

Gerçekliğin Yeni Dünyası ve İletişim Alanı Olarak Sanal Sayısal Oyunlar

İpek SUCU*

Öz

Yeni medya platformlarının kullanımlarının hızlı bir biçimde yaygınlaşmasıyla birlikte çok kullanıcı olarak oynanan çevrimiçi sayısal oyunlara yönelik talep artmaya başlamıştır. Bu durum yeni medyada sayısal oyunların gelişimi açısından önemli bir gelişme olarak görülmektedir. Sanal dünya oyunları üzerine yapılan çalışmalara bakıldığında, bu oyunlara yönelik ilginin artmasıyla beraber bu konu üzerine yapılan araştırmalar da görülmeye başlamıştır. Bu çalışmada, öncelikle çok kullanıcı sayısal oyunlar ve bu oyunlara bağlı olarak geliştirilen sayısal sanal dünya oyunlarının sınıflandırılması ve gelişimi yönünden inceleme yapılmıştır. Bu çalışmada amaçlanan sayısal sanal dünya oyunlarının iletişim yönünde özgürlük mekânı olarak görülme boyutları ve iletişim çerçevesinde getirdiği dönüşümler, bu oyunlar üzerinden yeni sanal yaşam tarzlarında oluşan değişimlerin sanal gerçeklik yönündeki etkilerinin literatür çalışması kapsamında incelenmesi olacaktır.

Anahtar Kelimeler: Sanal Oyunlar, İletişim, Gerçeklik, Yeni Medya, Yeni Dünya.

Virtual Digital Games as a New World of Reality and Communication Space

Abstract

With the rapid spread of the use of new media platforms, the demand for multi-user online digital games has started to increase. This is seen as an important development for the development of digital games in new media. When we look at the studies on virtual world games, with the increasing interest in these games, researches on this subject have started to be seen. In this study, first of all, multi-user numerical games and the classification and development of online digital virtual world games developed based on these games were examined. The aim of this study is to examine the dimensions of digital virtual world games as a place of freedom in the direction of communication and the transformations they bring within the framework of communication, and the effects of the changes in new virtual lifestyles on these games in the context of the literature study.

Keywords: Virtual Games, Communication, Reality, New Media, New World.




Derleme Makale (Review Article)

Geliş/Received: 30.01.2020

Kabul/Accepted: 09.08.2020

DOI: <https://dx.doi.org/10.17336/igusbd.679634>

* Dr. Öğr. Üyesi, İstanbul Gelişim Üniversitesi, İktisadi, İdari ve Sosyal Bilimler Fakültesi, Reklamcılık Bölümü, İstanbul, Türkiye, E-posta: isucu@gelisim.edu.tr  <https://orcid.org/0000-0002-6298-7918>

1. Giriş

Yeni medyada sayısal oyunlara yönelik talebin giderek artmaya başlaması kullanıcıların gerçeklik ve iletişim yönünde gereksinimlerini bu oyunlar üzerinden gidermelerine mümkün olmaya başlamıştır. Çevrimiçi sayısal sanal dünya oyunlarında oyun kullanıcıları oyundaki hedeflere göre ilerlemekte ve bununla ilgili ilerlediği dereceye yönelik geribildirimler almaktadır. Kullanıcıların oyun platformunda bulunduğu bir iletişim davranışına yönelik olarak bir gelişme olduğunda oyunculara geribildirim verilmektedir. Sayısal oyunlarda iletişimin sınırsızlaşması ve gerçeklik algılayışının artmasını sağlayabilmek amacıyla kullanıcıya hangi seviyede olduğu ve ilerleyiş hızı gibi bildirimler verilmektedir. Çok kullanıcıli sanal sayısal oyunlarda oyun özelliklerinin yanında karşılıklı çift yönlü olarak iletişim kurulabilmesi ve içerik paylaşımlarına da imkân tanınması bu oyunların iletişim ve gerçeklik düzeyinde etkileşimli olduğunun bir göstergesi durumundadır. Sanal sayısal oyunların uygulama içerisinde gerçeklik olgusuna daha fazla hitap edebilmesi ve sanal ortamların içeriklerinin donanımsal ve görsel olarak gelişmesiyle birlikte kullanıcıların bu tarz oyunlara bağlılıklarını da arttırmaktadır. Sayısal oyunlar, eğlenme ve iletişim sağlama yönünde önemli öğelerinden biri konumuna gelmeye başlamıştır. Bu çalışmada, sayısal oyunların çeşitleri incelenecek ve kullanıcılarda iletişim ve gerçeklik yönünde yarattığı değişimler ele alınacaktır.

2. Sanal Sayısal Oyunlar ve Gelişimi

Sayısal oyunlarda kullanıcıların yer edinebileceği bir zaman ve yer sınırının bulunması önem taşımaktadır. Oyun içeriklerinde bu sınırlar çerçevesinde kullanıcıların uyulması gereken kurallar ve oyun düzeninin bulunması oyun etkinliklerinin gerçekleştirilmesi için gerekli olan nitelikler içerisinde bulunmaktadır (Huizinga, 2010: 12-14). Oyunlar türlerine yönelik olarak belirli amaçları gerçekleştirme prensibinde kurallara dayalı ya da kuralızsız olarak oynanabilen oyuncununun haz aldığı sosyal girişimler olarak karşımıza çıkmaktadır (Binark ve Bayraktutan-Sütcü: 2008: 8).

Gelişen teknolojiyle birlikte bilgisayar oyunları, video oyunları ve mobil oyunlar kullanıcılara sunulan önemli olanaklar arasında yer almıştır. Oyunlardaki bu kullanım terimleri birbirlerinin yerine kullanılabilen bir olgu durumunda olmaktadır. Sayısal oyunlardaki veri girişlerinin joystick, tuş takımı ya da klavye gibi araçlarla kullanılabilme imkânı ve oyunun görüntüsel gerçekliğinin ekran aracılığıyla yapılması bu oyunların kullanılma olanağını güçlendirmektedir (Büyükbaykal ve Cansabuncu, 2020: 3-9). Çevrimiçi çok kullanıcıların oynadıkları oyunların sayısal bir ortamda oynanması nedeniyle bu tarzdaki oyunların genel olarak "*sayısal oyunlar*" olarak adlandırılmasını sağlamıştır (Binark, 2005: 4). Sayısal oyunlar; bilgisayar oyunları, atari oyunları, konsol oyunları ve mobil oyunlar gibi farklı oyun kapsamalarını içermektedir. Anlatılacak olan oyunlarda genel tanımlama olarak sayısal oyun terimi kullanılacaktır. Sayısal oyunlar iletişim ve gerçeklik olgunun gerçekleştirilmesinde en önemli kullanımlarından biri olarak görülebilmektedir. Teknolojinin gelişim göstermesiyle birlikte daha fazla iletişim odaklı ve daha gerçekçi görsellikteki oyunlar üretilmiştir.

Sayısal oyunlarda hedeflenen bir amaca erişilebilmesi kullanıcılara haz duygusunu yaşatmaktadır ve keyif almalarını sağlamaktadır. Bu oyunlarda puan kazanma, sanal bazlı ödül alma, seviye atlama veya oyunu kazanma gibi hedefleri gerçekleştirme sonucu haz alma duygusu yaşanabilmektedir (Mul, 2008: 94). Oyun oluşturma çalışmaları oyun konsollarına yüklenen yazılımlar ve giriş birimleri aracılığıyla kullanılan uydu ya da dijital üyelik gerektiren sistemler ile indirilebilen veya erişilebilen ve bilgisayarlarda, taşınabilir küçük oyun makinelerinde, cep telefonu ve cep bilgisayarı

gibi elektronik aygıtlarda oynanabilir konumda kullanıma sunulmaktadır (Kirriemuir, 2002).

1971 yılında Stanford Üniversitesi'nde bir öğrenci derneği bünyesinde kurulan Galaxy Game isimli oyun ilk jetonlu video oyunu olma konumundadır. Bu oyun, bilgisayarda çalışabilen ve bünyesinde vektörel grafik terminalini barındıran tek oyun olma özelliğine sahip olmuştur. 1972 yılında bu oyun sekiz konsola kadar kaldırabilecek nitelikte geliştirilmiştir. 1971 yılında da oyun Computer Space adıyla jetonlu makinelere de uyarlanan bir düzeye ulaşmıştır (Uysal, 2005: 14). 1980'li yıllarla birlikte markalar sayısal oyun sektörünün olduğundan çok daha fazla rağbet görebileceğini fark etmeye başlamışlardır. Bu gelişmeler neticesinde bu dönemlerde çok sayıda oyun üreticisi ortaya çıkmıştır.

1990'lı ortalarına doğru gelindiğinde Web 1.0'ın gelişim göstermiş ve kişisel bilgisayarlar evlerde kullanılmaya başlamıştır. Oluşturulan ilk sayısal oyunlar genel olarak tek kullanıcı olarak oynanan ve amaç ve de kuralları basit olan oyunlardan meydana gelmiştir. Web 2.0 teknolojilerinin gelişim göstermesi ve kullanımıyla birlikte, oyun kullanıcıları internet ortamında çevrimiçi olarak karşılıklı oyun oynama ortamlarını gerçekleştirmeye başlamışlardır. Bu gelişmeler ışığında, kullanıcılar çok kullanıcı olarak çevrimiçi oyunları daha fazla tercih etmeye yönelmişlerdir (Brand, Knight & Majewski, 2003). Çevrimiçi oyunların gelişim göstermemesinden önce kullanıcılar bilgisayar oyunlarını sadece bilgisayara karşı oynayabilme imkânına sahip konumda olmuşlardır. Çevrimiçi sayısal oyunlarla birlikte aynı zamanda çevrimiçi iletişim halinde bulunan kullanıcılar oyun rakipleriyle iletişim kurma olanağına da bulmuşlardır.

3. Yeni Medyanın Gelişimi Yönünde Sanal Sayısal Oyunlar ve Oyun Kullanıcıları

Yeni medyanın ortaya çıkması ve gelişim göstermesiyle birlikte geçmişteki geleneksel medya biçimleri değişim göstererek sayısal teknolojiyle harmanlanmış bir duruma gelmiştir. Sayısal teknolojinin ve geleneksel araçların oluşturduğu ortaklık yeni medyanın geniş kitlelere ulaşabilir olmasını kolaylaştırmıştır (Tocci vd., 2007: 11-13). 2000'li yıllarla birlikte yeni medya çağının oluşmasında teknolojik gelişmelerin kitleleri yönlendirebilmesi ve çevrimiçi karşılıklı iletişim de sağlanabilmesi önem taşımaktadır. Küreselleşme döneminde büyük ölçekli uluslararası şirketler yeni medya platformlarını da kullanarak güç kazanarak yeni medya çağının gelişiminin hızlanmasını sağlamışlardır (Baudrillard, 2004: 19). Dijital alanda yaşanan önemli gelişmelerle birlikte iletişimde etkileşim ve haberleşme olanağının artması kitle iletişiminin yenilenmesini sağlayarak yeni medyanın giderek daha fazla önem kazanmasına yöneltmiştir (Özçağlayan, 1998: 24-25).

Yeni medyanın ortaya çıktıktan sonra bireysel kullanıcılar ve şirketler tarafından hızlı bir şekilde kullanıma adapte olması bu mecranın gelişiminin hızlanmasını sağlamıştır. Bu gelişmeler ışığında çevrimiçi sayısal oyunlar da yeni medyaya adapte olarak gelişim göstermeye başlamıştır. Yeni dönemlerde, kullanıcılar yeni medya özelliklerinin beraberinde getirdiği etkileşimli iletişimi sayısal oyunlar üzerinde de kullanmaya yönelmişlerdir. Böylelikle oyunların iletişimi yeni medya üzerinden de sağlama ve bu yönde oyunun gerçekçiliğini artırdığı önemli bir olgu olarak karşımıza çıkmaktadır. Oyun kullanıcıları sayısal oyunlarla birlikte çevrimiçi iletişimin olduğu oyunlarda kendileri için sosyal olanaklarda bularak sosyal bir girişim olarak oyunları tercih etmeye yönelim gösterebilmektedirler.

4. Çeşitleri Çerçevesinde Sanal Sayısal Oyunlar

Level dergisine göre sanal sayısal oyunlar tematik ve teknolojik özelliklerine göre sınıflandırmaktadır. Bu oyunlar: Çevrimiçi Oyunlar, Aksiyon Oyunları, Macera Oyunları, Motor sporları ve yarış oyunları, Rol Yapma/Canlandırma Oyunları (RPG), Simülasyon Oyunları, Spor Oyunları ve Strateji Oyunları olarak sınıflandırılmaktadır (Binark ve Bayraktutan-Sütçü, 2008).

Çevrimiçi Oyunlar

İnternet platformu üzerinden katılım gösterilerek çevrimiçi olarak oynanma imkânı sunan oyunlardır. Çevrimiçi katılım sunan ve bazı taşınabilir çoklu ortam aygıtları aracılığıyla bir ya da birden fazla kişinin bir internet ağına bağlanarak oyuna katılım göstermesini sağlayan ve içerik paylaşımı da yapılan, sanal sosyal ortamlara katılım sağlayan oyunlar olarak tanımlanabilir. Bu oyunlara örnek olarak Second Life, World of Warcraft, Metin 2 ve Knight Online oyunları gösterilebilir.

Aksiyon Oyunları

Aksiyon oyunları aksiyon filmleri özelliklerine benzer nitelikte özellikleri içerisinde barındırmaktadır. Bu yönde oldukça fazla sayıda hareket ve hız özellikleri içermektedir. Oyun içerisinde sıklıkla savaş ve şiddet unsurları da yer bulmaktadır. Bu oyunlara örnek olarak Süper Mario ve Half Life oyunları gösterilebilir.

Macera Oyunları

Bu oyun türü içerisinde araştırma yapma, keşifte bulunma ve bulmaca çözme gibi farklı unsurları içermektedir. Çoğunlukla hikâyeye odaklı bir çeşit video oyun türü olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu tür oyunlarda konsol temelli macera oyunları da bulunmaktadır. Böylelikle kullanıcılara heyecanlı vakitler geçirmesine olanak sağlanmaktadır.

Rol Yapma/Canlandırma Oyunları

Bu oyun türünde oyuncular belli bir durumda karakterize edilen bir karakterin rolünü üstlenmeyi gerçekleştirmektedirler. Bu tür oyunlarda kullanıcılar oyun içerisinde sahip oldukları bilgileri ve kaynakları mantıkla kullanarak canlandırdıkları karakterin karşılaştığı sorunları çözmeye yönelmektedirler.

Simülasyon Oyunları

Bu oyun türü gerçeklik algısına en yakın olan oyun türlerinden biri olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu tür oyunlara örnek olarak Power Matrix, Train Simulator ve Bus Simulator ve oyunları gösterilebilir. Power Matrix oyunu içerisinde Siemens Enerji, oyun kullanıcılarına belirlediği bir şehir için sürdürülebilir bir enerji sisteminin tasarlanmasına olanak sağlamaktadır. Bu simülasyon oyununda enerji piyasasının kuralları uygulanmakta ve bu mekanizmalarına yönelik bir anlayış oluşturma hedeflenmektedir. Oyun içerisinde farklı güç üretim yöntemleri kullanılarak şebekeler arasında olan etkileşimler için bir algı yaratılmaya çalışılmaktadır. Bu oyunda oyuncular, oyuna ilk başladıklarında kırsal bir bölgenin enerjisinden sorumlu olan bir yönetici konumunda başlamaktadırlar. Kullanıcılar daha sonra sorumlu oldukları bölgeler

içerisinde akıllı bir enerji ağı kurmaya yönelerek şehrin büyümesine katkıda bulunma çalışmalarına yönelmektedirler. Oyun içerisinde kullanıcılar bu görevleri yerine getirirken aynı zamanda araştırma ve geliştirme faaliyetlerine yatırımda bulunarak ek puanlar elde etme olanağına sahip olmaktadır. Bu tarz simülasyon oyunlarında tüm platformlarda cazip simülasyonlar ve strateji oyunlarının yardımıyla çözüme kavuşturulmaya sağlanan sorunlar hakkında gerçek çalışmalardaki uygulamaların oyun hali sunulurken, kullanıcılara gerçekçi algılar yaratılmaya çalışılmaktadır.

Spor Oyunları

Bu oyun türü spor alanlarının taklit edilerek hazırlandığı bir platform olarak kullanıcılara sunulmaktadır. Bu tür oyunlarda oyun içerisinde sunulan spor türüne yönelik olarak uygulamalar oynatılmaktadır. Futbol, basketbol, tenis, yüzme, ralli oyunları gibi pek çok alanda oyunlar bu tarz oyunlara örnek olarak gösterilebilir. Bu tür oyunlarda daha çok klayve üzerinden oynama ve tuşlarla oyunu yönetme yeteneği gerektirmektedir. Bu tür oyunlar kullanıcılarda oyunun gerçeği simüle etmesi nedeniyle rağbet görmektedir.

Strateji Oyunları

Bu tür oyunlar gerçek zamanlı strateji oyunları ve sıra tabanlı strateji oyunları olarak uygulamaya sunulmaktadır. Gerçek zamanlı strateji oyunlarında kullanıcılar sıra beklemeden sürekli olarak karşılıklı bir biçimde oynadıkları devam sayısal oyunlardır. Sıra tabanlı strateji oyunlarında, kullanıcılar karşı tarafa hamle yapabilmek için karşı tarafı bekleme durumundadırlar. Strateji oyunlarında satranç en çok tercih edilen oyunlardan biri olarak görülmektedir. Bu tür oyunlara örnek olarak Warcraft, Starcraft, Age of Empires, Dune 2 gösterilebilir.

Devasa Çevrimiçi Sayısal Oyunlar

Bu tür oyunlar ilk 1978 yılında Mud isimli oyun ile ortaya çıkmıştır. Bu türdeki oyunlar ilk başlarda kullanıcılar tarafından piyasaya fazla rağbet görmemiştir. Daha sonraları ise oldukça popüler bir konuma yerleşerek ve ilgi çekici olmaya başlamış ve oyuncu sayıları hızla yükselmiş geçmiştir. Türkiye çapında çevrimiçi oyunlara yönelik ilgi giderek artış göstermiş ve sayısal oyunların yaygınlaşmasına olanak tanımıştır. Bu çerçevede oyun dergileri de yaygınlık kazanmaya başlayarak oyunlara yönelik ilginin artmasına olanak tanımıştır gibi nedenlere bağlı olmuştur (Binark ve Bayraktutan-Sütcü, 2009: 275).

Devasa çevrimiçi sanal sayısal oyun türleri; Çok Kullanıcılı Çevrimiçi Oyunlar, Devasa Çok Kullanıcılı Çevrimiçi Birinci Şahıs Gözünden Oynanan Oyunlar, Devasa Çok Kullanıcılı Çevrimiçi Gerçek Zamanlı Strateji Oyunları, Devasa Çok Kullanıcılı Çevrimiçi Dans Oyunları, Devasa Çok Kullanıcılı Çevrimiçi Dans Oyunları, Devasa Çok Kullanıcılı Çevrimiçi Menajerlik Oyunları, Devasa Çok Kullanıcılı Çevrimiçi Yarış Oyunları, Devasa Çok Kullanıcılı Çevrimiçi Tycoon Oyunları, Devasa Çok Kullanıcılı Çevrimiçi Aksiyon Oyunları ve Devasa Çok Kullanıcılı Çevrimiçi Aksiyon Oyunları olarak sıralanabilir (Dinçer, 2008:13).

Çok Kullanıcılı Çevrimiçi Oyunlar

Bu oyun türü çevrimiçi olarak en yaygın olarak oynanan ve grafik temelli olan oyunlardan biridir (Binark, 2005: 4). Bu oyun türünde kullanıcılar bir ağa bağlanarak

oyun sırasında çeşitli karakterlere bürünebilmektedirler. Bu tarz oyunlarda mekân olarak birbirinden farklı yerlerde olan kullanıcılar bilgi alışverişinde bulunabilirler, tecrübelerini aktarabilirler, sosyal ilişkiler kurabilirler, yeni sanal mecralarda bulunabilirler ve oyun içerisinde kendilerine yeni yaşam alanları kurabilirler (Papargyris & Poullymenakou, 2005). Bu tarz oyunlar içerisinde oldukça rağbet gören oyunlardan biri olan World of Warcraft oyununda oyuncuların bir avatar oluşturarak oyun içerisindeki görevlerini tamamlayarak oyunda seviye arttırmalarını sağlayan bir sanal dünya oyunudur. Bu tür oyunlarda bir karakter seçilir ve bu karaktere oyunun amacına yönelik olarak meslekler de edindirilir. Bu oyun içerisinde kullanıcılar işbirliği içerisinde bulunarak iletişim becerilerini de geliştirmeye yönelmektedirler. Kullanıcılar gerçek yaşamdaki risklerle karşılaşmadan farklı karakterlere bürünebilir ve hayal ettikleri yaşamları sanal ortamda yaşayabilmektedirler. Bu durum da oyuncuların sanal ikincil hayatlarını benimsemelerine yol açabilmektedir.

Devasa Çok Kullanıcılı Çevrimiçi Birinci Şahıs Gözünden Oynanan Oyunlar

Bu tür oyunlarda kurgusal olarak tasarlanan zaman dilimlerinde kullanıcılar yakın geçmişte, günümüzde veya gelecekte kurgulanan zamanlarda oyunu oynayabilmektedirler. Böylelikle kullanıcılar oyunu oynarken kendilerini bu zaman dilimleri içerisinde yaşıyormuşçasına hissetmeleri amaçlanmaktadır. Bu oyunlarda kullanıcılar seviye yarışının yanı sıra eğlenceli zaman geçirmeye de yönelmektedirler.

Devasa Çok Kullanıcılı Çevrimiçi Gerçek Zamanlı Strateji Oyunları

Bu tarz oyunlarda fantastik ve gerçek oyun türleri olarak sunulabilmektedir. Fantastik oyun türünde, insanlar ya da hayali karakterler oyun içerisinde bulunmaktadır. Gerçek oyun türünde, oyundaki karakterler insanlarla sınırlı olmayıp, insanlar farklı ülkelerde yaşayan kişiler olarak diğerlerinden ayrılmaktadır. Bu tür oyunlar çevrimiçi sayısal oyunlar arasında yer almaktadır. Bununla birlikte oyunlar stratejiye dayalı olarak düzenlenerek oyuncunun strateji gücüyle oyunu kazanması amaçlanmaktadır.

Devasa Çok Kullanıcılı Çevrimiçi Dans Oyunları

Bu oyun türünde çevrimiçi dans kategorisinde nitelendirilmektedir. Bu oyun türüne örnek MStar oyunu gösterilebilir. Bu oyunun özellikleri arasında görüntüsel gerçeklikte yüksek çözünürlüğe sahip gerçekçi grafiklerin bulunması, gelişmiş kullanıcı ara yüzünün olması ve renkli bir dünyaya sahip dans ve müzik içeriğinin bulunması önem taşımaktadır. Bu oyun türü dans etmeyi seven ve yeni arkadaşlıklar kurmak isteyen çevrimiçi oyuncuların tercih ettiği bir platform konumunda olmuştur.

Devasa Çok Kullanıcılı Çevrimiçi Menajerlik Oyunları

Bu oyun türünde sıklıkla oynanan oyun olarak çevrimiçi futbol menajerlik oyunları olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu oyunda çok sayıda futbol kulübü, gerçekçi olarak gösterime sunulan geliştirilmiş bir transfer piyasası, detaylı olarak bulunabilecek maç raporları ve oyun içerisinde bulunan diğer menajerlerle yarışma imkânı sunulmaktadır.

Devasa Çok Kullanıcılı Çevrimiçi Yarış Oyunları

Bu tarz oyunlarda sunulan içeriklerde grafik kalitesi orta derecedir ve kullanıcıların serbest zaman eğlencesi olarak vakit geçirdikleri bir platform sağlanmaktadır. Oyun içerisindeki yarışlarda kazanılan puanlar yarış araçlarının tamininin sağlanması amacıyla kullanılmaktadır. Bu oyun türlerinde yarış oyunları kullanıcılarında yarışın oluşturduğu hırs güdüsüyle oyuna daha fazla bağlılık göstermeye yönelmektedir.

Devasa Çok Kullanıcılı Çevrimiçi Tycoon Oyunları

Bu oyun türü günümüzde sıklıkla oynanan ve ilgi gören oyunlar arasında yer almaktadır. Bu tür oyunlara Roller Coaster Tycoon, Zoo Tycoon, Railroad Tycoon 3 ve Airport Tycoon 3 örnek gösterilebilir.

Devasa Çok Kullanıcılı Çevrimiçi Aksiyon Oyunları

Bu oyunlarda aksiyon ve şiddet temaları kullanılarak çevrimiçi oyuna olanak sağlayan oyun türleri arasında yer almaktadır. Oyun kullanıcılarında ustalığı barındıran bir oyun türü olarak görülmektedir. Oyunculara genellikle yakın dövüş silahları sunularak oyun içerisinde aksiyon temalarına katılmaları amaçlanmaktadır. Bu tür oyunlara örnek olarak Star Trek Online ve World of Tanks oyunları gösterilebilir.

Devasa Çok Kullanıcılı Çevrimiçi Spor Oyunları

Bu tür oyunlarda spor aktivitelerinin birden fazla kullanıcıyla aynı anda oynandığı çevrimiçi oyunlar olarak sunulmaktadır. 3D Online Futbol Oyunu tarzındaki oyunlar bu tarz oyunlara örnek olarak gösterilebilir.

Devasa çevrimiçi sanal sayısal oyun türleri diğer çevrimiçi oyunlara kıyasla oyun içerisinde genelleştirilmiş kurallara uyma durumunun bulunmaması ya da kuralların olmaması yönüyle farklılaşmaktadır. Bu oyunlarda kullanıcılar sadece bir oyun ortamında bulunmakla kalmıyor onlara aynı zamanda gerçek yaşamın sanal ortama taşınmış ancak birbirine benzer ortamı sunulmaktadır. Bu tarz oyunlarda kullanıcılar oyundaki sanal aktivitelerde katılımda bulunarak sosyal olma ve etkileşimli iletişim olanağına sahip olmaya yönelmektedirler. Kullanıcılar bu oyunlarda bireysel kullanıcılı olan aktivitelerde bulunsalar bile çevrimiçi olarak diğer kullanıcılarla iletişim kurabilmeye sahip olabilmektedirler. Bu nedenle kullanıcılar her türlü kullanımlarında yine de çok kullanıcıli iletişim ve etkileşim süreci içerisinde bulunabilmektedirler. Günümüzde sayısal oyunlardaki aktif kullanıcı sayısının giderek artmaya başlamasında bu oyunların çeşitliliğinin giderek daha fazla artması ve gerçek yaşamdan referans alınan uygulamaların sunumu etkili olmaktadır. Bu tarz oyunlara katılım yeni medyanın aktif kullanımına bağlı olarak gelişim göstermektedir. Yeni medyanın giderek günlük yaşamda daha fazla yer edinmesi nedeniyle yeni bir eğlence ve iletişim aracı olarak sayısal oyunlara olan ilginin artmasına olanak sağlamaktadır.

5. Gerçekliğin Dönüşümü Yönünde Sanal Sayısal Oyunlar

Oyun araştırmaları yönünden oyunları oynanış şekline göre sınıflandırmanın kullanıcılar tarafından yarattığı etkileşimi açısından yararlı olmaktadır. Oynanışı sağlayan oyunların temellerinde oyun mekanikleri, oyuncunun oyun içerisinde neler yaptığını ifade etmektedir (Schell 2008: 41). Sanal sayısal oyunların kullanım platformlarında

kullanıcıların sanal dünyayı gerçek dünyaya kıyasla daha etkileyici buldukları zamanlar olabilmektedir. Kullanıcılar zamanlarının önemli bir kısmını sanal yaşam alanlarında sürdürmeyi tercih ederek sanal koloniler içerisinde sosyal, ekonomik ve siyasal yaşamlarını da sürdürmeye yönelmişlerdir (Castronova 2005: 6). Sanal dünyaya yüklenen sanal yaşam alanları kullanıcıların yaşam tarzlarına yönelik yeni yüklemelerde bulunmaktadır. Günümüzde kullanılan sanal sayısal oyun türlerinin pek çoğu çocuklar yerine her yaşta yetişkinlere hitap eden bir platform şekline dönüşmüştür. Kullanıcılar oyun içerisindeki sanal yaşam aktivitelerini gerçekleştirirken gerçek yaşamı baz alan aktivitelerden oluşan yaşamların kullanımına yönelmektedirler. Bu ortamlarda sanal ortamın içerisinde gerçekçi bir iletişim yönünde çevrimiçi olarak aynı anda binlerce kullanıcı ile karşılıklı etkileşime girerek iletişim sağlanmaktadır. Popüler bir yaşam alanı da sunan sanal sayısal oyunlarda alışveriş yapma, eğlenme ve iletişim kurma gibi özellikleri taşıyan gerçekçi büyük bir şehri barındırmaktadır. Bu oyunları aynı zamanda video ve fotoğraf paylaşımına olanak tanıma, etkileşimli iletişim kurma, sosyal aktivite şeklinde yönetilen yarışmalara katılma, günlük yaşamdaki görevlerin benzerlerinin sanal ortam içerisinde yerine getirme gibi pek çok gerçekçi özelliklerle donatılmıştır.

Sanal sayısal oyunlar, devasa çok kullanıcıli çevrimiçi ve rol tabanlı oyunlar gibi çevrimiçi etkileşim olanağını sunan oyun türlerine sahiptir. Bu tarz oyunların temelinde kullanıcılara bir kimlik ve ya avatar sunulması ve oyun içerisindeki tüm etkinliklere katılarak görevleri yerine getirme sağlanmaktadır. Bu oyunlarda oluşturulan karakterlerin neler yapabileceği kullanıcıların kendi istekleri doğrultusunda belirlenmektedir. Sanal sayısal oyunlarda etkileşimli iletişim sağlayan, görevlere bağlı kalmayı gerektirmeyen ve daha fazla aktivite ile daha fazla özgürlük alanı sağlayan oyunlar daha fazla gerçekçi algılanmayı sağlayabilmektedir. Bu oyunların ayrıca 3 boyutlu özelliğe de sahip olmaları bu oyunların ikinci bir yaşam edinimi sağlamada daha gerçekçi kabul edilmesi durumunu oluşturmaktadır.

Sanal sayısal oyunlarından biri olan There oyununda gerçekçiliği daha fazla artırabilmek açısından nesnelere ve sanal kullanıcıların birbirleriyle gerçek yaşamda olduğu gibi etkileşim kurmaları amaçlanmıştır. Bu oyunda, sanal dünya içerisinde kurulan düzende benzetimler gerçek yaşamdan beklenen düzeni sağlama yönünde gerçekçilik algısını sağlama yönünde oluşum göstermektedir. Kullanıcılar sanal dünyada oyun içerisinde bir hareket eylemi içerisinde bulunurken aynı hareket karşı taraftan da karşılık olarak gelebilmektedir. Oyun içerisinde bir kullanıcının karşısındaki kişiye doğru yürürken, karşıdaki kişinin de kendisine doğru yürümesi bu duruma örnek olarak gösterilebilir. Oyun içerisinde gerçeklik algılayışının güçlenmesi yönünde kullanıcılara sanal uçma deneyimi yaşatılmaya çalışılmaktadır. Kullanıcıların gerçek yaşamda yapamadıkları uçma deneyiminin bu oyun vasıtasıyla sanal olarak yapılabilmesi, onlara bu edinimi gerçek yaşamda yaşamış kadar mutluluk verici olmasını sağlamaktadır. Kullanıcılar aynı zamanda gerçek yaşamda yapmayı istedikleri bir dağdan atlayarak paraşütle atlama edinimini de yaşayarak heyecan yaşama duygusu doğrultusunda haz alabilmektedirler. Oyunun daha gerçekçi algılanabilmesi içinde kişi paraşütle atlama ya da uçma eylemini gerçekleştirirken altından geçen evleri, ağaçları ve tepeleri hayranlıkla izleyebilme olanağına sahip olabilmektedir. Kullanıcı eylemi bittiğinde bu edinimi çevrimiçi durumda olduğu diğer kullanıcılarla iletişime geçerek etkileşimli olarak paylaşabilmektedir (Kushner, 2004: 49-54). Bu yönelimlerin sanal sayısal ortamlarda gerçekleştirilmesi sanal yaşamdaki oyunların gerçeklik algısını yaşama edinimini sağlayabildiğinin bir göstergesidir. Bu durum gerçekliğin sanal sayısal oyunlarda kullanıcılarda nasıl etkiler oluşturabileceği konusunu da gündeme taşımaktadır.

Sanal sayısal ve sanal dünya oyunlarından biri olan Smeet Oyunu içerisinde de gerçeklik algısının artırılmasına yönelik olarak gerçek yaşamdan referans alınan çok sayıda aktivite bulunmaktadır. Smeet oyunu, kullanıcıların oyun içerisinde etkileşimli

olarak arkadaşlarıyla sohbet etmesini sağlayabilmektedir. Aynı zamanda yeni arkadaşlıklar edinebilmesini, iletişim kurabilmesini ve oyunlarla keyifli vakit geçirebilmesini sağlayan bir platform konumundadır. Bu oyun içerisinde kullanıcılar kendi sanal yaşam oyun odalarını ve avatarlarını hayal ettikleri şekilde oluşturabilmektedir. Bu oyun kullanıcılarına daha fazla gerçekçi yaşam edinimleri sağlayabilmek için günlük yaşamdakine benzer görevler de sunmaktadır. Oyun görevlerinin yerine getirdiği durumlarda kullanıcılar puan da kazanabilmektedir. Puan artışıyla birlikte seviye düzeyinin de artış göstermesi kullanıcılara ilginç ve güzel hediyeler de kazanmalarını sağlayarak motive etmektedir. Oyun içerisinde müzik odası, gösterişli bir mobilya, farklı avatar görüntüleri oluşturmaya yönelik giysiler ve kişisel eşyalar hediye olarak gönderilmektedir. Tüm bu olanaklar bu tarz oyunlarda motivasyonu da sağlayarak sanal gerçekçi edinimlerden haz almaya hizmet etmektedir.

Sanal sayısal oyunlar, günlük yaşamın ilişkilerinin sanal ortama taşınması yönünde bir hipergerçeklik ortamı sunmaktadır. Baudrillard'ın da belirttiği gibi, gerçeklik egemen olduğu bir dünyada gerçek, düşsel bir bahaneye sahip olma durumuna geçmiştir (Baudrillard, 2008). Sanal sayısal oyunlarda kullanıcılara sunulan görüntüler, gösterilen tüm olanaklarda bir hipergerçeklik ortamına taşınarak, gerçeklik algısında sunumların sanala taşınmasına neden olmaktadır. Kullanıcılar oyun içerisinde buldukları hipergerçeklik dünyasının sunduğu gerçekçi görüntü ve oyunlarla gerçek yaşamın taklidi olan bir evrende yaşamlarının önemli bir kısmını sürdürmeye yönelmişlerdir.

6. İletişimin Sınırsızlaşması Yönünde Sanal Sayısal Oyunlar

Sanal sayısal oyunlar, iletişimi sınırsızlaştırma yönünde kullanıcıların yalnızlık duygularını gidermeye ve onların sosyal yaşam edinimlerini sanal olarak gerçekleştirmelerini sağlama yönünde önemli yaşam alanlarından biri haline dönüşmüştür. Kullanıcıların oyunlar içerisinden oyundan ediniminden daha fazlasını yaşatma yönünde gerçek dünyayı aratmayan sanal ancak gerçek yaşamdan esinlenen bir ortam sunulmaktadır. Bu oyunlar kullanıcılarını kendilerine daha fazla bağlı duruma getirerek oyun kullanımını daha etkin bir duruma getirmeye çalışmaktadırlar. Bu yönde, kullanıcıların oyun görevleri ya da aktivitelerini zaman içerisinde güçlendirerek daha yüksek seviyeye çıkarmasını sağlama yönünde edinimlere yönelmektedir. Bu tarz oyunların günün bir zamanı oynanabilme olanağı sağlaması oyunda etkileşimli iletişimi de artırarak zaman sınırının da kaybolmasına sebep olmaktadır.

Sanal sayısal oyunlar etkileşimi sağlama yönünden sürekli olarak bir değişim ve gelişim içerisinde bulunmaktadır. Oyunlardaki içeriklerde düzenli olarak güncellemelerin yapılması kullanıcıları oyunu oynarken bağımlılık derecesinde tutkuya dönüşen bir biçimde kullanmasına da neden olabilmektedir. Bu durumdaki kullanıcılar diğer oyuncularından geri kalmama ve gelişmeleri kaçırmama endişesiyle sürekli olarak oyunu takip ederek oyun oynama isteği duymaktadır (Yüksel ve Çeliktaban 2006: 23-25). Kullanıcılarda sürekli oyun oynama ve oyundaki kişilerle etkileşimli iletişimde sınırsız zaman dilimi içerisinde gerçekleştirmek istemesi, kişilerin gerçek yaşamdaki aktivitelerini dahi geri planda bırakmalarına, günlük yaşamdaki ihtiyaçlarını karşılamayı ihmal etmelerine ve sanal iletişime bağımlı olmalarına neden olabilmektedir. Kullanıcıların sanal sayısal oyun platformlarında zaman ve mekân sorunsalına bağlı kalmadan sıklıkla iletişim içerisinde olabilmesi, kişilerin bu oyunlar karşısında uzun saatlerini geçirmeleri olağan bir durum olarak görmeye başlamalarına sebep olabilmektedir.

Sanal sayısal oyunlardaki gerçek yaşamdan referans alınan aktivitelerin yanında aynı zamanda etkileşimli iletişim yönünde sunduğu olanaklarla da dikkat çekmektedir. Bu oyunlarda bir yandan sunulan sanal sosyal aktiviteler ve günlük görevler

gerçekleştirilebilirken diğer bir yandan da kullanıcılarla zaman sınırı bulunmadan iletişim kurmak mümkün durumdadır. Bu bağlamda bu tarz oyunlarda uzamsal iletişim, sohbet kanalları, e-posta, beden dili-mimikler ve özel sohbet odalarıyla iletişimin sınırsız olarak kurulabilmesine imkân tanınmaktadır. Uzamsal iletişimle, kullanıcılar oyun içerisinde birbirlerine sesli konuşma olanağına sahip olmaktadır. Sohbet kanallarıyla, kullanıcılar kendi grupları veya toplu açık olan gruplarla etkileşimli iletişim kurabilmektedirler. E-posta aracılığıyla, kullanıcılar oyuna giriş yaptığında kendisine gönderilmiş olan mesajları okuyabilmekte ve kendileri de başka kullanıcılara mesaj bırakabilmektedir. Beden dili-mimiklerin kullanımıyla, kullanıcılar iletişim sırasında sözsüz iletişim de kurabilme olanağına sahiptirler. Avatarların istenilen biçimde hareket ettirme edinimlerinin sağlanması bu yöndeki olanakları göstermektedir. Özel sohbet odaları vasıtasıyla, kullanıcı toplulukları bir araya gelerek özel sohbet odalarında iletişim kurabilmektedirler (Parsons, 2005).

Sanal sayısal oyunlardaki etkileşimli iletişime yönelik sosyal ağ kuramı üzerinden de bakılabilir. Sosyal ağ kuramına göre, kişiler sosyal iletişim kurma yönünde birbirlerine bağlıdır. Bireyler birbirleriyle bağlantı kurabilmek yönünde iletişim araçlarını kullanma yönelimindedirler. Yeni medya platformlarında geleneksel iletişim araçlarına kıyasla yüz yüze iletişimde olduğu gibi çift yönlü etkileşimli bir iletişim de sağlamaktadır. Yeni medya aracılığıyla kurulan iletişimde mesafe olarak birbirine uzak olan bireyleri birbirine yakınlaştırarak mesafeleri azaltmayı sağlamaktadır (Neumann & Hogan, 2005: 472). Yeni medyanın sağladığı iletişim ortamına yönelik sosyal ilişkiler yönündeki etkisine yönelik farklı görüşler bulunmaktadır. Bazı düşünürler, yeni medyada sağlanan iletişimin bireylere etkin bir iletişim sağlamada etkili olduğunu düşünmektedirler. Bu bağlamda, yeni medyada sağlanan iletişimin, iletişim sağlamada kolaylık sağladığı önem taşımaktadır. Bu görüşe karşı çıkanlar yönünde, yeni medyada kurulan sürekli ve sınırsız iletişim bireyleri sosyal topluluklardan uzaklaştırabilmektedir (Gargiulo & Benassi: 2000: 183-196). Yeni medyanın oluşturabileceği bu durumlar sanal sosyal oyunlar açısından da önemli olmaktadır. Oyunların sunduğu etkileşimli iletişimin oluşturduğu caziplik karşısında oyunları bağımlılıkları oluşabilmekte ve kullanıcılar zamanın büyük bir kısmını sanal sayısal oyun platformlarında geçirerek gerçek çift yönlü iletişimi aksatabilmektedirler. Bu yöndeki bağımlılık, kullanıcıların oyunlara uzun saatler boyunca zaman ayırmalarına ve gerçek yaşamda gerçek yüz yüze iletişime zamanı ayırma konusunda sorunlarla karşılaşabilmeye ve daha sonrasında da gerçek yaşamda yalnızlık duygusunun yaşanmasına sebebiyet verebilmektedir. Bu yönde yapılan bazı psikolojik içerikli araştırmalarda, sanal sayısal oyunların, kullanıcılarının aile bireyleriyle olan iletişimlerinde azalmaya, sosyal çevrelerinin daralmasına, depresyon ve yalnızlık duygularının daha fazla olmasına sebep olabildiği görülmüştür (Binark ve Bayraktutan-Sütcü, 2008: 477).

Sanal sayısal oyunlarında oluşturulan avatarlar yoluyla sohbet edilen sanal odalar içerisinde kullanıcılar genellikle gerçek yaşamdaki kendi görüntülerinden ve yaşam alanlarından farklı konumda da olabilmektedirler. Kullanıcıların oluşturdukları avatarlar ve yaşam alanlarının gerçek yaşamdakine tezat bir biçimde ve hayal edilene yönelik olması da mümkün konumda olmaktadır. Sanal sohbet odalarında son derece sosyal olan grupların gerçek yaşamda bir araya geldiğinde ise yüz yüze iletişim kuramamaları da oluşabilecek bir durum olarak görülmektedir. Özellikle sanal sayısal oyunlarda kendilerini iletişim bazında son derece farklı gösteren sosyal yapıdaki kişilerin gerçek yaşamda aynı durumda olmadığı durumlarda, yüz yüze çift yönlü iletişim sağlanabilmesinde problemler yaratabilmektedir. Bu yönde, sanal sayısal oyunların kullanımında gerçeklik ve iletişim düzeyindeki kullanımların gerçek yaşamdaki iletişim biçimlerini etkilemeyecek biçimde oluşturulmasında yarar görülmektedir.

7. Sonuç

Sanal sayısal oyunlar iletişim yönünde kullanıcıların yeri geldiğinde etkin bir şekilde iletişim kurabilmelerine ve sosyal ortam içerisinde olabilmelerine olanak sağlamaktadır. Oyunlar vasıtasıyla kurulan etkileşimli iletişim aracılığıyla ifade edilmek istenen duyguları daha rahat bir şekilde ifade edilmesi yönünden tercih edilmeyi sağlayabilmektedir. Bu sağlanan iletişimde, iletişimin gerçek yaşamdaki çift yönlü yüz yüze iletişimin önüne geçmeyecek şekilde kullanılması, iletişimin sadece sanal ortam üzerinde karşılanmaması yönünde önemli olarak görülmektedir. İletişimin yanında bu oyunlarda gerçek yaşamda sahip olmak istenilen pek çok aktivitenin de oyun içerisinde kullanıma sunulduğu görülmektedir. Bu oyunlar içerisinde sosyal kabul edilmenin oyun içerisindeki arkadaş sayısı ve oyunda gerçekleştirilen sanal aktivitelere bağlı olarak görülmesi, kullanıcıların gerçek yaşamdaki iletişimlerinin yanında sosyal aktivitelerini de gerçek yaşamda azaltmalarına neden olabilmektedir. Sanal olarak iletişim vasıtasıyla oyun içerisinde sosyal ve popüler olarak algılanmaya çalışma isteği iletişim boyutunda dönüşümlere yol açmaktadır. Bu bağlamda, oyunun sunduğu gerçeklik algısı iletişimin daha sıklıkla gerçekliği sanal ortamlara taşınmasına sebep olmaktadır. İletişimde sağlanan gerçeklik algılayışı yön değiştirme eğilimine giderek, sanal iletişimin gerçekliğini artırmaya yönelmiştir. Kullanıcılar oyun içerisindeki sanal iletişimlerini daha gerçek olarak kabul etmeye yönelmeleri mümkün konuma gelmektedir.

Sanal sayısal oyunlar içinde bulunan toplumların ve benimsenen kültürlerin birer parçası olma yolunda hızlı bir gelişim içerisinde bulunmaktadır. Bu durumun yaygınlaşması, bu oyunların toplumlar üzerinde ekonomik, sosyal ve kültürel anlamda da etkilere sahip olmaya devam edeceğini göstermektedir. İlgi görme ve mutlu hissetme kaynağının sanal sayısal oyunlar vasıtasıyla sağlanmaya çalışılması, oyun başında geçirilen saatlerin daha fazla olmasına neden olabilmektedir. Oyunların sunduğu gerçeklik algısı oyunların tüm boyutlarına yerleştirilerek bir hipergerçeklik evreni barındırdığını göstermektedir. Sanal toplumsal mekânlar, iletişim ortamları, gerçek yaşamdaki aktiviteler hipergerçeklik evreninde sanal bir gerçekliğe taşınmaktadır. Sanal sayısal oyunlarda bu yöndeki tüm gerçeklikler değişim göstererek gerçeklerin sahtelerinin gerçek olarak benimsenmesine yol açmaktadır. İletişim ve gerçeklik bazında bu durumun devamlılığı bu oyunlardaki kullanıcıların yaşam biçimlerine de etkilerde bulunarak, gerçek iletişimin zaman içerisinde gerçeklik algısında hapsolmasına neden olabilecektir. Bu bağlamda, sanal sayısal oyunların gerçeklik ve iletişim algısı yönünde oluşturabileceği bu durumlar da göz önünde bulundurularak değerlendirilerek ve farkında olunarak kullanılması önem taşımaktadır.

KAYNAKÇA

BAUDRILLARD, J. (2004). *Tam Ekran*, (Çev. Bahadır Gülmez), İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

BİNARK, M. (2005). Sanal Uzamda Oyun Kültürü: Dijital Oyunlar. inet.tr.org.tr/inetconf11/bildiri/89.pdf (Erişim Tarihi: 24.01.2018).

BİNARK, M., BAYRAKTUTAN-SÜTCÜ, G. (2008). *Kültür Endüstrisi Ürünü Olarak Dijital Oyun*. İstanbul: Kalkedon.

BÜYÜKBAYKAL, İ. C., CANSABUNCU, İ. A. (2020). Türkiye’de Yeni Medya Ortamı ve Dijital Oyun Olgusu. *E-journal of New Media*. 4 (1) 3-9.

CASTRONOVA, E. (2005). *Synthetic Worlds: The Business And Culture of Online Games*. Chicago: University of Chicago Press.

- DİNÇER, G. D. (2008). Sanal Dünyaların Uzaktan Eğitim Danışmanlık Hizmetlerinde Kullanımı: Secınd Life Örneği. Eskişehir Anadolu Üniversitesi Yüksek Lisans Tezi.
- DURDU, P., TÜFEKÇİ, A. ve ÇAĞILTAY, K. (2005). Üniversite Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıkları ve Oyun Tercihleri: ODTÜ ve Gazi Üniversitesi Öğrencileri Arasında Karşılaştırmalı Bir Çalışma. *Eurasian Journal of Educational Research*. (19) 66-76.
- GARGIULO, M. ve BENASSI, M., (2000). Trapped in Your Own Net? Network Cohesion, Structural Holes, and the Adaptation of Social Capital, *Organization Science*, 11 (2) 183-196.
- HUIZINGA, J. (2010). *Homo Ludens*. (çev. Mehmet Ali Kılıçbay). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- KIRRIEMUIR, J. (2002). *Video Gaming, Education and Digital Learning Technologies*. *D-Lib Magazine*. 8(2).
- MUL, J. D. (2008). *Siberuzayda Macera Dolu Bir Yolculuk*, Çev: Ali Özdamar, İstanbul: Kitap Yayınları.
- NEUMAN, M. & HOGAN, D. (2005). *Semantic Social Network Portal for Collaborative Online Communities*. *Journal of European Industrial Training*. 29 (6) 472.
- ÖZÇAĞLAYAN, M. (1998). *Yeni İletişim Teknolojileri ve Değişim*, İstanbul: Alfa Yayınları.
- PAPACHARRISSI, Z. & ALAN M. R. (2000). *Predictors of Internet Use*. *Journal of Broadcasting & Electronic Media* 44 (2) 175-196.
- PARSONS, J. M. (2005). *An Examination of Massively Multiplayer Online Role-Playing Games as a Facilitator of Internet Addiction*. *University of Lova. Lova Research Online*.
- SCHELL, J. (2008). *The Art of Game Design: A Book of Lenses*, Burlington: Morgan Kaufmann Publishers
- TOCCI, R. J., WIDMER, N. S.; MOSS, G. L. (2007). *Digital Systems: Principles and Applications*, New Jersey: Pearson Education Ltd.
- UYSAL, A. (2005). *Üç Boyutlu Bilgisayar Oyunları Görsel Tasarımı*. Yüksek Lisans Tezi. Eskişehir.
- YÜKSEL, H. ve ÇELİK TABAN, D. (2006). Online Ölüm Tarikatı. *Aktüel Dergisi*. (27). 22-26.
- WELLMAN, B., HAASE A. Q. & HAMPTON K. (2001). *Does the Internet Increase, Decrease, or Supplement Social Capital? Social Networks, Participation, and Community Commitment*. *American Behavioral Scientist*. 45 (3) 436-438.

Summary

What these virtual games are, what their types are and what are the communication and realities of these games have been investigated. In this context, firstly, what are the virtual worlds and their types are emphasized. Evaluations have been made on how these games try to make an impression on the players by offering a lifestyle similar to real life. Within the scope of this scope, it is tried to be understood how the games have a reality in the game samples, what activities can be done in the games, and what role these games have in the free life time frame. In this context, knowing how virtual world games are carried out in order to get users involved in their lifestyles will also be effective in showing why such games are often played. Knowing the effects of the features of the games provides predictions about what changes the users can make in their lifestyles. It is thought that this study will contribute to the literature for researchers who will work on virtual numerical games.