

Yabancılaşma Unsuru Olarak Hikâyeli Bilgisayar Oyunları

Computer Games with Stories as an Element of Alienation

Erhan HANCIĞAZ 

Erzincan Binali Yıldırım Üniversitesi Meslek Yüksek Okulu Basın ve Yayıncılık Bölümü, Erzincan, Türkiye

ÖZ

Gelişen teknoloji insan hayatındaki pek çok rutini değiştirmiştir. 20. yüzyıldaki dijital devrim ile -çoğu zaman enformasyon kirliliği yaşansa da- değişim hızı oldukça ivme kazanmıştır. Bu hızlı değişim içinde bilgisayar ve internet mühim bir yere sahiptir. İnsan hayatının çocukluktan beri vazgeçilmez bir unsuru olan oyun oynama ve eğlenme kavramları da zaman içinde form değiştirerek dijital alanlara kaymıştır. Dijital dünyadaki bu eğlence şekli, yeni medya içinde yer alan bireysel etkileşim ortamlarıdır. Kolay ulaşılabilirliğine de sahip olan sanal dünyadaki bu ortamlar, oyun içinde oyuncusuna başarı, güç, mücadele, hirs, tutku gibi duyguları yaşattığı için gençlerden ilgi görmektedir. Artık bilgisayar oyunları içeriğine müdahale edilebilecek, oyuncunun bakış açısına göre yeni bir dünya inşa edilebilecek bir ortam haline almıştır. Hikâyeli bilgisayar oyunlarında oyuncu kendini hikâyenin bir parçası saymaktadır. Bu tür oyunların özellikle gençlerin dünyasında talep görmesinin birden fazla çarpanla etkisi olduğunu görmekteyiz. Bu çarpanlardan biri de yabancılaşmadır. Toplumdan uzaklaşma duygusu olarak tanımlayabileceğimiz yabancılaşma, insanın yaşadığı çevre ile ya da içinde bulunduğu toplum ile bağlarının zayıflamasına neden olur. Yabancılaşan birey kendini tatmin edecek farklı ortamlar aramaya başlar. Bilgisayar oyunlarının da bu ortamlardan biri olduğu düşünülmektedir. Bu çalışmada lise öğrencilerinin hikâyeli bilgisayar oyunlarına yönelik eğilimleri Melvin Seeman'ın oluşturduğu yabancılaşma boyutu bağlamında değerlendirilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Yabancılaşma, hikâyeli bilgisayar oyunları, dijital oyun, teknolojik dönüşüm, sanal gerçeklik

ABSTRACT

Developing technology has changed many routines in the life of humans. With the digital revolution in 20th century -although most of the time there is information pollution - the speed of change has gained momentum. Computer and internet play an important role in this rapid change. The concepts of playing games and having fun, which are indispensable elements of human life since childhood, have changed form over time and shifted to the digital environment. This form of entertainment on the digital world is individual interaction settings within the new media. These settings in the virtual world, which are also easily accessible, gain traction from young people because they make the player experience feelings like success, power, combat, ambition and passion in the game. Computer games have now become an environment where their content can be manipulated, and a new world can be built according to the player's point of view. In computer games with stories, the players consider themselves as part of the story. It is seen that these kind of games being on demand especially in the world of young people has an effect with more than one factor. One of these factors is alienation. Alienation, which we can define as the feeling of distancing from society, causes a weakening of the ties between humans and the environment or the society they live in. The alienated individual beings to seek different environments to satisfy himself/herself. Computer games are considered to be one of these environments. The tendencies of high school students towards computer games with stories were evaluated in this study, within the context of dimension of alienation created by Melvin Seeman.

Keywords: Alienation, computer games with stories, digital game, technological transformation, virtual reality

Giriş

İnsanlığın ilkel dönemlerinden günümüze kadar gerçekleşen gelişmeler kümülatif bir şekilde devam etmiştir. Ancak bu gelişmeler özellikle 19. yüzyıla kadar belirli bir seviyede süregitmmiştir ve gelişme hızı yüksek bir ivme kazanmamıştır. Bundan dolayı önceki dönemlerde kuşaklar arasındaki sosyal ve psikolojik mesafenin çok fazla olmadığını ifade etmek yanlış olmayacaktır. 20. yüzyılda gerçekleşen dijital devrim ise insan hayatında pek çok rutini değiştirmiştir. Artık değişim hızı iki kardeş arasındaki zaman diliminde bile süratli bir şekilde artmaktadır. 20. yüzyılda bilgisayar teknolojisinin devreye girmesi değişimin ana karakterini oluşturmaya başlamıştır. Sonrasında internetin ortaya çıkmasıyla beraber, yeni bir yaşam tarzının sinyalleri de verilmeye başlanmıştır. Artık birbirine zıt olan iki kavramdan "sanal gerçeklik" diye bir oksimoron oluşmuştur.

Sanal gerçeklik, farklı açılardan değerlendirilen ve birkaç kelimeyle de tanımlanamayacak bir kavramdır. Ancak en genel tanımı ile sanal gerçeklik, bilgisayarda toplanan bilgi ve verileri kullanıcılara sunmanın yeni bir yoludur. Bu sayede, içerdiği bilgilerle kullanıcıları veriler dünyasının içine girebilmektedir. Bilgisayar tarafından oluşturulan ve duyuları farklı bir çevrede olduğuna ikna ederek bir bütünlük hissi oluşturan 360 derecelik etkileşimli bir dünyadır. Oluşturulan etkilerin inandırıcı olması, her bir duyu için yaratılan illüzyonla alakalıdır (Oppenheim, 1993).

Geliş Tarihi/Received: 03.02.2022

Kabul Tarihi/Accepted: 18.02.2022

Sorumlu Yazar/Corresponding Author:

Erhan HANCIĞAZ

E-posta: erhanhancigaz@gmail.com

Cite this article: Hancığaz, E. (2022). Computer games with stories as an element of alienation. *Current Perspectives in Social Sciences*, 26(1), 143-149.



Content of this journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

Bilhassa oyun ve eğlence dünyasında daha fazla ilgi ve uygulama gören sanal gerçeklik kavramı tarihi 1950'lere kadar uzanan bir kavramdır. O tarihten bu yana siber uzay, yapay gerçeklik, sanal dünya gibi birbirinden farklı kavramlar kullanılmıştır (Sağlamtimur, 2010). Sanal gerçeklik kavramı ilk olarak Jaron Lanier tarafından kullanılmış olsa da içerik olarak kavram İngiliz yazarı Ray Bradbury'nin 1950 tarihinde yazmış olduğu *The Veldt* isimli hikâyesine dayandırılır. Hikâyede zengin bir aile, farklı özellikleriyle çocuklarının duyularına hitap edecek bir sistemi satın alarak, çocuklarının odasında sanal bir Afrika bozkırı oluşturmuştur. Bu hikâye ile sanal gerçekliğin ortaya çıktığı kabul edilmektedir. Başka bir kabul ise William Gibson'un 1984 yılında yazdığı ve sanal gerçeklik gibi bir bilgisayar sisteminden bahsettiği "Neuromancer" adlı kitabına dayandığı yönündedir (Oppenheim, 1993). Netice itibarıyla bugün deneyimlediğimiz bu teknolojik gelişmenin geçmişe dayanan kurgusal yönlerinin olduğunu görmekteyiz.

2000'li yıllara gelindiğinde sanal dünya ile gerçek dünya arasındaki çizgi daha da incelmıştır. Sanal dünya gerçek dünyanın ayrılmaz bir parçası haline almıştır. Artık sanal dünya insanlara dijital medya aracılığıyla gerçek ve sanal olanı bir arada sunmaktadır. Zaman ve mekân kavramları da bu sayede bir dönüşüm yaşamaktadır (Coleman, 2012). Eğlence ve oyun da dönüşümün yaşandığı kavramlardandır. Teknoloji ilerledikçe insanları çocukluktan beri meşgul eden oyun ve eğlence kavramı da yerini klasik alanlardan dijital alanlara bırakmıştır. Günümüzde bilgisayar oyunları yeni iletişim ortamlarının hususiyetlerini taşıyan bireysel iletişim ortamları haline almıştır. Gençlerin ilgi gösterdiği ve erişim sıkıntısı yaşanmayan bu dijital ortamların hakimiyet, kazanma, hırs, tutku, hayalleri gerçekleştirme taleplerini de karşıladığını görmekteyiz. Kolay ulaşılabilir imkânından dolayı özellikle gençlerin her yerde karşısına çıkabilen bu oyunlar, içerik itibarıyla de birbirinden farklı anlamlara sahiptir (Yücel & Şan, 2018).

Bu çalışma, küreselleşmenin hızlı bir şekilde etkisini gösterdiği, her türlü veri, enformasyon ve bilgiye kolay ulaşılabilir imkanının olduğu günümüzde, gençlerin ilgisini çeken hikâyeli bilgisayar oyunlarının yabancılaşma kavramı bağlamında lise öğrencileri üzerindeki etkisini incelemeyi amaçlamaktadır.

Bilgisayar Oyunları ve Yabancılaşma

Sanayi devrimiyle beraber başlayan teknik ve teknolojik dönüşüm, günümüzde bir kartopu etkisiyle sürmektedir. Bu değişim içinde belirli kırılma noktaları süreci çok daha ciddi bir şekilde etkilemektedir. Bunların en önemlilerinden biri bilgisayarın günlük hayata girmesi ve sonrasında da internet teknolojilerinin buna entegre olmasıdır. Bilgisayarın icadı ile beraber "bilgisayar olmadan ne yapıyorduk" sorusu yerini internetin devreye girmesiyle "internet olmadan önce bilgisayar ne işe yarıyordu" sorusuna bırakmıştır.

İnsan hayatında mühim bir yer kaplayan "bilgisayar", 1982 tarihinde Times dergisi tarafından -popüleritesini sarstığı Steve Jobs'u üzme pahasına- yılın adamı olarak seçilmiştir. Aynı dergide senede 2 milyar dolarlık bir hacme sahip olan bilgisayar oyunlarının bilgisayar devriminin önemli bir ayağı olduğu ifade edilmektedir. Artık bilgisayar günlük hayatın bir mecburiyettir ve bunun içinde de bilgisayar oyunları önemli bir alana sahiptir. Öyle ki bilgisayar oyunları bir meşguliyet alanından ziyade üniversitelerde eğitimi verilen bir bilim alanı haline almıştır (Bostan & Tıngöy, 2015).

21. yüzyılda hızlı bir şekilde gelişen teknoloji pek çok şeyi değiştirdiği gibi insan alışkanlıklarını da değiştirmiştir. İnsanın çocukluk dönemlerinde daha fazla sahip olduğu eğlence ve oyun anlayışı da zaman içinde farklılaşmaya başlamıştır. Çocukların kalabalık bir şekilde birbirleriyle etkileşim halinde, yüz yüze bir ortamda oynadıkları klasik oyunlar yerini, insanların bir araya gelmesini gerekli kılmayan dijital oyunlara bırakmıştır.

Günümüzde bilgisayar oyunları bir endüstri haline almıştır ve bu oyunlara insanlar evdeki bilgisayarlardan ceplerindeki telefona kadar her platformdan ulaşabilmektedir. 1950 'de Sandy Douglas tarafından geliştirilen OXO isimli oyun bilinen ilk oyunlardandır. Günümüze gelene kadar geçen zaman diliminde teknolojideki gelişim oyun sektöründe de kendini göstermiştir. Artık oyunlar katılımcılarına gerçeğe yakın bir ortam sağlamaktadır. Sanal gerçeklik ile oyuncu kendini oyunun içinde hissetmektedir (Şener & Keleş, 2020). Aslında dijital oyunlar birbirleriyle benzer taraflar barındırıyor olsa bile bu oyunların farklı türlerinden söz edilebileceğini belirtmek gerekmektedir. Ancak bu farklılıkları keskin çizgilerle ayırabilecek bir sınıflandırma da yoktur (Raczkowski, 2012). Özellikle son dönem oyunlarının çoğunun ortak özelliği bir hikâyeye içeriyor olmasıdır. Oyuncu kendini temsil edecek olan karakterle beraber bir maceranın içine girmektedir (Ryan, 2006). Artık bilgisayar oyunları oynayanın içeriğe girebileceği bir sanal iletişim ortamına dönüşmektedir. Oyuncu, kendini oyundan bir parça olarak düşünmeye ve hareket etmeye çalışmaktadır. Gazete, dergi, kitap, televizyon gibi diğer medya enstrümanları için böyle bir şey söz konusu değildir. Bu bağlamda bilgisayar oyununu oynamak, oyuna dâhil olmak, düşünmeyi gerektiren aktif bir eylem olarak da düşünülebilir.

Öncelikle günlük yaşamı bu şekilde cazibesi altına alan ve bireyler üzerinde ciddi etkisi olan oyunların, büyük sermaye akışına sahip bir sektör olduğu unutulmamalıdır. Örneğin 2001 yılında dünyadaki toplam oyun yazılımı satışı 17.7 milyar dolardır. 2004 yılında Amerika'da yerel filmler 9.5 milyar dolar gişe yaparken, oyun yazılımları 7.7 milyar dolarlık bir hacme sahiptir (Kerr, 2006). Günümüzde bu rakamın 40 milyar dolardan fazla olduğu düşünülmektedir. Bunun haricinde hikâyeli bilgisayar oyunları basit bir hikâyeye deneyimine indirgenemez. Kendi başına hikâyeye anlatımı ile çok az veya hiç ilgisi olmayan diğer birçok faktör bir oyunun geliştirilmesine katkıda bulunabilir ve böylelikle basit bir hikâyeye anlatımından ziyade bir dünya inşa edilmiş olur (Jenkins, 2004). Bu ortam bir gerçeklik hissi oluşturarak oyuncuları içine çekmektedir (Heidbrink ve ark., 2014). Sanal bir âlemde var olan oyuncular gerçek olmayan bu dünyadaki bir karakter olur. Oyundaki diğer kişilerle ilişki kurar, yine gerçek olmayan bu dünyada sanal bir kimlikle gerçek dünyanın bir izdüşümümüz gibi varlık göstermeye çalışır.

Bu sanal dünya bazı oyuncular için gerçekliği kuşatabilmekte ve hatta gerçekliğin önüne de geçebilmektedir. Mesela milyonlarca kullanıcı olan *Second Life* isimli sanal yaşam dünyasının katılımcılarından bazıları, içinde buldukları ortamı günlük yaşamlarından daha gerçekçi bulmakta, bu sanal ortamda gerçek hayatta kuramadıkları arkadaşlıkları kurduklarını, hatta gerçek olmayan bu dünyada evlenip çocuk sahibi olduklarını da ifade etmişlerdir (Uzun & Aydın, 2012). Dolayısıyla birey hikâyeli oyunlarda kendini oyun içinde kimlik sahibi hissetmektedir ve böylece mutlu olmaktadır. Gerçek hayatta bastırıldığı duygularını, içine girdiği oyun aracılığıyla yaşamaya çalışmaktadır. Bu da beraberinde yabancılaşma kavramını getirmektedir.

Yabancılaşma kavramı için yapılan tartışmaların kökleri çok eski dönemlere dayanmaktadır. Kavramı ilk kullananlardan biri Hegel'dir. Hegel yabancılaşmayı, toplumsal yapı içindeki insanın, sosyal varlığı parçalanmış biri olarak dünyadan kopması şeklinde tanımlamaktadır (Nettler, 1957). Hegel'in dışında yabancılaşma kavramına farklı yaklaşımlar olmuştur. Marx yabancılaşmayı ekonomik açıdan değerlendiren, Feurbach din ekseninde değerlendirmiştir. Weber, modern dünyada yabancılaşmanın sorumluluğunun yalnızca ekonomik değil aynı zamanda sosyal ve siyasal güç merkezli olduğunu belirtmiştir. Durkheim'e göre ise kavram normalden sapma anlamına gelmektedir. Dolayısıyla yabancılaşma kavramı günümüze gelinceye kadar birçok düşünür tarafından irdelenmiş ve farklı disiplinler, farklı yaklaşımlar ortaya koymuştur. Mesela, yabancılaşma psikiyatride şizofreni, psikoz türü, ruh hastalıklarında kişiliksizleşme, yabancı olma duygusu, kuralsızlık, yalnızlık, güçsüzlük, olarak tanımlanmaktadır (Yalçın & Dönmez, 2017). Zamanla yabancılaşma ve anomi kavramları sosyoloji-deki klasik kullanımının haricinde sosyal psikologlar tarafından da kullanılmaya başlanmıştır (Kağıtçıbaşı & Cemalcılar, 2014).

Seeman ise yabancılaşma kavramını güçsüzlük, anlamsızlık, kuralsızlık, izolasyon ve kendine yabancılaşma olmak üzere 5 temel boyut ile tanımlamaya çalışmıştır (Seeman, 1959). Güçsüzlük, Marxist düşüncedeki kapitalist sistem içinde yer alan emek sahiplerinin, ürettiklerinde herhangi bir söz sahibi olmamasından kaynaklanan yabancılaşmadır. İnsanın davranışlarının sonuçlarını belirleyememesi onu güçsüz hissettirir (Seeman, 1983). Anlamsızlaşma ise bireyin içinde bulunduğu olayları anlama duygusuyla alakalıdır. İnsanın inanması gereken şeyin ne olduğunu tam olarak bilememesi davranışlarının da nasıl olması gerektiğini bilememesi anlamına gelmektedir. Bu da kişide yüksek yabancılaşmaya neden olmaktadır. Yabancılaşma boyutlarından bir diğeri ise Durkheim'in anomi tanımından türetilmiş olan kuralsızlıktır. Bu boyut, bireysel davranışı düzenleyen sosyal normların bozulduğu veya davranış kuralları olarak artık etkili olmadığını ifade eden normsuzluk durumuna atıfta bulunur. Dolayısıyla, amaca giden yolda toplumun kurallarına yabancılaşma öne çıkmaktadır. İzolasyonda, yabancılaşmış birey toplumun değerlerine değer vermeyerek toplumun genel çizgisinden ayrılır. Son olarak kendine yabancılaşma ise, kişinin yaptığı işin anlamını yitirmesidir. Bir nevi yaptığı işin neticesinin, işin önüne geçerek işin anlamını yitirmesine neden olmasıdır (Seeman, 1959). Seeman'ın yabancılaşmayı boyutlarıyla beraber ortaya koyduğu tanımlamalar, bu çalışmada farklı anlam ve yaklaşımlar taşıyan yabancılaşma kavramını net olarak bir yere oturtabilmek için yararlanacağımız referans tanımlamalar olacaktır.

Yöntem

Amaç

Bu araştırma, dijital medya alanlarında sanal gerçeklik dünyasında oluşturulan bilgisayar oyunlarının lise öğrencileri üzerinde yaptığı etkiyi, yabancılaşma kavramı bağlamında incelemeyi amaçlamaktadır.

Araştırma nicel araştırma yöntemlerinden olan anket ile yüz yüze olarak yapılmıştır. Tekil verilerin incelenmesi neticesinde genel sonuçlara varmak için, değerlendirmede tümevarım yöntemine müracaat edilmiştir. Araştırma evrenini Erzurum ilindeki 12. Sınıf öğrencileri oluşturmaktadır.

Kullanıcı Tutum Anketinin Uygulanması

Toplam 24 sorudan meydana gelen araştırma anketi belirlenmiş liselerde eğitim gören 12. Sınıf öğrencilerinden 200 kişiye uygulanmıştır. Araştırmada örneklem yöntemi olarak kolayda örneklem yöntemi tercih edilmiştir. Araştırmanın saha uygulaması sonrasında, belirlenen amaçların gerçekleştirilmesi için katılımcılardan elde edilen verilerin analiz edilmesi SPSS 24.0 istatistik paket programıyla gerçekleştirilmiştir. Araştırmada katılımcıların demografik özelliklerini ve vermiş oldukları cevapları açıklamak için tanımlayıcı analizler yapılmıştır.

Bulgular

Çalışmadaki anket uygulaması lise 12. Sınıf öğrencileri üzerinde yüz yüze yapılmıştır. Araştırmaya katılan ve hikâyeli bilgisayar oyunu oynayan 200 kişinin %60'ı erkek, %40'ı kız öğrencilerden oluşmaktadır. Katılımcıların internette geçirdikleri günlük saat incelendiğinde %40'ının internet kullanımının 1 saatten az olduğu, %13,5'inin 5 saat ve üzeri olduğu, %19'unun kullanımının ise 3-4 saat olduğu tespit edilmiştir. Teknolojik gelişmelerle beraber günlük hayatımızın, günlük işlerimizin bir paçası haline alan internet kullanımı her alanda kendini göstermektedir. Bilgisayar oyunları da internet tabanlı platformlardan biridir. Katılımcıların internette geçirdikleri ortalama zaman Tablo 1'de verilmiştir.

Tablo 1.
İnternette Günde Geçirilen Ortalama Saat

	Frekans	%	Geçerli %	Toplam %
1 saatten az	80	40	40	40
1-2 saat	55	27,5	27,5	67,5
3-4 saat	38	19	19	87,0
5 saat veya daha fazla	27	13,5	13,5	100,0
Toplam	200	100,0	100,0	

Oyun, özellikle çocukların zaman geçirmek için kullandıkları eğlence araçlarından biridir. Günümüzde ilgi gören dijital oyunların ve bunların içinde hikâyeli bilgisayar oyunlarının küçük büyük herkesin ilgisini çektiği görülmektedir. Gençler, zamanının büyük bir kısmını işgal eden bu oyunlarda, ölüm, katliam, cinsellik, inanç gibi pek çok içerikle de karşılaşmaktadır. Oyunların bir kısmında yeni bir dünya oluşturma, karakter oluşturma yaklaşımları söz konusudur. Bu tür içerikler gençlerin inancı üzerinde de etki oluşturabilme özelliğine sahip olmaktadır.

Bazı bilim adamlarına göre teknoloji dinden farksız bir şeydir. Teknikteki başarıların sebebini anlamayanlar için teknoloji doğaüstü görünecektir ve bu yaklaşıma göre gelişmiş bir teknoloji sihirden ayırt edilemez. Bu anlayışa göre bilim ve teknolojinin ilerlemesi dini ortadan kaldıracaktır (Dawkins, 2006). Ancak bu görüşlere rağmen din ve dini temalar pek çok bilgisayar oyununda bile açık veya örtülü bir şekilde yer almaktadır. Hatta dini içerikli bazı oyunlarda oyuncu Tanrı rolüne bürünerek iblislerle mücadele etmektedir (Ferdig, 2014).

Oyunlardaki dini ve mitolojik içeriklerin inancının üzerindeki etkisi nedir ifadesine katılımcıların %40,5'i hiçbir zaman cevabını vermiştir. Her zaman diyenlerin oranı %3,5 olsa da, %59,5'inde az çok etkilenmenin söz konusu olduğu ifade edilmiştir. İnanç bir toplumun değerler skalasında yer alan bir unsur olarak düşünülecek olursa, katılımcıların bir kısmında izolasyon boyutunda bir yabancılaşma olduğu ifade edilebilir. Hikâveli oyunlardaki dini/mitolojik içeriklerin inanç üzerindeki etkisi Tablo 2'de gösterilmiştir.

Tablo 2.
Hikâveli Oyunlardaki Dini/Mitolojik İçeriklerin İnanç Üzerindeki Etkisi

	Frekans	%	Geçerli %	Toplam %
Her zaman	7	3,5	3,5	3,5
Sık Sık	14	7	7	10,5
Ara Sıra	71	35,5	35,5	46
Çok Az	27	13,5	13,5	59,5
Hiçbir Zaman	81	40,5	40,5	100,0
Toplam	200	100,0	100,0	

Gerçeklik bir algı olarak ifade edilebilir. Bireyin sanal âlemden aldığı uyarılar gerçek dünyadan aldığı uyarılara benzediği ölçüde gerçeklik hissi oluşacaktır. Bilgisayar oyunu oynayanlar o anda iki fiziksel ortamı birden algılamaktadır. Bunlardan biri gerçek âlem diğeri ise sanal âlemdir. Literatürde, bulunma hissi ya da kuşatılma olarak ifade edilen bu durum oyuncunun kendini sanal âlemde olduğuna inanmasına neden olmaktadır. Bu sanal dünyanın gerçekliği oyuna dâhil olan bireylerin bulunma hissi ile bağlantılıdır. Oyuncu kendinin sanal ortamda bulunduğuna ne kadar inanırsa, gerçek ile sanal olan arasındaki fark o kadar azalmaktadır (Bostan & Tingöy, 2015). Toplumsal yapı içinde -birçok değişkenle bağlantılı olarak- çok fazla sosyal olmayan kişiler aynı zamanda kendilerine gerçek olduğuna inandıkları bir dünya kurmaktadır. Bu da beraberinde yabancılaşma kavramının anlamsızlaşma boyutunu getirmektedir. Katılımcıların %40'ı sanal oyun dünyasını gerçekçi bulur musunuz? Sorusuna, hiçbir zaman diye cevap vermiştir. %19 her zaman, %20 ise sık sık cevabını vermiştir. Sanal olan bir dünyanın gerçek dünya ile mukayese edildiği görülmektedir. Sanal oyun dünyasını daha gerçekçi bulma Tablo 3'te verilmiştir.

Tablo 3.
Sanal Oyun Dünyasını Daha Gerçekçi Bulma

	Frekans	%	Geçerli %	Toplam %
Her Zaman	38	19	19	19
Sık Sık	40	20	20	39
Ara Sıra	22	11	11	50
Çok Az	20	10	10	60
Hiçbir Zaman	80	40	40	100,0
Toplam	200	100,0	100,0	

Dijital dünya sanal bir ortam oluşturduğu için kontrolü de gerçek hayattakinden daha zor olmaktadır. Bu durum gençlerin oyun tercihlerine de yansımaktadır. Normalde yaş sınırı olan oyunlar olmasına rağmen, katılımcıların büyük çoğunluğunun yaş sınırına uymadığını görmekteyiz. Bu da kuralsızlık boyutunda bir yabancılaşma göstergesi olmaktadır.

Ayrıca bilgisayar ve internet kullanan çocukların iyi ve kötü kavramını yerine oturtabilmesi ve sanal dünyanın onlar için güvenli bir ortam halini alabilmesi, ebeveynlerin dijital ebeveynlik hakkında bilgi sahibi olması ile yakından ilişkilidir (Korkut, 2020: 147). Yaş derecelendirmesine uymadan hikâveli oyunları oynama Tablo 4'te verilmiştir.

Tablo 4.
Yaş Derecelendirmesine Uymadan Hikâveli Oyunları Oynama

	Frekans	%	Geçerli %	Toplam %
Her zaman	57	28,5	28,5	28,5
Sık Sık	21	10,5	10,5	39
Ara Sıra	36	18	18	57
Çok Az	20	10	10	67
Hiçbir Zaman	66	33	33	100,0
Toplam	200	100,0	100,0	

Yapılan bazı sosyal psikoloji deneyleri, kişilerin davranışlarının yüz yüze kurulan iletişimde farklı, telefonla ya da mektupla kurulan iletişimde farklı olduğunu ortaya koymuştur. Uzaktan yapılan iletişimde tutumun, aynı ortamda yapılan yüz yüze iletişimde ise davranışın ortaya çıktığı tespit edilmiştir. Mesela birini telefonda reddetmek, yüz yüze hayır demekten daha kolaydır. Ortam davranışı belirlemede tutumdan daha etkili olmaktadır (Kağıtçıbaşı & Cemalçılar, 2014). Gerçek hayatta hakaret/küfür etmediğim halde sanal dünyada hakaret/küfür ederim ifadesine katılımcıların %40'ı Hiçbir zaman cevabını verirken, %10,5'i her zaman, %9,5'i ise sık sık cevabını vermiştir. Dolayısıyla katılımcıların çoğunluğunun sanal dünyada daha rahat hareket ettiği görülmektedir. Oyunlar da şiddet, hakaret gibi kavramları normalleştirerek menfi durumları ortaya çıkarmakta ve kişiyi sosyal yapıdan uzaklaştırarak yalnız bırakmaktadır. Böylelikle toplumsal yapı içinde norm olarak kabul edilen pek çok şey göz ardı edilmektedir. Bu da toplumun genel kurallarını hiçe sayma noktasında yabancılaşmanın kuralsızlık boyutu olarak tespit edilmektedir. Yüz yüze iletişimde hakaret/küfür etmediği halde sanal ortamda hakaret/küfür etme Tablo 5'te sunulmuştur.

Tablo 5.
Yüz Yüze İletişimde Hakaret/Küfür Etmediği Halde Sanal Ortamda Hakaret/Küfür Etme

	Frekans	%	Geçerli %	Toplam %
Her zaman	21	10,5	10,5	10,5
Sık Sık	19	9,5	9,5	20
Ara Sıra	39	19,5	19,5	39,5
Çok Az	41	20,5	20,5	60
Hiçbir Zaman	80	40	40	100,0
Toplam	200	100,0	100,0	

Sanal ortamda bilgisayar oyunu ile farklı bir dünyaya giren oyuncular için bu dünyanın da bir sistematiği olmalıdır. Gerçek yaşamdaki iyi, kötü, doğru, yanlış, kazanmak, kaybetmek gibi kavramların sanal karşılıklarının olması gerekmektedir. Özellikle hikâyeli oyunlarda oyuncu sistematiği kuran sosyal bir varlık olarak oyunda yer alır. Dolayısıyla sosyal hayatta uyma davranışı gösterme nedenlerinden biri olan özdeşleşme oyunlarda da karakterlere hayranlık duyma şeklinde kendini göstermektedir. Hikâyeli oyunlardaki karakterlere hayranlık duyar mısınız? Sorusuna %30,5 hiçbir zaman derken, %7,5 her zaman, %29 ise sık sık cevabını vermiştir. Bu da katılımcıların birçoğunun kendi yaratmış olduğu sanal dünyanın karakteri üzerinden doyum yaşadığı anlamına gelmektedir. Hikâyeli oyunlardaki karakterlere hayranlık duyma Tablo 6'da gösterilmiştir.

Tablo 6.
Hikâyeli Oyunlardaki Karakterlere Hayranlık Duyma

	Frekans	%	Geçerli %	Toplam %
Her zaman	15	7,5	7,5	7,5
Sık Sık	58	29	29	36,5
Ara Sıra	36	18	18	54,5
Çok Az	30	15	15	69,5
Hiçbir Zaman	61	30,5	30,5	100,0
Toplam	200	100,0	100,0	

Gelişen teknoloji günümüzde hayatımızdaki pek çok alanı işgal etmektedir. Hızlı bir şekilde gerçekleşen bu değişim içinde, kullandığımız ya da bağlantılı olduğumuz teknolojik ürünlerin çoğu artık tercihen değil mecburen kullandığımız ürünler ya da içinde bulunduğumuz ortamlar olmaktadır. Çocuklar açısından da oyunlar, zaman içinde değişikliğe uğrayan ve serbest zamanı değerlendirme amacı hiçbir zaman değişmeyen etkinliklerdir. Ancak bilgisayar oyunları tek başına oynanabilme, mobil olarak her zaman her yerde oynanabilme özelliğinden dolayı, çocukların belki de ailelerinden fazla ilgi görmemelerinin de bir nedeni olarak, bir serbest zamanı değerlendirme etkinliğinden öte bir anlam taşımaya başlamıştır. Bunun aşırıya kaçması ise bağımlılık olarak düşünülmektedir. Dijital mecrada bilgisayar oyunu oynayan kişi, kendinden farklı biri olmaya başlamaktadır. Dolayısıyla bu alan gençler için cezbedici bir yöne sahip olmaktadır. Bu durumun süreklilik arz etmesi oyuncuyu bağımlılığa doğru götürmektedir.

İnsanlar alkol, sigara, aşırı yemek yeme gibi pek çok şeye karşı bağımlılık yaşayabilir. Ancak bir şeyi kullanma ya da ona eğilim göstermiş olmak tek başına bağımlılıkla ilgili bir gösterge olamaz. Mesela alkol kullanma ile alkolizm birbirinden farklı şeylerdir (Henderson, 2000). İnternet bağımlılığı zihinsel ve davranışsal bir eğilimdir (Kim & Kim, 2002). İnternet başında harcanan zamanı kontrol edememe durumu olarak ifade edilebilir. Patolojik internet kullanımı ya da sorunlu internet kullanımı da denen bu davranış şeklinde, interneti kullanma zorunluluğu hissetme, internet dışındaki dünyanın sıkıcı olduğunu düşünme durumu söz konusudur, bu da zamanla gerçek insanlarla sosyal etkileşimi azaltmaktadır (Yellowlees & Marks, 2007). Araştırmada hikâyeli bilgisayar oyunları ile zaman geçiren katılımcılara sorulan, günlük ihtiyaçlarınızı erteler misiniz? Sorusuna katılımcıların %41'i hiçbir zaman demmiştir. Her zaman diyenlerin oranı ise %7'dir. %15,5 sık sık, %17,5 ara sıra, %19 ise çok az demmiştir. Benzer bir şekilde, ihtiyaçlarınızdan taviz verir misiniz? (Paranı ihtiyaçlarını karşılamak yerine hikâyeli oyunlara ve oyun içi satın almalar için kullanır mısınız?) sorusuna Hiçbir zaman diyenlerin oranı %43,5'dir. İnternet başında harcanan zamanın kontrol edilememesi durumunun bağımlılık olarak tanımlanmasını hatırlayacak olursak, katılımcıların neredeyse yarıya yakını için bağımlılık kavramından söz edebiliriz. Dolayısıyla anlamsızlaşma boyutunda bir yabancılaşmadan bahsedebiliriz. Günlük ihtiyaçları erteleme Tablo 7'de, ihtiyaçlardan taviz verme (Paranı ihtiyaçlarını karşılamak yerine hikâyeli oyunlara ve oyun içi satın almalar için kullanmak) Tablo 8'de sunulmuştur.

Tablo 7.
Günlük İhtiyaçları Erteleme

	Frekans	%	Geçerli %	Toplam %
Her zaman	14	7,0	7,0	7,0
Sık Sık	31	15,5	15,5	22,5
Ara Sıra	35	17,5	17,5	40,0
Çok Az	38	19	19	59,0
Hiçbir Zaman	82	41	41	100,0
Toplam	200	100,0	100,0	

Tablo 8.
İhtiyaçlardan Taviz Verme (Paranı İhtiyaçlarını Karşılamak Yerine Hikâyeli Oyunlara ve Oyun İçi Satın Almalar İçin Kullanmak)

	Frekans	%	Geçerli %	Toplam %
Her zaman	10	5,0	5,0	5,0
Sık Sık	35	17,5	17,5	22,5
Ara Sıra	42	21,0	21,0	43,5
Çok Az	26	13,0	13,0	56,5
Hiçbir Zaman	87	43,5	43,5	100,0
Toplam	200	100,0	100,0	

Katılımcılara sorulan hikâyeli oyunları arkadaş edinme amacı ile mi oynuyorsunuz? Sorusuna verilen cevapların %40'ı hiçbir zaman, %14,5'i her zaman, %15'i ise sık sık olmuştur. Bu da hikâyeli oyunların aynı zamanda bir iletişim ortamı oluşturma aracı olarak görüldüğünü göstermektedir. Arkadaş edinme amacı Tablo 9'da verilmiştir.

Tablo 9.
Arkadaş Edinme Amacı

	Frekans	%	Geçerli %	Toplam %
Her zaman	29	14,5	14,5	14,5
Sık Sık	30	15,0	15,0	29,5
Ara Sıra	31	15,5	15,5	45,0
Çok Az	30	15,0	15,0	60,0
Hiçbir Zaman	80	40,0	40,0	100,0
Toplam	200	100,0	100,0	

Sanal âlemde bir sanal yaşam oluşturan oyuncu, oyun içinde herhangi bir karakter olur ve bu şekilde diğer oyuncularla ilişki kurmaya başlar. Gerçek yaşamdaki gibi herkesin bir özel yaşamı, bu yaşam içinde vazifesi ve bir hedefi vardır. Sanal dünyanın gerçekçi ve inandırıcı olması oyuncuya var olduğunu hissettirecek ve o dünyada söz sahibi olduğunu düşündürecek. Özellikle gerçek hayatta asosyal kişilikler sanal dünyada daha rahat ve daha fazla ilişki kurma imkânı bulmaktadır. Oyuncunun gerçek hayatta kuramadığı ilişkiyi sanal dünyada kurabilmesi oyunlardaki ortamı kendisi için anlamlı hale getirmektedir. Katılımcıların Hikâyeli oyunlarda kurulan iletişimi anlamlı bulur musunuz? Sorusuna verdiği cevaplar incelendiğinde hiçbir zaman diyenlerin oranının %31 olduğu, her zaman diyenlerin %8 sık sık diyenlerin ise %11,5 olduğu görülmektedir. Hikâyeli oyunlarda kurulan iletişimi anlamlı bulma Tablo 10'da verilmiştir.

Tablo 10.
Hikâyeli Oyunlarda Kurulan İletişimi Anlamlı Bulma

	Frekans	%	Geçerli %	Toplam %
Her zaman	16	8,0	8,0	8,0
Sık Sık	23	11,5	11,5	19,5
Ara Sıra	45	22,5	22,5	42,0
Çok Az	54	27,0	27,0	69,0
Hiçbir Zaman	62	31,0	31,0	100,0
Toplam	200	100,0	100,0	

Bireyin sosyal bir varlık olması hasebiyle diğer insanlardan etkilenmesi neticesinde gösterdiği uyma davranışını etkileyen faktörler arasında yüz yüze olmanın da etkisi sayılmaktadır. Yapılan pek çok araştırma neticesinde yüz yüze olmanın sosyal etkinin şiddetini artırdığı tespit edilmiştir. Başka bir ifadeyle iletişimde yüz yüze olma durumu uyma davranışını artırmaktadır (Kağıtçıbaşı & Cemalcılar, 2014). Dolayısıyla yabancılaşmış bireyler oyunları daha özgür bir ortam olarak görmektedir. Aynı ortamda olmayan kişilerle kurulan iletişimde oyuncular kendini daha rahat ifade edebilmektedir. Hikâyeli oyunlarda kurulan iletişimi yüz yüze iletişime tercih ederim ifadesine verilen cevapların %48'i hiçbir zaman, %5' i her zaman, %11'i ise sık sık olmuştur. Hikâyeli oyunlardaki kurulan iletişimi yüz yüze iletişime tercih etme Tablo 11'de sunulmuştur.

Tablo 11.
Hikâyeli Oyunlardaki Kurulan İletişimi Yüz Yüze İletişime Tercih Etme

	Frekans	%	Geçerli %	Toplam %
Her zaman	10	5,0	5,0	5,0
Sık Sık	22	11,0	11,0	16,0
Ara Sıra	37	18,5	18,5	34,5
Çok Az	35	17,5	17,5	52,0
Hiçbir Zaman	96	48,0	48,0	100,0
Toplam	200	100,0	100,0	

Sonuç ve Öneriler

Küreselleşen dünyada toplumsal değişme kaçınılmazdır. Bu değişmeyi etkileyen en önemli unsur ise teknolojik gelişmelerdir. Dünya sanayi devrimiyle beraber hızlı bir şekilde değişen yeni üretim süreçleriyle tanışmıştır ve bu süreç her geçen gün değişerek devam etmektedir. 20. yüzyılda devreye giren bilgisayar ve internet teknolojisi bu sürece köklü bir değişim imkânı sağlamıştır.

Askeri alanda ortaya çıkıp gelişen bu teknoloji zamanla iş ortamlarına giriş yapmıştır. Sonrasında evlere taşınan bilgisayar ve internet teknolojisi, son kertede bireylerin cep telefonlarına girebilecek kadar kişiselleşmiştir. Bu da internetin kitlesel kullanımına olanak vermiştir. İnternet diğer medya araçlarının aksine tüketicisine içerik oluşturma imkanı tanımaktadır. Günümüzde, merkezinde internetin yer aldığı eğlenceden siyasete, ticaretten bilgi alışverişine varana kadar pek çok alanda iletişim kurulan milyonlarca bilgisayar ağı mevcuttur. Fakat internet doğru kullanılmadığı takdirde bağımlılık oluşturan bir unsur haline de almaktadır. Bazı akademik çalışmalar internet kullanıcılarında yalnızlık ve yabancılaşma duygularının ortaya çıktığını göstermektedir. Carnegie Mellon üniversitesinde yapılan bir araştırma internetin aşırı kullanımının aile içinde iletişim geriliğine neden olduğu, kişinin sosyal çevresi ile olan ilişkisinin bozulduğu, kişide yalnızlık ve yabancılaşma duygusunu oluşturduğu sonuçlarını vermiştir (Castells, 2008). İnternet altyapısıyla beraber ortaya çıkan bilgisayar oyunları da birçok kişiyi bilgisayar ekranına bağlı hale getirmiştir. Günlük hayatta belki de gerektiği kadar sosyal olmayan kişiler, bilgisayar

oyunları aracılığıyla bu ihtiyacı karşılamayı düşünmektedir. Aileden ve çevreden alaka göremeyen gençler bilgisayar oyunlarına yönelebilmektedir. Böylelikle pek çok menfi içeriğe de sahip olan farklı oyunlara karşı savunmasız duruma düşmektedir. Belki de yalnızlık duygusu ve yabancılaşmayla başlayan oyunlara sığınma hissi, diyalektik bir döngü ile daha fazla yalnızlaşma ve yabancılaşma getirmektedir.

Bu çalışmada hikâyeli bilgisayar oyunları oynayan 12. sınıf öğrencilerinin yabancılaşma eğilimi ve boyutu tespit edilmeye çalışıldı. Birçok farklı yaklaşım içeren yabancılaşma kavramı, çalışmada Melvin Seeman'ın yaklaşımı üzerinden tanımlanmaya çalışıldı. Oyunlardaki dini ve mitolojik içeriklerin inancınız üzerindeki etkisi nedir ifadesine katılımcıların %40,5'i hiçbir zaman cevabını vermiştir. Her zaman diyenlerin oranı %3,5 olsa da, %59,5'inde az çok etkilenmenin söz konusu olduğu ifade edilmiştir. İnanç bir toplumun değerler skalasında yer alan bir unsur olarak düşünülecek olursa, katılımcıların bir kısmında izolasyon boyutunda bir yabancılaşma olduğu ifade edilebilir. Sanal oyun dünyasını gerçekçi bulma noktasında katılımcıların yarısında kuralsızlık boyutunda bir yabancılaşma olduğu görülmektedir. Yine katılımcıların ortalama yarısının bilgisayar oyunlarındaki yaş derecelendirmesine uymadığı gözlenmektedir. Bu da yabancılaşmanın kuralsızlık boyutu olarak değerlendirilebilir. Katılımcılar içinden %30'luk bir dilimin yüz yüze iletişimde küfür ve hakaret içerikli ifadeler kullanmamasına rağmen oyunlarda bunu rahatlıkla kullandığı tespit edilmiştir. Toplum normlarının sanal ortamda etkisini yitirdiği görülmektedir. Oyunlardaki karakterlere hayranlık duyma da katılımcıların yarıya yakınında tespit edilen bir eğilimdir. İnsanın inanması gereken şeyin ne olduğunu tam olarak bilememesi olarak ifade edilen yabancılaşmanın anlamsızlaşma boyutunu görmekteyiz. Katılımcıların dörtte biri oyunlar için günlük ihtiyaçlarını ertelemeyi ve ihtiyaçlardan taviz vermeyi bir sorun olarak görmemektedir. Arkadaş edinme amacı ile bilgisayar oyunlarını tercih edenler ise %25'lik bir kesim olarak görülmektedir. %20'lik bir oran oyunlarda kurulan iletişimi anlamlı bulurken, katılımcıların bir kısmı da oyunlardaki iletişimi yüz yüze iletişime tercih etmektedir.

Netice itibarıyla gerçeklik değeri olmayan sanal bir dünya içinde eğlence ve iletişim etkinliğinde bulunan lise düzeyindeki katılımcıların ortalama dörtte birinde Seeman'ın yaptığı yabancılaşma sınıflandırmasına göre anlamsızlık ve kuralsızlık boyutunda yabancılaşma tespit edilmiştir.

Hakem Değerlendirmesi: Dış bağımsız.

Çıkar Çatışması: Yazar çıkar çatışması bildirmemiştir.

Finansal Destek: Yazar bu çalışma için finansal destek almadığını beyan etmiştir.

Peer-review: Externally peer-reviewed.

Declaration of Interests: The author have no conflicts of interest to declare.

Funding: The author declared that this study has received no financial support.

Kaynaklar

- Bostan, B., & Tıngöy, Ö. (2015). Dijital oyunlar: Tasarım gereksinimleri ve oyuncu psikolojisi. *AJIT-e*, 6(19), 7-21.
- Castells, M. (2008). *Ağ toplumunun yükselişi*. Cilt 1 (E. Kılıç, Çev.), İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları. 2. Baskı.
- Coleman, Beth. (2012). *Hello avatar dijital neslin yükselişi*. (E. Bilge, Çev.), İstanbul: Mediacat Yayınları. 1. Baskı.
- Dawkins, R. (2006). *The god delusion*. London: Bantam Press.
- Ferdig, R. (2014). Developing a framework for understanding the relationship between religion and videogames. *Online Heilderberg Journal of Religions on the Internet*, 5, 68-85.
- Heidbrink, S., Knoll, T., & Wysocki, J. (2014). Theorizing religion digital games. *Online Heidelberg Journal For Religions on the Internet*, 5, 5-50.
- Henderson, E. C. (2000). *Understanding addiction*. University Press of Mississippi.
- Jenkins, H. (2004). *Game design as narrative architecture, FirstPerson: New Media as Story, Performance, and Game*. Editors: Wardrip-Fruin, N., Harrigan, P., MIT Press, 118-130.
- Kağıtçıbaşı, Ç., & Cemalçılar, Z. (2014). *Dünden bugüne insan ve insanlar sosyal psikolojiye giriş*. İstanbul: Evrim Yayınevi.
- Kerr, A. (2006). *The Business and culture of digital games: Gamework and gameplay*. London: SAGE publications.
- Kim, S., & Kim, R. (2002). A Study of internet addiction: status, causes, and remedies- focusing on the alienation factor. *Int J Hum Ecol*, 3(1), 1-19.
- Korkut, Y. (2020). Dijital Çağda Ebeveyn Olmak: Dijital Ebeveynlik, Dijital Okuryazarlık Boyutuyla: Dijital Dünyanın Yeni Kavramları, Editör: Atılğan Sait, S., Literatürk Academia, 145-165.
- Nettler, G. (1957). A measure of alienation. *Am Soc Rev*, 22(6), 670-677. [\[Crossref\]](#)
- Oppenheim, C. (1993). Virtual reality and the virtual library. *Inf Serv Use*, 13(3), 215-227. [\[Crossref\]](#)
- Raczkowski, F. (2012). "And what do you play?": A few considerations concerning a genre theory of games, *Computer Games and New Media Cultures*. Editors: Fromme, J., Unger, A., New York: Springer, 61-74. [\[Crossref\]](#)
- Ryan, M. L. (2006). *Avatars of story*. London: Universty of Minnesota Press.
- Sağlamtimur, Ö. Z. (2010). Dijital sanat. *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 10(3), 213-238.
- Seeman, M. (1959). On the meaning of alienation. *Am Soc Rev*, 24(6), 783-791. [\[Crossref\]](#)
- Seeman, M. (1983). Alienation motifs in contemporary theorizing: the hidden continuity of the classic themes. *Soc Psychol Q*, 46(3), 171-184. [\[Crossref\]](#)
- Şener, İ., & Keleş, A. (2020). Video oyunlarında oyuncunun hikâyeye etkileri ve anlatı odaklılık: Andrzej Sapkowski'nin Witcher roman serisinin interaktif bir video oyununa dönüşümü. *Rumelide Dil ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi*, 18, 362-377. [\[Crossref\]](#)
- Uzun, K., & Aydın, C. H. (2012). Kullanıcı profilinin ve bireylerarası ilişkilerin gerçek yaşamla karşılaştırılması: second life örneği. *Eskişehir Osmangazi Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Dergisi*, 7(2), 263-290.
- Yellowlees, P., & Marks, S. (2007). Problematic internet use or internet addiction?. *Comput Hum Behav*, 23(3), 1447-1453. [\[Crossref\]](#)
- Yalçın, Ö., & Dönmez, A. (2017). Sosyal psikolojik açıdan yabancılaşma: Dean'in yabancılaşma ölçeğinin Türkçeye uyarlanması. *Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 8(2), 150-175.
- Yücel, G., & Şan, Ş. (2018). Dijital oyunlarda bağımlılık ve şiddet: blue whale oyunu üzerinde bir inceleme. *AJIT-e*, 9(32), 87-100.