

## DEĞERLENDİRME MAKALESİ

### *Homo Ludens* Diyarında *Homo Faber* Olarak Araştırmacı\*

Günseli Bayraktutan\*\*

#### Öz

Bu çalışma araştırma motivasyonları, mevcut teknik ve maddi koşullar ve araştırmacının pozisyonu ile ilgili olarak bir otoanaliz yapma amacını taşımaktadır. Her otoanaliz özdeşünümseellik içerdiği için de metin boyunca çokça kişisel deneyim ve öznel ifade söz konudur. Bu amaçla neden araştırıyorum ve araştırmacı olarak pozisyonum ve deneyimim nedir sorularını bu metinde iki dijital oyun araştırma projesi deneyimi üzerinden ele alınmıştır. Söz konusu bu iki çalışmanın TÜBİTAK tarafından desteklenmesi kurumsal desteğin bilimsel merak katkısı anlamında da bir deneyim içerir. Sonuç olarak elinizdeki bu metin araştırma merakı, kurumsal destek ve bireysel merak uyumlanması ve bu sürece dair akademik bir çalışmadan daha çok kişisel bir hikâyedir. Bu hikâye ayrıca araştırma, haz ve hayal kırıklığı, entelektüel antipatiklik, kurumsal habitusların uyumu gibi başlıklar içermektedir.

#### Anahtar Kelimeler

Özdüşünümseellik • Dijital oyunlar • *Homo ludens* • *Homo faber* • Araştırmacı

#### Researcher as a Homo Faber in the Lands of Homo Ludens

#### Abstract

This study aims at making an autoanalysis regarding research motivations, current technical and material conditions and researcher's position. Because each autoanalysis includes self-reflexivity, there is a lot of personal experience and subjective expression throughout the text. For this reason, I examine my position and experience as a researcher on two digital game research projects which I have been part of. The support of these two projects by TÜBİTAK also includes an experience in the meaning of institutional support for scientific research. As a result, this text is more of a personal story than research experience, institutional support and adaptation of individual curiosity, and an academic study of this processes. This story also includes topics such as research, pleasure and disappointment, intellectual antipathy and coherence of institutional habitus.

#### Keywords

Self-reflexivity • Digital games • *Homo ludens* • *Homo faber* • Researcher

\* Bu çalışma daha önce İstanbul Üniversitesi Sosyoloji Araştırma Merkezi'nin davetiyle 12 Nisan 2017'de Araştırma Deneyimleri 7 etkinliği kapsamında sunulmuş olan "Bireysel Merakla Kurumsal Destek Arasında Araştırma(k)" isimli sunumdan yola çıkarak hazırlanmıştır. Bu vesileyle sunum için beni davet eden Prof. Dr. İsmail Coşkun'a ve Doç. Dr. Murat Şentürk'e, ayrıca bu sözlü sunumu deşifre ederek metin olarak çalışmamı kolaylaştıran Arş. Gör. Fatma Solmaz'a teşekkürü borç bilirim.

\*\* Günseli Bayraktutan (Doç. Dr.), Giresun Üniversitesi, Tirebolu İletişim Fakültesi. Eposta: [gunseli.bayraktutan@giresun.edu.tr](mailto:gunseli.bayraktutan@giresun.edu.tr)

Atf: Bayraktutan, G. (2018). *Homo Ludens* diyarında *Homo faber* olarak araştırmacı. *İstanbul Üniversitesi Sosyoloji Dergisi*, 38, 475–480. <https://doi.org/10.26650/TJS.2018.38.2.0101>

Bu çalışma araştırma motivasyonları, mevcut teknik ve maddi koşullar ve araştırmacının pozisyonu ile ilgili olarak bir otoanaliz yazısı olarak da değerlendirilebilir. Her otoanaliz özdeşünümSELLİK içerdiği için de metin boyunca çokça kişisel deneyim ve öznel ifade söz konusu olacaktır. Ancak elbette bu öznelğin ve ifşanın bir sınırı vardır, bu sınırı belirleyen önemli unsurlardan birisi ele alınacak meselelerin zaten araştırmacı cemaatinin bildiği ya da paylaştığı duygu durumlarına ve somut meselelere ilişkin olmasından kaynaklanır. Ancak bir yandan da bu meseleleri ve konuları ele alma konusunda cesaretimi güçlendiren geçmiş yaşantılar da söz konusudur. Mutlu Binark'ın derlediği *Yeni Medya Çalışmalarında Araştırma Yöntem ve Teknikleri* (2014)<sup>2</sup> isimli çalışmada yer alan sunuş yazım, “Tavır, Merak, Araç: Doğru Yol Boyunca Yürümek” şimdiye kadar yaptığım çalışmalar içerisinde en çok iltifat aldığım metin sayılabilir. Hatta bana ulaşan bazı geribildirimler yazının daha uzun ele alınması gerektiğine dairdi. Yazının özelliği üzerine sıklıkla düşünüyorum; oldukça samimi ve düz bir biçimde ele alınmış ve sonunda yeni medya alanına yönelik yeni çalışmalar için sorular, öneriler içeren oldukça kısa, ancak sıklıkla vurguladığı husus araştırmacının pozisyonuna ve deneyimine yönelik edebi nitelikli çalışmaların eksikliği olan bir metin. Bir başka deyişle neyi neden yaptığımızın -gereğe- daha samimi ve belki de yeni bir üslupla aktarılması gereksinimini vurgulayan bir deneme metni.

Dolayısıyla, bütün bu başlıkları ve tartışmaları bir parça daha derinlikli ve örnekle anlatabilmek için neden araştırıyorum ve araştırmacı olarak pozisyonum ve deneyimim nedir sorularını bu metinde bir dijital oyun araştırma projesi<sup>3</sup> üzerinden ele almak istiyorum. Araştırma pratiğine ilişkin bu merakı bir parça araştırmacı özelinden çıkarıp daha kurumsal bir yapı üzerinde ele almak amacıyla da başka bir çalışma<sup>4</sup> gerçekleştirdim. Projelendirilmiş bu iki çalışmanın TÜBİTAK tarafından desteklenmesi kurumsal desteğin bilimsel meraka katkısı anlamında da bir deneyim kazandı. Sonuç olarak elinizdeki bu metin araştırma merakı, kurumsal destek ve bireysel merak uyumlanması ve bu sürece dair akademik bir çalışmadan daha çok kişisel bir hikâyedir. Pierre Bourdieu, anlamak, “kendisiyle ve kendisine karşı yaratıldığımız alanı” anlamaktır diyor (2012, s. 14). Dolayısıyla özellikle örnekler, kişisel deneyimden kaynaklı, sıklıkla yeni medya özel olarak da dijital oyun sahasından ve alanından olacaktır.

2 Bu çalışma İLAD İletişim Araştırmaları Derneği tarafından 2014 Yılı İletişim Araştırması Ödülü'ne layık görülmüştür. Bu vesileyle beni bu çalışmaya sunuş yazmak için davet eden dostum ve meslektaşım Mutlu Binark'a da buradan teşekkür ediyorum.

3 TÜBİTAK SOBAG tarafından desteklenen 107K039 no'lu “Dijital Oyun Kültürü ve Türkiye’de Gençliğin İnternet Cafe Kullanım Pratikleri: Çevrimiçi ve Çevrimdışı Kimlik Egzersizleri, Hareketsiz Toplumsallaşma ve Sanal Kariyer Yapma- Ankara’da Etnografik Alan Çalışması” isimli sosyal bilim araştırma projesinde araştırmacı (Temmuz 2007-Aralık 2008, 16 ay) olarak yer aldım. Proje tam metnine TÜBİTAK Destekli Projeler Veritabanı'ndan (<http://uvf.ulakbim.gov.tr/proje/>) erişilebilir. Bu projeye destekleri için TÜBİTAK'a teşekkür ederiz.

4 TÜBİTAK BİDEB 2219 Doktora Sonrası Araştırma Bursu kapsamında Ekim 2014-Nisan 2015 tarihleri arasında ITU Kopenhag'da, “Dijital Oyun Çalışmalarının Gelişim Öyküsü, Mevcut Durum ve Gelecek Yönelimler” isimli çalışmayı yürüttüm. Bu olanak için TÜBİTAK'a tekrar teşekkür ederim.

## Haz ve Hayal Kırıklığı

Haz ve hayal kırıklığı akademik çalışmalar ve üretimler düzeyinde iki önemli anahtar sözcük. Öncelikle bir meseleye merak duymak ve o meseleyi anlamaya çalışmak ya da meseleyi çözümlenmek haz veren bir süreç; çözmek ise öğrenmeye çalıştıkça ya da içine girdikçe sizi daha da çok meseleye bağlayan bir pratik. Yaşam çoğunlukla gündelik pratiklerden ibaret süre gitmekte ancak örneğin “neden” sorusunu bu eylemlerle birleştirdiğimizde bizi iştahla ve heyecanla düşünmeye ve araştırmaya iten faktörlerle buluyoruz. Medya ile ilişkimizi bu bağlamda örnek verebiliriz, bu ilişkiyi ister tüketim, isterse araç düzeyinde veya içerik düzeyinde değerlendirelim, bu süreci anlamak üzere sorular sormaya başladığımızda, örneğin niye internetten dizi izliyoruz veya neden oyuncuların fan grupları var gibi, medya tüketimi içerisinde çeşitli boyutları keşfetmemiz ve sürece başka türlü bağlanmamız söz konusu oluyor. Bu bağlanma diğer kişi ve gruplarla etkileşim içerisinde gerçekleştiğinde de güçleniyor. Tam da burada bir haz meselesi söz konusu. Haz duyduğunuz andan itibaren bir konuyla ilişkilenebiliriz. Haz kadar araştırma meselesine bizi yönlendiren diğer çağrışım da hayal kırıklığı. Bir alanda beklentilerimiz ya da meselemize yönelik çözmek istediğimiz, şeffaflaştırmak istediğimiz ya da daha görünür kılmak istediğimiz sonuçlar ortaya çıkmaya başladığında hayal kırıklığı ile birlikte bu sefer başka bir konuya yönelmeye başlıyoruz. Oldukça romantik sayılabilecek bir yeniden deyişle bu süreç aslında haz ögesinin egemenliğindeki *homo ludens*'in hayal kırıklığı ile anlam üretme çabasına giren *homo faber*'e dönüşüm öyküsü. “Bu meseleyle neden ilgilendim, neden merak ediyorum, niye bunu çalışmak istiyorum” sorularının yanıtı için anlatmak hem bir yandan keyifli hem de çok sıradan. Sıradanlığı bir yandan araştırmacı topluluğu olarak hepimizin içinde bulunduğu bir pratiği tanımlamaya çalışmamızdan kaynaklanıyor. Ama vurgulanması gereken ve bu sıradan pratiği keyifli kılan bir nokta var: samimiyet meselesi. Bütün derinlerin samimi olduğu sürece ele alınmaya değer olduğunu düşünüyorum. Hangi duygularla biz o meseleye ilişkin bir bağ kuruyoruz? Bunu anlatmak önemli. Tabii kendini ifade etmenin aracı olarak bu her zaman ve herkes açısından kolay olmayabilir. Benim için de bu türden denemeler (sözlü ve yazılı) hâlâ bunu keşfetmenin bir yolu.

## *Homo Ludens*, *Homo Faber* ve Entelektüel Antipatik

*Homo faber*, araç üreten insan anlamını da içermekte ve bu aracın mutlaka teknik bir araç olması gerekmiyor anlam üretimi de sembolik araçların üretimi de bu sürece dâhil. *Homo faber*'in *homo ludens* diyarındaki deneyimi aynı zamanda da onu entelektüel antipatik kılan bir durumu da içermektedir. Johan Huizinga, *homo ludens* teriminin *homo faber* teriminin yanında yer almayı hak ettiğini çünkü oyun oynayan insanın en az araç üreten kadar esaslı bir işlevi yerine getirdiğini ifade etmektedir (2015, s. 13). Aslında tüm bu deneyim huzursuz bir duruma işaret etmekte: Bir diyarda kendinizi orali tanımlayamama durumu ya da tanımlamaya çalıştığımız anda da yeni bir meseleye ge-

çiş sürecinin başlaması. Entelektüel antipatik olmanın da benim araştırma deneyimim bağlamında şöyle bir anlamı var: 2007-2008 yıllarında Mutlu Binark ile birlikte dijital oyunlarla ilgili çalışmalar yapmaya başladığımızda iletişim bilimleri alanında çalışan meslektaşlarımız bize; “Medyanın pek çok aracı varken, geleneksel medya üzerinden pek çok alan araştırmaya hâlâ muhtaçken neden bu kadar ‘marjinal’ bir meseleyi (oyun meselesini) çalışıyorsunuz?” sorusunu yönelttiler. Dolayısıyla başlangıçta parçası bulunduğumuz araştırmacı topluluğu içerisinde de bu türden bir antipati toplamış durumdaydık. Benzer biçimde oyuncu dünyası için de antipatik bir konumdaydık. Çünkü ben bilgisayar oyunu oynayabilecek donanıma ve beceriye sahip biri değilim. Dolayısıyla proje süresince bir araya geldiğimiz ve tanıştığımız oyuncu grubuyla ortak hazları paylaşmak gibi bir deneyim maalesef oluşmadı. Endüstri tarafından da çok hoşlanılır kişiler olmadık en başından itibaren. Çünkü onların kimi zaman oldukça zor koşullarda ve farklı duygusal bağlanımlarla ürettikleri somut üretimlere yönelik sizin araştırmacı olarak meraklı yaklaşımınız o cenahta da bir tepki ve soğukluk yaratabildi. Dolayısıyla işin başında araç/anlam üretmeye çalışan biri olarak; hem oyuncular diyarında, hem araştırmacılar dünyasında hem de endüstri alanında antipatik varlıklar olarak yaşamımızı sürdürdük. Ama bu elbette çok uzun sürmedi. Bir süre sonra araç/anlam üretmeye başladığınız andan itibaren çeşitli olanakların da ortaya çıkması söz konusu oldu. Bir süre sonra çeşitli boyutlarda ve düzeylerde kurumsallaşma öyküleri (eğitim kurumlarında oyun programları, kamu sektöründe federasyon vb. oluşumlar, oyun geliştiricileri arasında dernekler gibi) alanı daha çok aktörün katılımına aşına hâle getirdi.

### **Kurumsal Destek, Ortak Çalışma Kültürü ve Habitusların Uyumu**

Sürekli yeni bir merak, bu merakı gidermek için girişilen araştırma etkinliği ve tüm bunların ete kemiğe bürünebilmesi için gerekli olan bilimsel merakla kurumsal destek arasındaki ilişki de önemli bir başka mesele. Kimi zaman sadece araştırma nesnemizle, konumuzla ve cemaatimizle değil ilişkili olduğumuz kurumlarla da uzlaşmak durumundayız. Bilim insanlarının temel motivasyonlarından ve işlevlerinden birisi araştırmak. Ancak bu zorlu ve maliyetli süreç için kurumsal yapılardan destek almak araştırmancının geleceği için çoğu kez yaşamsal öneme sahip. Kurumsal yapıların araştırmancının gerçekleştirilebilmesi için sunduğu olanakların maddi boyutu elbette önemli ama araştırma sürecine kattığı simgesel değerler de etkili. Yapacağınız herhangi bir çalışmaya sizin dışınızdaki akademik topluluğun içerisinde yetkin kişilerin onay vermesi de bu anlamda önemli. Dijital oyun projesi için de bu kurumsal desteğin önemli olduğunu söyleyebilirim. Binark ve ben bu konuyu TÜBİTAK’a proje olarak önermeden önce çalışmaya başlamıştık. Ancak biz bu konuda bireysel çalışmaya devam etseydik sınırlı imkânlarla daha uzun sürede ve daha az verimli bir çalışma gerçekleştireceğimiz tahmin edilebilir. Ne zaman ki kurumsal destek aldık araştırma bizim için bir parça daha da kolaylaştı. Araştırmacı olarak meşruiyetimiz, konumuz daha az sorgulanır hâle geldi. TÜBİTAK bu anlamda o dönem için antipatiyi bir parça zayıflayan unsurlardan biri olmuştu.

Birlikte üretme pratikleri çalışma kültürünün yaygınlaşması adına da çok değerli ve önemli bir işleve sahipler. Özellikle yeni medya ve dijital oyun gibi alanlarda farklı disiplinlerdeki arařtırmacılar ya da çalışma arkadaşlarıyla bir arada olma deneyimi zorunlu, çünkü geniş bir alana etki eden çok boyutlu bir meseleyi çalışırken farklı alanların bilgisine ihtiyaç duyuyorsunuz. Örneğin çocuklarla bir çalışma yapılacaktır mutlaka bir pedagoğ desteğı gerekmektedir ve proje ekibi bu koşullarda oluşturulmaktadır. Ekip çalışması aslında akademik anlamda üretimimize neden olacak meraklı sorular sormaya başladığımız andan itibaren ortaya çıkıyor. Elbette bir süre sonra ekiple çalışma kolaylaşıyor. Birbirine uyum sağlamakla birlikte ortak bilgi kültürü üretiliyor. Bununla birlikte ise daha hızlı ve daha disiplinli üretim söz konusu oluyor. Elbette her türden akademik merak mutlaka kurumsal bir sürece dâhil olup somut üretimlerle sonlandırılmak durumunda değıl. Ancak bir emeğı somutlamak da önemli, tek başınıza olduğunuzda bu süreç hiç sonlanmayabiliyor, meseleye ait memnun olma ve olgunlaşma süresi gittikçe uzuyor. Kurumsal anlamda bir yerle bağınız varsa, anlaşma yapmışsanız bir takım üretimlerinizi sonlandırmak zorundasınız ki bu da yapmış olduğunuz arařtırmaı akademik toplumla paylaşmak ve dolaşıma sokmak anlamında önemli.

Oyun önemli bir mesele, ciddi bir iştir diyoruz biz hep. Aslında biz hep oyun oynuyoruz çünkü bilim de bir tür oyun oynama pratiğı ve yaratıcılığın devreye girdiğı bir alan. Mesela kazanmak için yeniden kurallar keşfediyoruz, oyunu genişletiyoruz dolayısıyla bilimsel arařtırma da bir tür oyun oynama platformu olarak kabul edilebilir. Oyun alanı içerisinde belirli birtakım unsurlar var. Bireysel özelliklerimiz, uzlaşmalarımız vs. bunun yanında iş görmeye çalıştığımız kurumsal bir alan da var. Sizin bireysel merakınızla, içinde bulunduğunuz kurumun habitusunda uyuşması gerekir ki süreci mümkün olduğu kadar verimli tamamlayabilesiniz.

Nedir peki kurumsal sermaye? Bir kurum içerisinde bizi bağlayabilecek ya da sınırlayabilecek unsurlar olarak nitelendirilebilir. Bir defa kurumun kolektif ekonomik sermayesi arařtırma açısından belirleyici unsurlardan birisi. Siz başka bir kurumsal destek almadan da yürütmek isterseniz çalışmayı, acaba kurum buna ne kadar destek olabilir? Bir diğeri kolektif sosyal sermaye dediğimiz aslında bugün burada olmamızı da sağlayan şey de bizlerin iletişimidir. Yeni medya ve bilimsel arařtırma arakesitinde bu anlamda neler söyleyebiliriz diye düşündüğümüzde, kendini anlatmanın meşru olduğu süreçlerden birisi de farklı gruplarla yaptığımız çalışmalarını aktarmak ve sunmaktır. Bourdieu, akademik toplulukların bir araya gelmesinin önemini yanı sıra etkileşimi olanaklı kılacak mekanizmaları da önemser (2013, s. 64). Bu bağlamda sosyal medya ve akademik üretim ilişkisi tam da bu etkileşimsellik üzerinden düşünülebilir. Arařtırma sürecinin ve sonuçlarının sosyal medya üzerinden aktarılması/ paylaşılması etkileşim açısından da önemli. Bugün sosyal medya arařtırma alanına dâhil etkin kullanılacak mecralardan birisi ve aynı zamanda sosyal sermayeyi güçlendirmek için de önemli bir araç.

## Varılan Yere Dair Bir Değerlendirme

Bugün dijital oyunlarla ilgili herhangi bir akademik çalışmanın marjinal olarak nitelenmesi oldukça zordur. Örneğin oyun geliştirimi ve tasarımına ilişkin birçok lisans ve lisansüstü program var ve alan bu anlamda bir gelişim gösterdi. Bu alanda akademik çalışmalar yapan laboratuvar vb. girişimler söz konusu. Ayrıca kamu sektöründe de bakanlıklar, diğer alt birimler bağlamında da bir farkındalık ve destek söz konusu. Elbette özellikle kamu sektörü bağlamında öncelikler ve desteklerin kapsamı ayrıca değerlendirilmesi gereken bir başlık olarak ortaya çıkıyor.

Tüm bu bireysel deneyimi aktarma sürecini sonlandırırken Foucault'yu takip ederek bilginin bilgi olarak kabul edilmesinin belli bir anda kabul edilmeye uygun olmasıyla ilgili olduğunu ifade etmek gerekir. Bu metne konu olan proje deneyimi, 2007-2008 yıllarında özel bir uzmanlık alanı olarak kabul edilmişti. Bu durum, söz konusu tarihten önce yapılmış çalışmaları göz ardı etmeye neden olmamalı. Oyun dediğimiz şey aslında hep var, sadece işleyiş ve kullanım mekanizmaları değişiyor. Bu anlamda yapılan çalışmaların özgün, farklı, sıra dışı olduğunu iddia ederken temkinli olmakta fayda var. Ve bir önemli vurgu da alanda “tutunamayanlar”ın hikâyesini anlatmak üzere olmalı ki bu da alanın kurumsallaşması için önemli ve zorunlu bir girişim olmalı.

## Kaynakça

- Binark, M. (Der.). (2014). *Yeni medya araştırmalarında araştırma yöntem ve teknikleri*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Bourdieu, P. (2012). *Bir otoanaliz için taslak* (M. Erşen, Çev.). İstanbul: Bağlam Yayıncılık.
- Bourdieu, P. (2013). *Bilimin toplumsal kullanımları. Bilimsel alanın klinik bir sosyolojisi için* (L. Ünsaldı, Çev.). Ankara: Heretik Yayıncılık.
- Huizinga, J. (2015). *Homo ludens. Oyunun toplumsal işlevi üzerine bir deneme* (M. A. Kılıçbay, Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.