http://www.informationweek.com/e-commerce/china-limits-use-of-virtual-currency/d/d-id/1080926?>
- Drachen, A. Hitchens, M. (2009). Game Time: Modeling and analyzing time in multiplayer and massively multiplayer games. **Games and Culture**. Cilt 1, Sayı 2, s. 170-201
- Elverdam, C. & Aarseth, E. (2007). Game Classification & Game Design: Construction Through Critical Analysis, **Games and Culture**, Cilt 2, Sayı 1. s. 3-22
- Galloway, A. (2009). Debord's Nostalgic Algorithm. **Culture Machine**. G. Hall (Ed.). Cilt 10. s. 131-156
- Holmes, E. (2010). Strange Reality: Glitches and Uncanny Play. **Eludamos. Journal for Computer Game Culture**. Cilt 4, Sayı 2. s. 255-276
- Lammes, S.(2008). Spatial Regimes of the Digital Playground: Cultural Functions of Spatial Practices in Computer Games. **Space and Culture**. Cilt 11. Sayı 4. August 2008. s. 260-272
- Lee, J. (2005). Wage Slaves. **Computer Gaming World**. 5 Temmuz 2005. s. 20-23. 27 Haziran 2014 tarihinde erişildi: http://www.cgwmuseum.org/galleries/issues/cgw_253.pdf
- Lindley, C.A. (2005). The Semiotics of Time Structure in Ludic Space As a Foundation for Analysis and Design. **Game Studies**, Cilt 5, Sayı 1, Ekim 2005. 27 Haziran 2014 tarihinde çevrimiçi olarak erişildi: <http://www.gamestudies.org/0501/lindley/>
- Mosca, I.(2012). +10! Gamification and deGamification. **Game: The Italian Journal for Game Studies**. Cilt 1. Sayı 1. 27 Haziran 2014 tarihinde erişildi: http://www.gamejournal.it/plus10_gamification-and-degamification/#.U64DuPl_v4t
- Pelletier, C.(2005). Reconfiguring Interactivity, agency and pleasure in the education and computer games debate-Using Zizek's concept of interpassivity to analyze educational play. **E-Learning**. Cilt 2, Sayı 4. s. 317 - 326

- Slavoj, Z.(2004). What can psychoanalysis tell us about cyberspace. **Psychoanalytic Review**. Cilt 91. Sayı 6. Aralık 2004. s. 801-830.
- Stenros, J. (2014). In Defence of a Magic Circle. ToDigra: **Transactions of the Digital Games Research Association Journal**. Özel Sayı. Cilt 1, Sayı 2. ETC Press. s. 147-185
- Vincent, D. (2011). China used prisoners in lucrative internet gaming work. **The Guardian**. 25 Mayıs 2011. 27 Haziran 2014 tarihinde erişildi: <http://www.theguardian.com/world/2011/may/25/china-prisoners-internet-gaming-scam>
- Walther, B. K. (2003). Playing and Gaming. Reflections and Classifications. **Game Studies**, Cilt. 3, Sayı 3, 27 Haziran 2014 tarihinde erişildi: <http://www.gamestudies.org/0301/walther/>
- Yee, N. (2006). The Labor of Fun. **Games and Culture**. Cilt 1. Sayı 1. Ocak 2006. s. 68-71
- Zagal, J. P. Matheas, M. (2010). Time in Videogames: A Survey and Analysis. **Simulation&Gaming**. Cilt 41, Sayı 6. s. 844-868

Diğer Kaynaklar

- Aarseth, E. (2005). The Perception of Doors: Fiction vs Simulation in Games. **Proceedings of the 6th DAC Conference**. Copenhagen. 1-3 Aralık. s.59–62.
- Andersen, M. (2013). The Year (of Ingress) in Review. **Alternate Realiy Gaming Network**. 20 Aralık 2013. 29 Ekim 2004. 27 Haziran 2014 tarihinde erişildi: http://www.argn.com/2013/12/the_year_of_ingress_in_review/
- Bia Haber Merkezi. (2013). Bilimkurgu ve Fantastik Edebiyat Sempozyumu 14-15 Kasım'da. **Bianet Haber Portalı**. 12 Kasım 2013. 27 Haziran 2014 tarihinde erişildi: <http://www.bianet.org/bianet/kultur/151246-bilimkurgu-ve-fantastik-edebiyat-sempozyumu-14-15-kasim-da>
- Chen, J. (2006). Flow in Games. **Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi**. University of Southern California
- Demirbas, Y. (2008). Bir İletişim Formu Olarak Bilgisayar Oyunlarında Auteur Oyun Kuramı. **Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi**. Marmara Üniversitesi. Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Demirbas, Y. (2009). Musa'nın Oyunları. **Birgün Gazetesi**. 17 Kasım 2009
- Dibbel, J. (2004): Ludified: On Work and Play at the Dawn of the Game Age. **State of Play: Reloaded Conference**, New York Law School, 29 Ekim 2004. 27 Haziran 2014 tarihinde erişildi: http://www.juliandibbell.com/texts/state_of_play_2.html
- Fahey, M. (2009). PETA Protests Baby Seal Clubbing in World of Warcraft. **Kotaku**. 7 Nisan 2009. 27 Haziran 2014 tarihinde erişildi: <http://kotaku.com/5201889/peta-protests-baby-seal-clubbing-in-world-of-warcraft>
- Finlayson, A. (2005). Online gamer killed for selling virtual weapon. **The Sydney Morning Herald**. 30 Mart 2005. 27 Haziran 2014 tarihinde erişildi: <http://www.smh.com.au/news/World/Online-gamer-killed-for-selling-virtual-weapon/2005/03/30/1111862440188.html>
- Frasca, G. (2001). Videogames of the Opressed: Videogames as a Means for Critical Thinking and Debate, **Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi**. Georgia Institute of Technology. 24 Haziran 2014 tarihinde çevrimiçi olarak erişildi: www.ludology.org/articles/thesis/FrascaThesisVideogames.pdf
- Gabbetthw. (2012). Restoration Projects. **Legendarycraft Forumları**. 24 Şubat 2012 tarihli kayıt. 27 Haziran 2014 tarihinde erişildi: <http://www.legendarycraft.com/forum/m/2429626/viewthread/2361104-restoration-projects>

- Galarneau, L. (2014). 2014 Global Gamings Stats: Who's playing what, and why?. **Bigfish**. 27 Haziran 2014 tarihinde erişildi: <http://www.bigfishgames.com/blog/2014-global-gaming-stats-whos-playing-what-and-why/>
- Gerry, R. (2007). Labour Market Flexibility and Decent Work. **Desa Working Paper No: 47**. United Nations Department of Economic and Social Affairs. 27 Haziran 2014 tarihinde erişildi: http://www.un.org/esa/desa/papers/2007/wp47_2007.pdf
- Heeks, R.(2008). "**Gold Farming**": Current Analysis and Future Research on Real-World Production in Developing Countries for the Virtual Economies of Online Games. 27 Haziran 2014 tarihinde erişildi: http://www.sed.manchester.ac.uk/idpm/research/publications/wp/di/documents/di_wp32.pdf
- ICT Facts and Figures. (2014). **The World in 2014**. ITU. 27 Haziran 2014 tarihinde erişildi: <http://www.itu.int/en/ITU-D/Statistics/Documents/facts/ICTFactsFigures2014-e.pdf>
- Jaech, C. (2012). What is gamification?. **The Ludus Project**. 27 Haziran 2014 tarihinde erişildi: <http://ludusproject.org/blog/2012/07/11/most-gamification-is-just-pointsification/>
- Jarvinen, A. (2008). Games without Frontiers: Theories and Methods for Game Studies and Design. **Doktora Tezi**. University of Tampere, Finland
- Jin, G. (2006). Chinese Gold Farmers in the Game World. **Consumers, Commodities and Consumption**. Vol. 7, No. 2, May 2006, 27 Haziran 2014 tarihinde erişildi: <http://csrnl.camden.rutgers.edu/newsletters/7-2/jin.htm>
- Jin, G. (2007). Ge Jin, aka Jingle - Chinese Gold Farmers in MMORPGs. Sunum video kaydı. **Youtube**. 27 Haziran 2014 tarihinde erişildi: <http://www.youtube.com/watch?v=rEegohRPsqg>
- Lacan, J. (1949). **The Mirror Stage as Formative of the Function of the I as Revealed in Psychoanalytic Experience**. 27 Haziran 2014 tarihinde erişildi: <http://faculty.wiu.edu/D-Banash/eng299/LacanMirrorPhase.pdf>
- Marinetti, F. T. (1909). **The Futurist Manifesto**. 27 Haziran 2014 tarihinde erişildi: <http://vserver1.cscs.lsa.umich.edu/~crshalizi/T4PM/futurist-manifesto.html>
- Minecraft. (2014). Giriş Sayfası. **Minecraft Resmi Sitesi**. 27 Haziran 2014 tarihinde erişildi: <https://minecraft.net/>
- Montola, M. (2005). Exploring the Edge of the Magic Circle. Defining Pervasive Games. **DAC 2005 Conference**. Kopenhag. 25 Eylül 2013. 27 Haziran 2014 tarihinde erişildi: <http://remotedevice.net/main/cmap/exploringtheedge.pdf>

- Montola, M. (2012) On the Edge of the Magic Circle: Understanding Pervasive Games and Role-Playing. **Yayınlanmamış Doktora Tezi**. Tampere University Press
- Mori, M. (2012). A Valley in One's Sense of Affinity. **IEEE Spectrum**. 24 Haziran 2014 tarihinde çevrimiçi olarak erişildi: <http://spectrum.ieee.org/automaton/robotics/humanoids/the-uncanny-valley>
- Murray, J. H. (2005). The Last Word on Ludology vs. Narratology in Game Studies. **DiGRA 2005**, Vancouver, 17 Haziran 2005. 27 Haziran 2014 tarihinde erişildi: <http://inventingthemedium.com/2013/06/28/the-last-word-on-ludology-vs-narratology-2005/>
- Oyunder. (2014). Hakkımızda. **Oyun Tasarımcıları, Geliştiricileri, Yapım ve Yayıncıları Derneği Web Sayfası**. Tanıtım metni. 3 Ocak 2014. 27 Haziran 2014 tarihinde erişildi: <http://www.oyunder.org/site/hakkimizda/>
- Poole, S. (2008). Working for the Man: Against the Employment Paradigm in Videogames. **www.stevenpoole.net**. 27 Haziran 2014 tarihinde erişildi: <http://stevenpoole.net/articles/working-for-the-man/>
- Robertson, M. (2010). Can't play, won't play. **Hide&Seek Design Studio**. 6 Ekim 2010. Eylül 2013. 27 Haziran 2014 tarihinde erişildi: <http://hideandseek.net/2010/10/06/cant-play-wont-play/>
- Situationist International.(1958). Contribution to a Situationist Definition of Play. **Situationist International Online**. R. Keehan (Çev.). 27 Haziran 2014 tarihinde erişildi: <http://www.cddc.vt.edu/sionline/si/play.html>
- Taxiro33. (2012). Official Shop-A-Thon Contest Thread. **Legendarycraft Forumları**. 26 Şubat 2012 tarihli kayıt. 27 Haziran 2014 tarihinde erişildi: <http://www.legendarycraft.com/forum/page/1/m/2429626/viewthread/2379691-official-shopathon-contest-thread>
- Tüdoğ. (2013). Basın Açıklaması: Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu Kapatıldı. **Oyungezer Aylık Oyun Dergisi Web Sitesi**. 25 Eylül 2013. 27 Haziran 2014 tarihinde erişildi: <http://oyungezer.com.tr/haber/35380-tudof-basin-aciklamasi>
- Woodford, D. (2008). Abandoning the Magic Circle. **Breaking the Magic Circle seminar**. Tampere. April 2008

Ludografi

Angry Birds (2009), Rovio Entertainment
Assassins Creed (2007), Ubisoft
Assassins Creed IV: Black Flag (2013), Ubisoft
Bots (2006), Acclaim
Braid (2008), Number None Inc.
Candy Crush (2012), King
Chronotron (2008), Scarybug Games
Counter-Strike (1999), Valve Corporation
Dance Dance Revolution (1998), Konami
Deus Ex: Human Revolution (2011), Eidos Montreal
Diablo II (2000), Blizzard North
Entropia Universe (2003), MindArk
EverQuest (1999), Sony Online Entertainment
Fallout (1997), Interplay Entertainment
Far Cry 3 (2012), Ubisoft
Half-Life 2 (2004), Valve Corporation
ImmorTall (2010), Pixelante Game Studios
IMVU (2004), IMVU Inc.
Ingress (2012), Niantic Labs
Loved, (2010), Alexander Ocias
Maniac Mansion (1987), Lucasfilm Games
Mass Effect 3 (2012), Bioware
Metin2 (2004), Ymir Entertainment Co., Ltd.
Minecraft (2011), Mojang

Ogame (1999), Gameforge AG
Plainscape: Torment (1999), Black Isle Studios
Pokemon (1996), Nintendo
Pong (1972), Atari Inc.
Pro Evolution Soccer (2001), Konami
Quake (1996), id Software
Second Life (2003, Linden Research)
Starcarft (1998), Blizzard Entertainment
Super Mario Bros (1985), Nintendo
Team Fortress 2 (2007), Valve Corporation
Tennis for Two (1958), William Higinbotham
Tetris (1984), Alexey Pajitnov, Vladimir Pokhilko
The Company of Myself (2009), 2D Array, Eli Piilonen
The Elder Scrolls V: Skyrim (2011), Bethesda Game Studios
The Mighty Quest for Epic Loot (2013), Ubisoft
The Secret of Monkey Island (1990), LucasArts
The Sims (2000), Electronic Arts
Time Fcuk (2009), Edmund McMillen
Twister (1966), Milton Bradley Company
World of Warcraft (2004), Blizzard Entertainment
Xsyon (2010), Notorious Games

Filmografi

Modern Zamanlar (1936), Charles Chaplin