

MAYIS/ MAY 2025 CİLT/VOLUME 4 SAYI/ISSUE 1



TAM | A K A D E M İ D E R G İ S İ

JOURNAL OF TAM ACADEMY

ÜNAL ÇAMDALI

Sığınmacı Olgusu ve Doğa Yasaları Açısından
Yorumu: Termodinamik Bakışla

İBRAHİM KAYGUSUZ

Dijital Kültürde Gündelik Hayat ve Kimlik
Sunmanın Yeni Biçimleri

SEÇİL KARAOĞLU,
AYSEL ÇETİNKAYA

Claude Lévi-Strauss'un İkili Karşıtlıklar Teorisi
Bağlamında League of Legends Örneği

MEHMET YUSUF ASLAN

Müftü Uyanık'ın Bastonu: Üstünlük Kuramı ve
Mizahın Sembolik Silahı

NAZLI ESER,
GALİP ÖZ

Investigation of Traditional Recreational
Games in the 'Squid Game' Series: Semiotic
and Content Analysis

ZAHİD ZUFAR AT THAARİQ,
ENCE SURAHMAN,
MOHAMMAD SAMEER
KHADER JARADAT,
IRENE MEGA MELLYANA

Trends in Using Artificial Intelligence in Social
and Natural Science Research

Editör Kurulu – Editorial Board

Baş Editör	Editor-in-Chief
Prof. Dr. Mustafa YILMAZ Aydın Adnan Menderes Üniversitesi, İletişim Fakültesi	Prof. Dr. Mustafa YILMAZ Aydın Adnan Menderes University, Faculty of Communication – Turkey
Editör	Editor
Dr. Öğr. Üyesi Mustafa GÖKMEN Aydın Adnan Menderes Üniversitesi, İletişim Fakültesi	Asst. Prof. Mustafa GÖKMEN Aydın Adnan Menderes University, Faculty of Communication – Turkey
Alan Editörleri	Field Editors
Dr. Öğr. Üyesi Kerim KARAGÖZ Alanya Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi	Asst. Prof. Kerim KARAGÖZ Alanya University, Faculty of Art and Design– Turkey
Dr. Öğr. Üyesi Deniz Keba EKİNCİ Kocaeli Üniversitesi, İletişim Fakültesi	Asst. Prof. Deniz Keba EKİNCİ Kocaeli University, Faculty of Communication – Turkey
Öğr. Gör. Ali PARİM (M.A.) Iğdır Üniversitesi, Tuzluca Meslek Yüksekokulu	Lecturer Ali PARİM (M.A.) Iğdır University, Tuzluca Vocational School – Turkey
Arş. Gör. Tolgahan TİKTAŞ Ankara Müzik ve Güzel Sanatlar Üniversitesi, İcra Sanatları Fakültesi	Research Assistant Tolgahan TİKTAŞ Ankara Music and Fine Arts University, Faculty of Performing Arts
Yabancı Dil Editörleri	Foreign Language Editors
Öğr. Gör. Dr. Adnan SERT Kocaeli Üniversitesi, Yabancı Diller Yüksekokulu	Lecturer Adnan SERT (Ph.D.) Kocaeli University, Academy of Foreign Languages - Turkey
Arş. Gör. Umut YAVUZ Selçuk Üniversitesi, İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi	Research Assistant Umut YAVUZ (M.A.) Selçuk University, Faculty of Economics and Administrative Sciences - Turkey
Öğr. Gör. Dr. Ümit Ünsal KAYA Afyon Kocatepe Üniversitesi, Yabancı Diller Yüksekokulu	Lecturer Ümit Ünsal KAYA (Ph.D.) Afyon Kocatepe University, School of Foreign Languages
Redaktör	Redactor
Öğr. Gör. Ali PARİM (M.A.) Iğdır Üniversitesi, Tuzluca Meslek Yüksekokulu	Lecturer Ali PARİM (M.A.) Iğdır University, Tuzluca Vocational School - Turkey
Kemal AKKURT (M.A.) -	Kemal AKKURT (M.A.) -
Mustafa ÇOKYAŞAR (M.A.) -	Mustafa ÇOKYAŞAR (M.A.) -

Yayın Kurulu – Publication Board

Prof. Dr. Abdülkadir ŞENKAL – Kocaeli Üniversitesi, Siyasal Bilgiler Fakültesi	Prof. Dr. Abdülkadir ŞENKAL – Kocaeli University, Faculty of Political Sciences – Turkey
Prof. Dr. Ali Muhammet BAYRAKTAROĞLU – Trakya Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi	Prof. Dr. Ali Muhammet BAYRAKTAROĞLU – Trakya University, Faculty of Fine Arts – Turkey
Prof. Dr. Ali Poyraz GÜRSÖN – Okan Üniversitesi, İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi	Prof. Dr. Ali Poyraz GÜRSÖN – Okan University, Faculty of Economics and Administrative Sciences – Turkey
Prof. Dr. Bayram KESKİN – Kocaeli Üniversitesi, Hukuk Fakültesi	Prof. Dr. Bayram KESKİN – Kocaeli University, Faculty of Law – Turkey
Prof. Dr. Bünyamin AYHAN – Selçuk Üniversitesi, İletişim Fakültesi	Prof. Dr. Bünyamin AYHAN – Selcuk University, Faculty of Communication – Turkey
Prof. Dr. Füsun ALVER – İstanbul Ticaret Üniversitesi, İletişim Fakültesi	Prof. Dr. Füsun ALVER – İstanbul Commerce University, Faculty of Communication – Turkey
Prof. Dr. Gülsün KURUBACAK – Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi, İletişim Fakültesi	Prof. Dr. Gülsün KURUBACAK – Ankara Hacı Bayram Veli University, Faculty of Communication – Turkey
Prof. Dr. Güven Necati BÜYÜKBAYKAL – İstanbul Üniversitesi, İletişim Fakültesi	Prof. Dr. Güven Necati BÜYÜKBAYKAL – İstanbul University, Faculty of Communication – Turkey
Prof. Dr. Hale ŞIVGIN – Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi, Edebiyat Fakültesi	Prof. Dr. Hale ŞIVGIN – Ankara Hacı Bayram Veli University, Faculty of Letters – Turkey
Prof. Dr. Hüseyin Emre BAĞÇE – Marmara Üniversitesi, İletişim Fakültesi	Prof. Dr. Hüseyin Emre BAĞÇE – Marmara University, Faculty of Communication – Turkey
Prof. Dr. Muhsin HALİS – Kocaeli Üniversitesi, İşletme Fakültesi	Prof. Dr. Muhsin HALİS – Kocaeli University, Faculty of Business Administrations – Turkey
Prof. Dr. Mustafa EMİR – Karadeniz Teknik Üniversitesi, İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi	Prof. Dr. Mustafa EMİR – Karadeniz Technical University, Faculty of Economics and Administrative Sciences – Turkey
Prof. Dr. Mustafa YILMAZ – Kocaeli Üniversitesi, İletişim Fakültesi	Prof. Dr. Mustafa YILMAZ – Kocaeli University, Faculty of Communication – Turkey
Prof. Dr. Özgür ÇENGEL – İstanbul Aydın Üniversitesi, Sanat ve Sosyal Bilimler Fakültesi	Prof. Dr. Özgür ÇENGEL – İstanbul Aydın University, Faculty of Arts and Social Sciences – Turkey
Doç. Dr. Hale YILMAZ – Southern Illinois Üniversitesi, Tarih Bölümü – ABD	Assoc. Prof. Hale YILMAZ – Southern Illinois Üniversitesi, Department of History – USA
Dr. Öğr. Üyesi Kerim KARAGÖZ – Alanya Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi	Asst. Prof. Kerim KARAGÖZ – Alanya University, Faculty of Art and Design– Turkey

Danışma Kurulu – Scientific Advisory Board

Prof. Dr. Aslı YURDİGÜL – Atatürk Üniversitesi, İletişim Fakültesi	Prof. Dr. Aslı YURDİGÜL – Atatürk University, Faculty of Communication – Turkey
Prof. Dr. Emine KOYUNCU – Marmara Üniversitesi, İletişim Fakültesi	Prof. Dr. Emine KOYUNCU – Marmara University, Faculty of Communication – Turkey
Prof. Dr. Faruk TURHAN – Süleyman Demirel Üniversitesi, Hukuk Fakültesi	Prof. Dr. Faruk TURHAN – Süleyman Demirel University, Faculty of Law – Turkey
Prof. Dr. Fikret ÇANKAYA – Karadeniz Teknik Üniversitesi, İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi	Prof. Dr. Fikret ÇANKAYA – Karadeniz Technical University, Faculty of Economics and Administrative Sciences – Turkey
Prof. Dr. İsmail Latif HACİNEBİOĞLU – İstanbul Üniversitesi, Felsefe ve Din Bilimleri	Prof. Dr. İsmail Latif HACİNEBİOĞLU – İstanbul University, Philosophy and Religious Studies – Turkey
Prof. Dr. Levent ELDENİZ – Marmara Üniversitesi, İletişim Fakültesi	Prof. Dr. Levent ELDENİZ – Marmara University, Faculty of Communication – Turkey
Prof. Dr. Mehmet Cem PEKMAN – Kocaeli Üniversitesi, İletişim Fakültesi	Prof. Dr. Mehmet Cem PEKMAN – Kocaeli University, Faculty of Communication – Turkey
Prof. Dr. Mine HALİS – Kocaeli Üniversitesi, İşletme Fakültesi	Prof. Dr. Mine HALİS – Kocaeli University, Faculty of Business Administrations – Turkey
Prof. Dr. Selami ÖZSOY – Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi, İletişim Fakültesi	Prof. Dr. Selami ÖZSOY – Bolu Abant İzzet Baysal University, Faculty of Communication – Turkey
Prof. Dr. Süleyman Hakan YILMAZ – Selçuk Üniversitesi, İletişim Fakültesi	Prof. Dr. Süleyman Hakan YILMAZ – Selcuk University, Faculty of Communication – Turkey
Prof. Dr. Doğa Başar SARIİPEK – Kocaeli Üniversitesi, Siyasal Bilgiler Fakültesi	Prof. Dr. Doğa Başar SARIİPEK – Kocaeli University, Faculty of Political Sciences – Turkey
Doç. Dr. Nedret Çağlar – Süleyman Demirel Üniversitesi, İletişim Fakültesi	Assoc. Prof. Nedret Çağlar – Süleyman Demirel University, Faculty of Communication – Turkey

Uluslararası Danışma Kurulu – Scientific Advisory Board

Prof. Dr. Jonathan BEAN – Southern Illinois University, Department of History – USA	Assoc. Prof. Ergin JABLE – University of Prishtina, Filoloji – Kosovo
Assoc. Prof. Fariz AHMADOV – Azerbaijan State Economic University, – Azerbaijan	Assist. Prof. Funda GÜVEN – Nazarbayev University, School of Humanities and Social Sciences – Kazakhstan
Assoc. Prof. Hale YILMAZ – Southern Illinois University, Department of History – USA	
Assoc. Prof. Roslina Binti Abdul Latif - Taylor's University, Faculty of Social Sciences & Leisure Management – Malaysia	

Editörlerden,

Değerli okuyucularımız;

Toplumsal Araştırmalar Merkezi olarak uluslararası hakemli sosyal bilimler dergimiz TAM Akademi'nin Mayıs 2025 sayısı ile bir kez daha sizlerle buluşmanın gururunu ve heyecanını yaşıyoruz. Her sayıda olduğu gibi bu sayımızda da disiplinlerarası yaklaşımların, yenilikçi düşüncelerin ve derinlikli analizlerin izini süren çalışmalara yer verdik. Sosyal bilimlerin geniş ve dinamik evreninde, çağımızın meselelerine farklı merceklerden bakabilmenin ne kadar kıymetli olduğunu bir kez daha gösteren bu makaleler, hiç şüphesiz alanlarına önemli katkılar sunacaktır.

Bu sayının ilk makalesinde Ünal Çamdalı, toplumsal ve politik gündemin merkezindeki sığınmacı olgusunu termodinamik perspektifiyle yorumluyor. Disiplinler arası yaklaşımın güzel bir örneği olan bu çalışma, doğa yasaları ile toplumsal olgular arasında ilginç ve düşündürücü bir köprü kuruyor.

İbrahim Kaygusuz'un çalışması, dijital kültürde bireylerin gündelik hayatlarını nasıl yeniden kurduklarına ve kimliklerini nasıl sunduklarına odaklanıyor. Günümüz toplumlarında dijital mecraların giderek artan etkisini ele alan bu makale, dijital kimliğin dönüşümünü anlamamıza katkı sunuyor.

Seçil Karaoğlu ve Aysel Çetinkaya'nın ortak çalışması, Claude Lévi-Strauss'un ikili karşıtlıklar teorisi çerçevesinde popüler bir dijital oyun olan League of Legends evrenini inceliyor. Kültürel kuram ile dijital oyun kültürü arasında kurulan bu özgün ilişki, hem antropolojik hem de medya çalışmaları açısından dikkate değer bulgular sunuyor.

Mehmet Yusuf Aslan'ın kaleme aldığı "Müftü Uyanık'ın Bastonu: Üstünlük Kuramı ve Mizahın Sembolik Silahı" başlıklı makale, mizahın sosyolojik işlevini "üstünlük kuramı" çerçevesinde analiz ederken sembollerin ve kültürel imgelerin gücünü gözler önüne seriyor.

Nazlı Eser ve Galip Öz, Squid Game dizisindeki geleneksel oyunları göstergebilimsel ve içerik analizleriyle inceleyerek, günümüz medya ürünlerinin kültürel kodlara nasıl başvurduğunu çözümlemeye çalışıyor. Küresel kültür ile yerel öğelerin etkileşimini anlamak adına bu çalışma önemli bir katkı sağlıyor.

Son olarak Zahid Zufar At Thariq, Ence Surahman, Mohammad Sameer Khader Jaradat ve

Irene Mega Mellyana'nın ortak çalışması, yapay zekânın sosyal ve doğa bilimlerindeki kullanım eğilimlerini inceliyor. Bu güncel ve kapsamlı analiz, araştırma yöntemlerinin dönüşümünü anlamak adına yol gösterici bir nitelik taşıyor.

Bu sayımızda yer alan her bir makale hem teorik zenginliği hem de özgün katkısıyla TAM Akademi'nin çok sesli yapısını yansıtıyor. Yayın kurulundaki tüm arkadaşlarım adına yazarlarımıza emekleri için teşekkür eder, siz değerli okuyucularımıza da keyifli ve verimli bir okuma süreci dilerim.

Saygılarımla,
Prof. Dr. Mustafa YILMAZ
Baş Editör

From the Editors,

Dear readers,

As the Center for Social Research, we are once again experiencing the pride and excitement of meeting with you through the May 2025 issue of our international peer-reviewed social sciences journal, Journal of TAM Academy. As in every issue, we have included studies that trace interdisciplinary approaches, innovative thoughts, and in-depth analyses. These articles, which once again demonstrate how valuable it is to be able to look at the issues of our age from different perspectives in the broad and dynamic universe of social sciences, will undoubtedly make significant contributions to their fields.

In the first article of this issue, Ünal Çamdalı interprets the refugee phenomenon, which is at the center of the social and political agenda, from a thermodynamic perspective. This study, which is a beautiful example of an interdisciplinary approach, builds an interesting and thought-provoking bridge between natural laws and social phenomena.

İbrahim Kaygusuz's study focuses on how individuals reconstruct their daily lives and present their identities in digital culture. This article, which addresses the increasing influence of digital media in contemporary societies, contributes to our understanding of the transformation of digital identity.

The collaborative work of Seçil Karaoğlu and Aysel Çetinkaya examines the universe of League of Legends, a popular digital game, within the framework of Claude Lévi-Strauss's binary oppositions theory. This original relationship established between cultural theory and digital game culture presents noteworthy findings from both anthropological and media studies perspectives.

Mehmet Yusuf Aslan's article titled " Müftü Uyanık'ın Bastonu: Üstünlük Kuramı ve Mizahın Sembolik Silahı" analyzes the sociological function of humor within the framework of "superiority theory" while revealing the power of symbols and cultural images.

Nazlı Eser and Galip Öz examine the traditional games in the Squid Game series through semiotic and content analyses, attempting to analyze how contemporary media products refer to cultural codes. This study makes an important contribution to understanding the interaction between global culture and local elements.

Finally, the collaborative work of Zahid Zufar At Thariq, Ence Surahman, Mohammad Sameer Khader Jaradat, and Irene Mega Mellyana examines the usage trends of artificial intelligence in social and natural sciences. This current and comprehensive analysis serves as a guide for understanding the transformation of research methods.

Each article featured in this issue reflects the polyphonic structure of Journal of TAM Academy with both its theoretical richness and original contribution. On behalf of all my colleagues on the editorial board, I thank our authors for their efforts and wish our valued readers an enjoyable and productive reading experience.

Best regards,
Prof. Mustafa YILMAZ
Editor-in-Chief

TAM Akademi Dergisi'nde yayınlanan makalelerde belirtilen görüşler ve fikirler sadece yazar(lar)ın görüşüdür. Yayınlanan içeriklerle ilgili bütün sorumluluklar yazar(lar)a aittir. Yayınlanan eserlerde yer alan içerikler kaynak gösterilmeden kullanılamaz.

The opinions and ideas stated in the articles published in the *Journal of TAM Academy* are only the opinion of the author (s). All responsibilities regarding the published content belong to the author (s). The published contents in the articles cannot be used without being cited.

Tarandığımız İndeksler / Indices



Tüm makaleler DOI ve Crossmark ile kayıt altına alınmaktadır.
All articles are registered with DOI and Crossmark.



Tüm makaleler [Atıf-GayriTicari-AynıLisanslaPaylaş 4.0 Uluslararası \(CC BY-NC-SA 4.0\)](#) ile lisanslanmıştır.
All articles are licensed with [Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International \(CC BY-NC-SA 4.0\)](#).

İçindekiler Contents

1 – 9

Araştırma Makalesi
Research Article

Sığınmacı Olgusu ve Doğa Yasaları Açısından Yorumu: Termodinamik Bakışla

Ünal Çamdalı

10.58239/tamde.2025.01.001.x

10 – 27

Araştırma Makalesi
Research Article

Dijital Kültürde Gündelik Hayat ve Kimlik Sunmanın Yeni Biçimleri

İbrahim Kaygusuz

10.58239/tamde.2025.01.002.x

28 – 62

Araştırma Makalesi
Research Article

Claude Lévi-Strauss'un İkili Karşıtlıklar Teorisi Bağlamında League of Legends Örneği

Seçil Karaoğlu , Aysel Çetinkaya

10.58239/tamde.2025.01.003.x

63 – 78

Araştırma Makalesi
Research Article

Müftü Uyanık'ın Bastonu: Üstünlük Kuramı ve Mizahın Sembolik Silahı

Mehmet Yusuf Aslan

10.58239/tamde.2025.01.004.x

79 – 99

Araştırma Makalesi
Research Article

Investigation of Traditional Recreational Games in the Squid Game' Series: Semiotic and Content Analysis

Nazlı Eser, Galip Öz

10.58239/tamde.2025.01.005.x

100 – 132

Derleme Makale
Review Article

Trends in Using Artificial Intelligence in Social and Natural Science Research

Zahid Zufar At Thariq, Ence Surahman, Mohammad Sameer Khader Jaradat,

Irene Mega Mellyana

10.58239/tamde.2025.01.006.x

Sığınmacı Olgusu ve Doğa Yasaları Açısından Yorumu: Termodinamik Bakışla

The Refugee Phenomenon and Its Interpretation in Terms of Natural Laws: A Thermodynamic Perspective

Ünal Çamdalı¹ 

Araştırma Makalesi Research Article

Geliş tarihi/Received:
13.02.2025

Son revizyon teslimi/Last revision
received:
23.04.2025

Kabul tarihi/Accepted:
18.04.2025

Yayın tarihi/Published:
31.05.2025

Atıf/Citation:

Çamdalı, Ü. (2025). Sığınmacı olgusu ve doğa yasaları açısından yorumu: Termodinamik bakışla.

TAM Akademi Dergisi, 4(1), 1-9.

<https://doi.org/10.58239/tamde.2025.01.001.x>

DOI:

10.58239/tamde.2025.01.001.x

ÖZ

Ortadoğu ve diğer bölgelerdeki savaş, şiddet ve doğal afetler gibi nedenlere bağlı olarak ortaya çıkan ve birçok ülkeyi etkileyen sığınmacı olgusu, daha doğrusu sorunu Türkiye'nin en önemli ve ciddi gündem maddelerinden biri haline gelmiştir. Problemin şiddetinin her geçen gün artmasına ve sorunun küresel bir mesele olmasına rağmen Türkiye göçlerden en fazla etkilenen ülkelerin başında gelmektedir. Üstelik bu sorun, ülkenin geleceğini de derinden etkileyecek boyutlara ulaşmaktadır.

Günümüzde 65 milyondan fazla insan eşini, dostunu, akrabasını, malını, mülkünü, işini, kültürünü, geleneğini kısacası her şeyini terk ederek başka ülkelere sığınmak zorunda bırakılmıştır. Bunun temel sebebi olarak savaş, şiddet, doğal afetler, vatanlarının yıkılma korkusu veya çocuklarının geleceğinden doğan kaygı olarak ifade edilmektedir.

Bu çalışmada, sığınmacı sorunu doğa yasalarına dayalı analogik (benzeşim) bir bakış açısıyla ele alınarak analiz edilmiş ve sonuçları ortaya konmaya çalışılmıştır. Elbette konunun insani, vicdani, hukuki, dini ve ekonomik boyutları da mevcuttur. Ancak bu değerlendirmede doğa (fizik) yasaları temel alınmış özellikle de termodinamiğin enerji ve entropi yasaları çerçevesinde analiz yapılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Göç ve Sığınmacı Olgusu, Türkiye, Termodinamik, Enerji, Entropi

¹ Prof. Dr., Ankara Yıldırım Beyazıt Üniversitesi, unalcamdali@gmail.com, ORCID ID: 0000-0002-2566-9945

ABSTRACT

The refugee phenomenon, which has emerged due to developments originating from reasons such as war, violence and natural disasters in the Middle East and other regions and concerns many countries, has become one of the most important and serious problems on Türkiye's agenda. The severity of the problem is increasing day by day. Although the problem concerns the whole world, Turkey is one of the countries most affected by migration. It also concerns its future to a great extent...

Today, more than 65 million people have been forced to leave their spouses, friends, relatives, property, assets, jobs, culture, traditions, in short, everything, and seek refuge in other countries. The main reason for this is expressed as war, violence, natural disasters, fear of their homeland sinking or anxiety arising from the future of their children.

In this study, the foundations of the subject have been analyzed with an analogical perspective based on the laws of nature, and the results have also been tried to be revealed. Of course, the human, conscientious, legal, religious and even economic dimensions of the subject are also in question. However, here, the evaluation has been made based on the purely laws of nature, especially the energy and entropy laws of thermodynamics.

Keywords: Migration and Refugee Phenomenon, Türkiye, Thermodynamics, Energy, Entropy

Extended Abstract

The laws of thermodynamics are universal. They are valid in all processes related to matter and energy that occur in all systems from the microcosm to the macrocosm. Moreover, according to Einstein, matter (m) is energy (E) or energy is matter ($E=mc^2$). Therefore, in this context, it is possible to evaluate and analyze all processes related to matter or energy (or other) that develop in the universe from a thermodynamic perspective. Thermodynamics reveals an important network of relationships in this context. It has a very wide application from microorganisms to household appliances; from transportation vehicles to power generation systems and even to the fields of philosophy and social science. Many social sciences use thermodynamics as a reference to explain social and other events.

Today, more than 65 million people have been forced to leave their spouses, friends, relatives, property, assets, jobs, culture, traditions, in short, everything they have and take refuge in other countries. The main reason for this is expressed as war, violence, natural disasters, fear of their homeland going bankrupt or anxiety about the future of their children.

The refugee problem has become one of the most important problems of developed and developing countries today. This problem, which generally develops due to economic problems, is growing even more by combining with the deficiencies in democratic and peaceful environments.

In the process that started from Tunisia in the Arab Spring and continued with a domino effect in the region extending to the Middle East, approximately 6 million Syrian refugees fell into the civil war that emerged in Syria. Although many countries did not fulfill their obligations arising from international law, Turkey accepted them by following an open-door policy to a significant number of refugees due to its geographical location and became the country most affected by this process.

In this study, the foundations of the refugee phenomenon were analyzed with an analogical perspective based on the laws of nature and the results were tried to be revealed. Of course, the

human, conscientious, legal, religious and even economic dimensions of the issue are also in question. However, here, the evaluation was made based on the purely physical laws of nature, especially the energy ($\Delta E_{universe} = 0$) and entropy laws of thermodynamics ($\oint \frac{\partial Q}{T} = \Sigma \frac{Q}{T} - \Sigma \frac{Q_0}{T_0} \leq 0$).

Giriş

Enerjinin temel esasları, termodinamiğin yasaları ile açıklanmaktadır. Dolayısıyla termodinamiği enerjinin temelini belirleyen bilim olarak tanımlamak mümkündür. Sözcük olarak termal (ısı) ve dinamik (devimsel, hareket) sözcüklerinden üretilmiştir. İsmi bilimin doğasını ve arka planda ortaya konmaya çalışılan derin yapısını yansıtmaya açısından anlamlıdır. Termodinamik ısının veya ısıya dayalı olarak tanımlanan termal enerjinin, harekete (işe) dönüşümünün ($\delta Q - \partial W = dE_{sistem}, E = U(\text{iç enerji}) + m\frac{1}{2}V^2(\text{kinetik enerji}) + mgz(\text{potansiyel enerji}) + \text{elektrik} + \text{nükleer} + \text{diğer enerjiler}$) ve dönüşüm oranının daha doğrusu veriminin ($\eta = \frac{W}{Q}$) temel ilkelerini belirlemektedir. Ayrıca dönüşümün maksimum değeri için bir sınır veya limit ortaya koymaktadır. Bir ısı makinasında ısının işe dönüşümünün limiti yani maksimum değeri kaynak sıcaklığı (T) ile çevre sıcaklığı (T_0) arasında çalışıldığı varsayılan, Carnot makinasının verimi ($\eta = 1 - \frac{T_0}{T}$) ile sınırlandırılmıştır. Bundan fazlası kuramsal olarak bile mümkün değildir (Büyüktür, 1986, s.161).

Termodinamiğin yasaları evrenseldir. Mikro kosmostan makro kosmosa kadar tüm sistemlerde gerçekleşen madde ve enerji ile ilgili gelişen tüm süreçler için geçerlidir (Büyüktür, 1986, s.1–3). Kaldı ki Einstein’a göre madde ($m = \frac{E}{c^2}$) enerji ($E = me, e = h + \frac{1}{2}V^2 + gz + e_{elkt} + e_{nükl} + \dots$), enerji de maddedir ($E = mc^2$) (Serway & Beichner, 2011, s. 1274–1275). Dolayısıyla evrende gelişen madde veya enerji ile ilgili (veya diğer) süreçleri, termodinamik açıdan değerlendirmek ve analiz etmek mümkündür. Termodinamik bu bağlamda önemli ilişkiler yapısı ortaya koymaktadır. Mikro organizmalardan, ev aletlerine; ulaşım araçlarından, güç üretim sistemlerine hatta felsefe ve sosyal bilim alanlarına kadar çok geniş bir uygulamaya sahiptir (Çamdalı, 2012, s. 213). Ayrıca sosyal bilimlerin farklı disiplinlerinde yapılan birçok çalışma, termodinamiği referans olarak sosyal ve diğer olaylara genel açıklamalar getirmektedir.

Çamdalı, termodinamiğin yasalarına bağlı olarak, değişimin fiziksel evrende olduğu gibi sosyal yapılarda da kaçınılmaz olduğu gerçeğini ortaya koymaktadır. Ayrıca sosyal çevrede meydana gelen olumsuz değişimlerin, birey ya da toplum gibi sistemler üzerindeki etkisinin, fiziksel dünyada entropiyle temsil edilen düzensizlik ve enerji kaybına benzer biçimde; karmaşık, olumsuz duygusal durumlar ile bunların toplumsal yaşamdaki yansımaları şeklinde ortaya çıktığını savunmaktadır (Çamdalı, 2012, s. 217). Başka bir çalışmada termodinamik yasalarından hareketle entropi kavramı ile kıyamet olgusu arasında kuramsal bir ilişki kurulmaya çalışılmakta ve bu bağlamda evrenin zamanla artan entropisi sonucunda ulaşacağı termodinamik sonun, dinî metinlerde (İslam dini başta olmak üzere) betimlenen kıyametle benzerlik gösterdiği varsayımı, ele alınmaktadır. Aynı çalışmada söz konusu benzerliğin bilimsel ve teolojik perspektifler ışığında tartışılması hedeflenmektedir (Çamdalı, 2024b, s. 7–16). Çamdalı ve Tunç tarafından yapılan diğer bir çalışmada ise termodinamiğin ikinci yasasına göre tanımlanan ekserjinin, bir sistemin çevresiyle denge durumuna (T_0, P_0, μ_{00}) geldiğinde sağlayabileceği maksimum faydalı iş olduğu belirtildikten sonra bunun toplumların enerjiyi kullanım verimliliğini değerlendirmek için etkili bir çerçeve sunduğu belirtilmektedir. Bu bağlamda, enerji ve ekserji verimleri, toplumun çeşitli sektörlerinin performansını değerlendirmek amacıyla kullanılabileceği

belirtilmektedir. Aynı çalışmada bu ilkeler doğrultusunda, Türkiye'nin enerji, ulaşım, sanayi, konut ve ticari sektörleri analiz edilmiştir (Çamdalı ve Tunç, 2008, s. 118–122).

Günümüzde 65 milyondan fazla farklı ülkelerdeki insan eşini, dostunu, yakını, malını, mülkünü, işini, kültürünü, belki de değerlerini, geleneğini kısacası pek çok şeyini terk ederek başka ülkelere sığınmak zorunda bırakılmıştır. Bunun temel sebebi olarak da savaş, şiddet, doğal afetler, vatanlarının yıkılma korkusu veya çocuklarının geleceğinden doğan kaygı olarak ifade edilmektedir (Engelhardt, 2024, s. 21).

Sığınmacı konusu günümüzdeki gelişmiş ve gelişmekte olan pek çok ülkenin ve bölgenin en önemli sorunlarından biri haline gelmiştir. Genelde ekonomik ve diğer sorunlardan kaynaklı gelişen bu durum, demokratik ve barış ortamı konusundaki yetersizliklerle de birleşerek daha da büyümektedir (Kolukırık, 2009, s. 1).

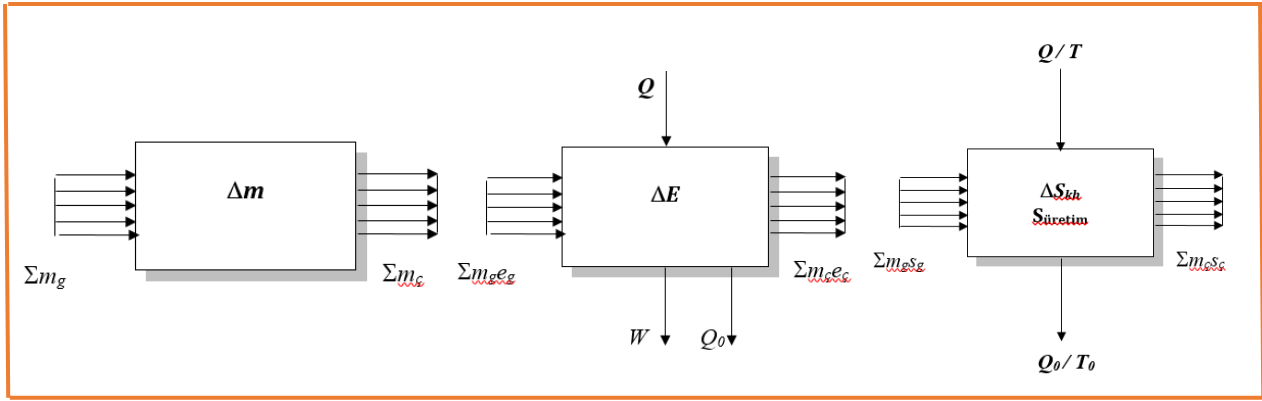
Arap Baharında Tunus'tan başlayarak Ortadoğu'ya kadar uzanan bölgede, domino etkisi yaparak ilerleyen süreçte Suriye'de ortaya çıkan iç savaşta, yaklaşık 6 milyon Suriyeli sığınmacı konumuna düşmüştür. Pek çok ülke uluslararası hukuktan kaynaklanan yükümlülüklerini yerine getirmese de Türkiye coğrafi konumu itibarıyla oldukça yüksek sayıdaki sığınmacıyı, açık kapı politikası izleyerek kabul etmiş ve bu süreçten en çok etkilenen ülke konumuna düşmüştür (Dulkadir, 2017, s. 22).

Göç İdaresi Başkanlığının verilerine göre Türkiye insani kriz neticesinde oluşan göç dalgaları sebebiyle 10 şehirde kurulan, 26 geçici barınma merkezinde, 256.971 Suriyeli yabancıya ev sahipliği yapmıştır. Suriye Arap Cumhuriyeti'nde barış ve güven ortamının sağlanamaması sebebiyle geçici koruma altındaki Suriyelilerin Türkiye'deki kalış süreleri uzamış, bu durumda sosyal uyumun sağlanması gerekmiştir. Bu gereklilik neticesinde de insanların geçici barınma merkezleri dışında, hayatlarını idame ettirmeleri desteklenmiş olup, 16 Eylül 2020 Tarihi itibarıyla 5 ilde 7 geçici barınma merkezinde, 59.877 geçici koruma kapsamındaki Suriyeli barındırılmaktadır. Geçici barınma merkezleri dışında ise 3.559.041 geçici koruma sahibi Suriyeli yaşamaktadır. (T. C. İçişleri Bakanlığı Göç İdaresi Başkanlığı, t.y.). Son yıllarda yukarıda verilen sayıların bir hayli arttığı, basında ve farklı medya zeminlerinde dile getirilmektedir.

Bu çalışmada sığınmacı olgusuna dayalı gelişen sorunların temelleri, doğa yasaları esas alınarak benzeşime dayalı oluşturulan, analogik bakışla analiz edilmeye, sonuçları da ortaya konmaya çalışılmıştır. Elbette sorunun insani, vicdani, hukuki, dini hatta ekonomik boyutları da söz konusudur. Ancak burada salt doğa (fizik) yasaları özellikle de klasik termodinamiğin enerji ($\Delta E_{evren} = 0$) ve entropi ($\oint \frac{\partial Q}{T} = \Sigma \frac{Q}{T} - \Sigma \frac{Q_0}{T_0} \leq 0, \Delta S \geq 0$) yasaları ile bakış açıları esas alınarak analiz ve değerlendirme yapılmaya çalışılmıştır.

1. Taşınımın Fiziği ve Resmi

Bir sisteme madde (eşya), enerji veya canlı girdiğinde veya taşındığında, onların özellikleri de sisteme girecek veya taşınacaktır (Şekil 1.). Bu noktada sisteme girenler sadece kendilerini değil, özelliklerini de sisteme taşıyacaktır. Bunlar eşyanın, enerjinin veya canlının varlığı ile ilişkili olgusal ve diğer karakteristikleridir. Kısacası her şeydir. Örneğin maddenin kütlesi (m), enerjisi (e), entalpisi ($h=u+pv$: iç enerji+akış enerjisi) ile canlının diğer tüm özellikleridir. Sisteme (devlete vb.) girenler, canlı veya bilhassa da insan olunca, Şekil 1'de görüleceği gibi kültürel ve geleneksel karakteristik özellikler de beraberinde gelecektir.



Şekil 1: Açık Bir Sistemin Çevresiyle Madde, Enerji ve Entropi Etkileşimi

1.1. 70’li Yıllardaki Türkiye’nin Sosyokültürel Yapısı ve Değişimi

Cumhuriyetin başlarında Türkiye’nin nüfusunun önemli bir kısmı (oranı), kırsal alanlarda (köylerde) yaşamaktaydı. Sonraki yıllarda bu oran kent lehine değişti. 1950’li yıllardan sonra sanayileşmeyle birlikte ülkede gelişen ulaşım gibi pek çok imkânlarla birlikte köylerdeki nüfus, kentlere göç etmeye başladı (Güreşçi, 2010, s. 80). Özellikle 70’li yıllarda ise köylerden kentlere yoğun bir göç dalgası yaşandı. Bunun sonucunda kentlerin sosyokültürel yapısı hızla değişti. Şehirler adeta arabesk bir yapıya büründü. Zaten Türkiye’de arabesk müziğin patlaması ve geniş kitleler tarafından kabul görmesi de aynı yıllarda başladı. Bu müzik şehirde tutunamayanların, ekonomik olarak daha alt sınıfın duygularını, isyanını aşk teması ile dile getirmiş ve bir anlamda sahip oldukları veya olmak istedikleri kültürü yansıtmıştı. Bu noktada şehirlerdeki değişimin en önemli göstergelerinden biri de gecekondu adı verilen konutlardı. Aslında bunlar kırsal bölgelerin yapısına ait unsurlardı ve köyden kente taşınan kültürel özelliklerin, en bariz yansımalarından biriydi belki de en belirgin örüntüsüyüdü. Bu durum büyük ölçüde modernleşmenin bir sonucu olarak ortaya çıkmıştı. Zira şehirlerde fabrikalar kurulmuş ve emek gücüne duyulan ihtiyaç artmış, ihtiyacı karşılamak için kırsal bölgelerden kentlere iş gücünün yani göçün gerçekleşmesi gerekiyordu. Fabrikalar köylere taşınamayacağına göre, köylülerin fabrikalara taşınması kaçınılmazdı.

Köylülerin tarımsal gelirleri ve yaşam standartları düşük olduğu için o dönemde ve öncesinde köylerde yaşayanların büyük bir kısmı Almanya, Fransa, Hollanda gibi Avrupa ülkelerine veya İstanbul, Ankara ve İzmir gibi büyük şehirlere göç etmişti. Bu süreç şimdilerde bile Türkiye’deki şehirlerin ve dolayısıyla toplumun karşı karşıya kaldığı, pek çok sorunun temelini oluşturdu. Çünkü göç edenler ile büyük şehirler, büyük değişime yeterince hazırlıklı değildi. Bu noktada şehirler geniş bir altyapıya da sahip değildi. Bunun sonucunda geleneksel şehir anlayışı dönüşüme uğramış ve zamanın getirdiği dinamikler, beraberinde yeni sorunları da üretmiştir.

Değişim basında, sinema filmlerinde ve farklı platformlarda sıkça tartışılır hale geldi ve uzun süre eleştiri konusu oldu. Yapılan eleştirilerden biri de göç eden insanların, şehirleri köylere benzetmesiydi. Günümüzde bile büyük şehirlerdeki çarpık kentleşmenin en önemli nedenlerinden biri, o yıllarda gerçekleşen ani ve plansız göç dalgalarıdır. Şehirlerin mevcut imkânları, bu yoğun göç yükünü taşımaya yeterli değildi ve bugün dahi özellikle Ankara, İstanbul ve İzmir gibi anakentlerde (metropollerde) altyapı sorunları hâlâ devam etmektedir.

Köyden göç eden insanlar yalnızca kendilerini değil değerlerini, kültürlerini ve geleneklerini de şehirlere taşıdı. Sonuç olarak, şehir ve kent olgusu ekonomik ve sosyolojik anlamda büyük bir değişime uğradı. Bu da doğanın değişmez yasalarından biri olan entropi yasasının bir sonucudur ve bu yasaya göre bu tür değişim (ve dönüşümler) kaçınılmazdır.

2. Enerji Bakış Açısı

Tüm sistemlerin (ülkeler de dâhil) hayatta kalması (veya çalışması) için enerjiyi kullanarak dönüştürmesi gerekmektedir. Sistemlerin ekonomik olarak gelişmesi (veya iş üretmesi) için de enerjiye ihtiyaç vardır (Çamdalı, 2024a, s. 23). Bunlar kömür, doğal gaz, petrol gibi yeraltı kaynakları ile güneş, jeotermal ve rüzgâr benzeri yenilenebilir enerji kaynaklarıdır. Ancak ülkelerin sahip olduğu enerji kaynakları her zaman mevcut yapısının korunması veya gelişimi için yeterli olmayabilir. Bu bağlamda dışarıdan emek ile enerji transferine ihtiyaç duyulabilir. Örneğin Almanya gibi dünyanın en büyük ekonomileri bile 1960'lı yıllarda ülkemizden büyük miktarda iş gücü (emek) transfer etmişti. Çünkü sahip olduğu insan kaynağı yetersizdi. Benzer şekilde Cumhuriyetin ilk yıllarında, Nazi zulmünden kaçan Alman bilim insanlarının ülkemize gelmesi, Türkiye'deki eğitim altyapısının gelişimine önemli katkılar sağlamıştır (Sofracı, 2018, s. 94). Bu bağlamda yetişmiş insan gücü ve ekonomik değer oluşturacak enerji ve sermaye gibi kaynakların taşınması, elbette olumlu sonuçlar doğuracaktır. Dolayısıyla daha önce de belirtildiği gibi sisteme katılan bireyler yalnızca yetenek ve bilgi birikimlerini değil, aynı zamanda enerjilerini de beraberinde getirecektir ($\sum m_g e_g$). İnsanlar için enerji, ekonomik açıdan sermayeleri ve servetleri ile yetenekleri, meslekleri veya salt emekleri anlamında olabilir. Bu unsurlar, sistemin yararına doğru şekilde kullanıldığında veya termodinamikteki ifadesiyle net iş (veya fayda) ($W_{net} = Q - Q_0 + \sum m_g e_g - \sum m_c e_c - \Delta E_{sistem} > 0$) ürettiğinde, hem ekonomik hem sosyal açıdan önemli katkılar sağlayacaktır. Yanlış kullanıldığında ise yani net iş (veya fayda) üretmediğinde ($W_{net} < 0$) ise doğal olarak sisteme zarar verecektir. Ekonomik açıdan bakıldığında, bir birey tükettiğinden daha fazla mal veya hizmet üretiyorsa diğer açılardan olsa da ekonomik açıdan herhangi bir sorun yaşanmayacaktır. Ancak tersi durumda, ekonomik sorunlarla beraber sosyal, kültürel, güvenlik gibi birçok alanda ciddi sorunlar da ortaya çıkacaktır.

3. Entropi Bakış Açısı

Şekil 1'den de görüleceği üzere gerek eşyadan gerekse de canlıdan kaynaklı olarak bir sisteme enerjiyle birlikte entropi de taşınmaktadır ($\sum m_g s_g$). Zira entropi sistem içerisinde tersinmezliklere bağlı olarak yoktan var olarak artsa da ısı ve kütle (canlı veya cansız) ile de sisteme girmektedir. Dolayısıyla bu durumdaki sistemin enerjisi arttığı gibi entropisi de kaçınılmaz olarak artacaktır. Canlılar açısından bakıldığında ise entropi canlıların olumsuz özellikleri ile ilişkilendirilebilir. İnsanlar için bunlar, uyumsuzluk, eğitim ve mesleki yetersizlik, suç işlemeye yatkınlık ve benzeri sorunlar olarak düşünülebilir.

Taşınan bireylerin sayısı da ($\sum m_g$) bu denklemin önemli bir parçasıdır. Sayı arttıkça entropi de benzer oranda artacaktır. Özellikle bu süreç kendi haline bırakılırsa, entropi yasası gereği sistemin (veya devletin) entropisi kesinlikle artacak ve güvenlik, ekonomi, eğitim ve sağlık gibi dengeler bozulacaktır. Bu durum, düzenlenmeyen veya yönetilmeyen her sürecin zamanla düzensizliğe sürüklenmesine yani entropi artışına mahkûm olmasına benzemektedir. Doğa yasalarına göre bu olumsuz süreç, canlı ve eşya için kaçınılmaz olumsuz sonuç anlamına gelmektedir.

3.1. Entropi ile Mücadele (Emek ve Kaynak Olarak)

Sisteme taşınan enerjinin faydaya dönüşebilmesi diğer ifadeyle entropiye yol açmaması için düzenlenmesi gerekmektedir. Bunun sağlanabilmesi ancak emek ve kaynak gibi olgularla mümkündür.

Düzenleme aynı zamanda yönetim ile de ortaya çıkmaktadır. Dolayısıyla düzenlenemeyen veya yönetilemeyen olgular (ve süreçler), kaçınılmaz olarak entropi yani düzensizlik veya kaos üretecektir. Kaldı ki tüm bu süreçler doğada ve sosyal yaşamda kendiliğinden ve otomatik olarak gerçekleşecektir.

Doğada en fazla ve en düşük kaliteli enerji türü ısıdır çünkü en düzensiz enerji biçimidir ve fosil yakıtlar gibi birçok farklı kaynaktan elde edilmektedir. Elektrik ise doğada doğal bir kaynak olarak bulunmasa da dönüşüm yoluyla yani ikincil enerji türü olarak elde edilmektedir. Isının elektriğe dönüştürülmesi, enerjinin daha düzenli hale getirilmesi anlamına gelmektedir. Bu nedenle faydalı iş diğer ifadeyle ekserjitik değer açısından ısı en az, elektrik ise en kaliteli (asil) enerji türü olarak ortaya çıkmaktadır.

Aynı prensip toplumsal sistemler için de geçerlidir. Düzenin oluşturulması, geliştirilmesi ve korunması, sistemlerin kalitesini belirlemektedir. Bu durum onların ömürlerini uzatmaktadır. Aksi takdirde bilindiği gibi düzeni bozulan sistemler hem kalitesizleşmekte hem de ömürleri kısalmaktadır. Uzun ömürlü olsalar bile sağlıklı ve verimli bir yapıya sahip olamayacaktır.

Kimi tarihçilere göre Batı Roma İmparatorluğu'nun yıkılışına, mezhep kavgaları ve iç çekişmeler gibi çeşitli faktörler neden olmuşsa da Kavimler Göçü sonrası Germanlerin imparatorluk topraklarına gerçekleştirdiği saldırılar sonucunda gelişen kaos (entropi) üreten olgu ve süreçler, imparatorluğun çöküşünü hızlandıran veya çöküşe son darbeyi vuran temel etken olmuştur (Çapan ve Güvenç, 2017, s. 632–637).

Sonuç ve Öneriler

Mühendislik ve fen bilimleri olduğu kadar tarih gibi sosyal bilimler de kuşkusuz büyük bir öneme sahiptir. Tarih, yaşamda gelişen pek çok olgu ve olayın, çevrimsel olarak tekrarlandığını ortaya koyarken fen bilimleri (termodinamik dahil) de düzenlenemeyen veya yönetilemeyen olgu ve olayların kaos yani entropi üreteceğini ve farklı olsa da benzer nedenlerin, benzer koşullarda benzer sonuçlar doğuracağını ortaya koymaktadır. Bu bağlamda yaşamın fiziksel doğasının determinist (belirlenimci) bir yapıya sahip olduğu söylenebilir. Dolayısıyla bilimsel verilerden ve analogik (benzeşim) yaklaşımlardan yararlanmak, tarihi ve zamanı doğru okumak ve anlamak açısından büyük önem taşımaktadır. Bu durum aynı zamanda ülkelerin ve milletlerin tarihin doğru yerinde durması açısından da büyük önem ifade etmektedir.

Türkiye'nin kendi içerisinde bölgesel olarak gerçekleşen kitlesel göçlerin bile özellikle büyük kentlerin ve toplumun sosyokültürel yapısını ciddi şekilde nasıl değiştirdiği, yukarıda açıklanmıştı. Kaldı ki farklı kültür ve bölgelerden gelen insanların, Türkiye'deki entropiyi artırması kaçınılmazdır. Elbette sığınmacı olgusunun insani, vicdani, hukuki ve dini gibi farklı boyutları olduğu gerçeği de vardır. Milyonlarca insan, işini, geçmişini, malını, mülkünü, kültürünü, geleneğini belki de değerini hatta ailesini ve sevdiklerini geride bırakmak zorunda kalarak farklı diyarlara göç etmek zorunda kalmıştır. Sorunun bu bağlamda değişik ve karmaşık boyutları da söz konusudur. Kaldı ki olayın ölçeği bölgesel olmaktan ziyade küresel boyutlara ulaşmıştır. Bu nedenle soruna farklı boyutlardan ve insani duyarlılık noktasından yaklaşmak da kuşkusuz son derece önemlidir. Bu hususta mazlumlara sahip çıkmak, onları korumak, onların yanında olmak ve destek vermek, kadim değerlerimizin ve öğretilerimizin tarihi ve kültürel bir parçasıdır. Ancak göç olgusuna daha doğrusu sorununa tarihi gerçekler ve doğa yasaları çerçevesinden de bakmak, buna göre farklı önlemler almak ve çözümler üretmek, düşün insanları ve özellikle de yetkililer için bir sorumluluk; ülkenin ve milletin geleceği açısından ise hayati bir gerekliliktir. Büyük Türk hekim ve filozof İbn-i Sina'nın şu sözü söz konusu gerçeğe anlam yüklemektedir: "Eylemin hayırlısı iyi niyetten, iyi niyetin hayırlısı da bilimden doğdu." Bu veciz ifadeden anlaşıldığı üzere en

faydalı eylemler, iyi niyet kaynaklı ve bilime dayalı olarak ortaya çıkan ve gelişenlerdir. Bu, yaşamın doğası ve pratiği açısından da doğru bir tespittir. Aksi durum yani bilimsel kavramlara ve verilere ya da en azından bilinçli yaklaşımlara dayanmayan olgu ve eylemler, iyi niyetli olsa da çoğu zaman yetersiz kalacak ya da istenen değil istenmeyen hatta beklenmeyen sonuçları doğuracaktır.

Kaynakça

- Büyüktür, A. R. (1986). *Termodinamik: Cilt I*. Uludağ Üniversitesi Basımevi.
- Çamdalı, Ü. (2012). Termodinamik ve sosyal sistemlerin yakın çevre ilişkilerindeki ilginç benzeşim, değişim ve bir sonuç-bir ümit. *Ankara Üniversitesi SBF Dergisi*, 67(2), 213-221. https://doi.org/10.1501/SBFder_0000002252
- Çamdalı, Ü. (2024a). Ekonominin termodinamik yasaları üzerine bir deneme. *Türk Bilim ve Mühendislik Dergisi*, 6(1), 22-29. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/3676348>
- Çamdalı, Ü. (2024b). Entropi bakış açısıyla termodinamiğin kıyamet senaryosu. *Din ve Bilim-Muş Alparslan Üniversitesi İslami İlimler Fakültesi Dergisi*, 7(1), 7-16. <https://doi.org/10.47145/dinbil.1433382>
- Çamdalı, Ü., & Tunç, M. (2008). Energy and exergy efficiencies for society. *Journal of the Energy Institute*, 81(2), 118-122.
- Çapan, F., & Güvenç, B. (2017). Kavimler göçü ve Batı Roma İmparatorluğu'nun çöküşü. 21. *Yüzyılda Eğitim ve Toplum*, 6(18), 629-640.
- Dulkadir, D. (2017). Türkiye'deki Suriyeli sığınmacı krizi ve Suriyelilerin iç hukuktaki statüleri. *Doğu Anadolu Sosyal Bilimlerde Eğilimler Dergisi*, 1(2), 21-36.
- Eddington, A. S. (1927). *The nature of the physical world*. Macmillan Company. <https://archive.org/details/natureofphysical00eddi/page/n13/mode/2up>
- Engelhardt, M. (2024). *Sığınmacı devrimi* (İ. Aka, Çev.). Yapı Kredi Yayınları.
- Güreşçi, E. (2010). Türkiye'de kentten-köye göç olgusu. *Doğuş Üniversitesi Dergisi*, 11(1), 77-86. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/2151988>
- Kolukırık, S. (2009). Mülteci ve sığınmacı olgusunun medyadaki görünümü: Medya politikası üzerine bir değerlendirme. *Gaziantep Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 8(1), 1-20.
- Serway, R. A., & Beichner, R. J. (2011). *Fen ve mühendislik için fizik: Modern fizik 3* (K. Çolakoğlu, Çev. Ed.). Palme Yayıncılık.
- Sofracı, İ. E. (2018). Nazi zulmünden kaçan Almanca konuşan mülteci bilim insanlarının iktisat ve maliye ilmine katkılarına bir bakış. *Çukurova Üniversitesi İİBF Dergisi*, 22(1), 93-106.
- T.C. İçişleri Bakanlığı Göç İdaresi Başkanlığı. (t.y.). Geçici korumamız altındaki Suriyeliler. <https://www.goc.gov.tr/gecici-korumamiz-altindaki-suriyeliler>

Dijital Kültürde Gündelik Hayat ve Kimlik Sunmanın Yeni Biçimleri

Daily Life in Digital Culture and New Forms of Self-Expression

İbrahim Kaygusuz¹ 

Araştırma Makalesi Research Article

Geliş tarihi/Received:
14.04.2025

Son revizyon teslimi/Last revision
received:
23.05.2025

Kabul tarihi/Accepted:
11.05.2025

Yayın tarihi/Published:
31.05.2025

Atıf/Citation:

Kaygusuz, İ. (2025). Dijital kültürde gündelik hayat ve kimlik sunmanın yeni biçimleri. *TAM Akademi Dergisi*, 4(1), 10-27.
<https://doi.org/10.58239/tamde.2025.01.002.x>

DOI:

10.58239/tamde.2025.01.002.x

ÖZ

Gündelik hayat, toplumsal yaşamın sıradan ve alışıldık olan yönüne vurgu yapan bir kavramdır. Toplumsal örgütlenme ile ilişkili olan gündelik hayat iş, boş vakit, özel yaşam, ulaşım, iletişim ve kamusal yaşam arasındaki ilişkinin mevcudiyetini dile getirmektedir. Gündelik hayatın sosyolojisi, alışlagelmiş toplumsal hayatı tekrar keşfetmeyi amaçlamakta, bilindik olanın başka bir gözle görülebileceğini ve yorumlanabileceğini göstermeye çalışmaktadır. Toplumsal mekânın dönüşümü ve teknolojik gelişmeler ile gündelik hayatın değişimi arasında bir ilişki bulunmaktadır. Sanayileşme ve kentleşme toplumsal mekânı dönüştürmüş ve gündelik hayatı değiştirmiştir. Dijital çağa özgü olarak gelişen iletişim teknolojisi, yeni bir gündelik hayatı, dijital bir kültürü ve kimlikle ilgili yeni sunum biçimlerini ortaya çıkarmıştır. Ekonomi, siyaset, din, aile gibi toplumsal kurumlar dijitalleşme sürecinden etkilenmiş ve yeni davranış kalıpları meydana gelmiştir. Dijital çağda kültürün doğası ve günlük hayatın pratikleri çevrim içi olarak yeniden şekillenmiş, ilişkiler, kimlikler ve benlikler hızla dijitalleşmiştir. Mekâna bağlı geleneksel gündelik hayatın dönüşümünü, kültürü, benlik ve kimlikle ilgili yeni sunum biçimlerini ve kamusal alanın yeni sınırlarını dijitalleşme olgusu çerçevesinde anlamak önem arz etmektedir. Araştırmanın temel amacı, dijital iletişimin toplumsal yaşama ve gündelik hayata etkilerini sosyolojik bakış açısıyla anlamaya çalışmaktır. Makalede, dijital kültür ile gündelik hayatın değişimi arasındaki ilişki, disiplinler arası bir yaklaşımla, tarama yöntemine uygun biçimde ele alınmış, konu ile ilgili literatür taranmış ve nitel veriler sosyolojik bakış açısıyla ele alınmıştır. Çalışma sonucunda, toplumsal mekândaki dönüşümler ve iletişim teknolojisindeki gelişmelerle birlikte yeni bir kamusal alanın ortaya çıktığı görülmüş, gündelik hayatın dijital mekâna göre değiştiği, yeni bir dijital kültürün ortaya çıktığı ve kimliklerin bu yeni mekâna özgü sunum biçimleri kazandığı saptanmıştır.

Anahtar Kelimeler: Gündelik Hayat, Mekânın Dönüşümü, İletişim Teknolojisi, Değişim, Dijital Kültür, Kimlik

¹ Dr., Milli Eğitim Bakanlığı, ibrahimkaygusuz@gmail.com, ORCID ID: 0000-0001-9682-751X

ABSTRACT

Daily life, or everyday life, is a concept that emphasizes the ordinary and habitual aspects of social life. In connection with social organization, daily life expresses the existence of relationships between work, leisure, private life, transportation, communication and public life. The sociology of daily life aims to rediscover familiar social life and attempts to show that the familiar can be seen and interpreted from a different perspective. There is a connection between the transformation of social space and technological development and the transformation of daily life. Industrialization and urbanization have changed social space and daily life. The communication technology developed in the digital age has created a new daily life, a digital culture, and new forms of identity representation. Social institutions such as the economy, politics, religion, and the family have been affected by digitalization and new patterns of behavior have emerged. In the digital age, the nature of culture and the practices of daily life have been reshaped online, and relationships, self and identities have rapidly digitized. It is important to understand the transformation of traditional daily life, culture, new forms of self-expression and identity, and the new boundaries of the public sphere within the phenomenon of digitalization. The main purpose of the study is to understand the impact of digital communication on social life and daily life from a sociological perspective. This study examines the relationship between digital culture and the transformation of daily life with an interdisciplinary approach using the survey method, reviews the literature on the subject and discusses qualitative data from a sociological perspective. As a result of the study, it was found that a new public space has emerged with the transformations in the public sphere and developments in communication technology, that daily life has changed according to the digital space, that a new digital culture has emerged and that identities have gained specific forms of representation for this new space.

Keywords: Daily Life, Transformation of Space, Communication Technology, Change, Digital Culture, Identity

Extended Abstract

The present study deals with the relationship between daily life, technological change and digital culture. This study aims to understand the relationship between the transformation of social space in history, technological developments and the transformation of daily life. Within this framework, an attempt was made to understand the phenomenon of the transformation of daily life in relation to the digital cultural process and new forms of representation of identity and self. The research sought to understand the digital cultural process as a social phenomenon in the context of the following questions: How has the traditional, predetermined, space-dependent daily life changed? What transformations have the forms of interpersonal relationships undergone as a result of technological developments? How has a new cultural situation emerged in which physical reality and virtual reality are interwoven? What impact does digital technology have on culture, individualization, identity and the shaping of the self? What new boundaries have been added to the public sphere? In this article, which discusses the social reflections on the phenomenon of digitalization with an interdisciplinary approach, the relevant literature is examined using the survey method and qualitative data is discussed from a sociological perspective.

Daily life refers to a whole, and connections and repetitions rather than individual actions such as eating, drinking, dressing and communicating. The sociology of daily life attempts to understand the relationship and order between the phenomena of daily life such as objects,

furniture, clothing, food, and the use of time, which have no external sign or meaning. The transformation of social space and technological developments are changing daily life. Industrialization and urbanization have transformed social space and changed daily life. In the digital age, which began with the development of communication technology, culture, daily life, identity, self, and forms of action are being reshaped.

The technology-based transformation of culture has led to the concept of digital culture. Digital culture refers to the increasing integration of technology into daily life and the transformation of traditional habits. With the formative power of the media, a multi-layered and complex cultural transformation process has taken place. With the new technology, social media tools have become an important part of daily life. People connect, organize themselves and form virtual communities through social media. In digitized socio-cultural life, people communicate on social media platforms which they find difficult to establish in their daily lives. With the culture of interaction, exchange and discussion, the boundaries of the world are disappearing, and many activities are taking place. Social institutions are influenced by digital technology. Institutions are taking on new forms under the influence of local and global change, and institutional relationships are being reshaped.

In the digital age, technology has dominated daily life and digitalization has taken a central place in the lives of the average person. In the new era, where individualization has become dominant, digital identity and self-expression have come to the fore. In this context, the self, which is the sum of an individual's thoughts and feelings in relation to their physical body, is shaped and finds its meaning in the flow of daily life. In the digital age, the self takes on a different meaning in the disembodied environments of virtual space. The digital self is the sum of the digital information the individual creates on digital platforms. The new online self, which is connected to the offline self, is embodied in social networks. The boundary between the offline self and its online reflection, the digital self, is becoming increasingly blurred. This ambiguity of the self also applies to identity. Because there is a continuity between online and offline identities. The digital identity is a certificate and a means of self-identification for the user, just like identities in daily life. Individuals share their thoughts in virtual environments with this identity. The individual who continues his efforts to maintain his identity in online networks can generate a status for himself here, transfer it to his offline daily life and transform it into cultural, economic or political capital.

According to the results of the study, developments in communication technologies in the digital age have transformed the forms of relationships and patterns of behavior in daily life. In the course of this process, new virtual public spheres have been added to daily life. Digital technology has reshaped the phenomena of culture, identity, self and individualization. New forms of self-expression and identity have emerged, and people have begun to transfer their offline selves and identities online. In this new realm of social life, the physical world and the digital world are overlapping. The culture of the digital age is characterized by different features than traditional culture. The digital platforms of the new age give rise to new individual or collective patterns of behavior or types of activism. The direction in which the phenomenon of culture, which has become more sophisticated due to the combination of digitalization with modernization and globalization processes, will develop remains uncertain. The use of digital technology for the benefit of humanity will determine the emergence of the public interest and social order.

Giriş

Gelişen teknoloji, yeni toplumsallıklar ve gündelik hayata ait yeni formlar ortaya çıkarmaktadır. Dijital çağın iletişim teknolojileri dijital bir kültür süreci başlatmış ve kimlik sunmanın yeni biçimleri ortaya çıkmıştır. Yakın geçmişte gazete, sinema, radyo ve televizyon olarak bilinen iletişim teknolojileri yerini, toplumu çok yönlü olarak kuşatan ve olabildiğince çeşitlenen e-posta, mobil telefon, Facebook, X, Instagram, vb. sosyal medya araçlarının kullanımına bırakmıştır. Dünyada 5,78 milyar insan cep telefonu kullanmaktadır. Bu, toplam dünya nüfusunun yüzde 70,5'ine denk gelmektedir. 5,56 milyar insan internet kullanmakta ve bu, dünya nüfusunun yüzde 67,9'una tekabül etmektedir. Benzer şekilde 5,24 milyar insan sosyal medya kullanmakta, bu da küresel nüfusun yüzde 63,9'una denk gelmektedir (Digital 2025: Global Overview Report, 2025). Türkiye'de ise, 2024 yılında internet kullanım oranı, 16-74 yaş grubundaki bireylerde %88,8 seviyesini yakalamıştır (TÜİK, 2024a). Türkiye'de dikkat çeken bir başka istatistik ise, çocukların internet kullanım oranıdır. Ülkemizde 6-15 yaş grubundaki çocuklarda internet kullanım oranı, 2024 yılında yüzde 91,3'e yükselmiştir (TÜİK, 2024b). Çağdaş dünyanın toplumsal hayatı sosyal medya, yapay zekâ, nesnelerin interneti, robotik, metaverse gibi yeni dijital mecralarla iç içe geçmiştir. Kültür, gündelik hayat, kimlik, benlik, eylem biçimleri ve bir arada yaşama şekilleri yeniden şekillenmektedir. Dijitalin kültürle iç içe geçtiği bu yeni dönem, yeni bir iletişimin ve yeni bir sosyolojinin habercisi olarak görülmektedir.

Geleneksel sosyolojinin detaylı olarak sorgulamadığı, gündelik bilgi stoku etrafında inşa edilen ve toplumsal yaşamın önemli bir kısmını temsil eden gündelik hayatın ne olduğu, işleyiş biçimi ve çeşitliliği, dijital teknolojinin gelişimi ile birlikte daha da önemli hâle gelmiştir. Bu bağlamda dijital iletişimin gündelik hayattaki kullanımını irdelemek, güncel toplumsallaşma süreçlerindeki dönüşümü ayrıntılı olarak kavramak, mikro ölçekteki yenilikçi yönelimleri sosyolojinin yeni ve farklı bakış açıları ile değerlendirmek önem arz etmektedir (Yetişkin, 2016, s. 22) Sosyolojinin işlemeye devam eden ve henüz bitmemiş olan dijitalleşme sürecine ilgisi ve bu yöndeki çabası yeni sosyoloji kapsamında ele alınmaktadır. Dinamik ve akışkan toplumsal dünyanın mevcut durumunu, sosyal hayatın dijitalleşmiş doğasını, dijital medya etrafında şekillenen yeni toplumsal ilişkileri ve kurumların küreselleşmiş yapısını çözümü gayretinde olmayan geleneksel sosyoloji, dijital teknolojinin etkisini anlamlandırma çabasına girmemektedir (Sili Kalem, 2022, s. 99). Araştırmanın temel amacı, mekânın dönüşümü ile teknolojik gelişmenin gündelik hayatın değişimi üzerindeki yansımalarını, dijital teknoloji ile birlikte şekillenen yeni gündelik hayatı, dijital kültür sürecini, kimlik ve benliğin yeni sunum biçimlerini sorunsallaştırmak ve yeni sosyolojinin bakış açısıyla anlamaya çalışmaktır.

Araştırmada dijital kültür süreci, sosyal bir olgu olarak şu sorular çerçevesinde anlaşılmaya çalışılmıştır: Geleneksel, önceden belirlenmiş, mekâna bağlı gündelik hayat nasıl bir değişim yaşamıştır? Teknolojik gelişmeyle birlikte insanlar arası ilişki biçimleri hangi dönüşümlerden geçmiştir? Fiziksel gerçeklik ile sanal gerçekliğin iç içe geçtiği yeni kültürel durum nasıl ortaya çıkmıştır? Dijital teknolojinin kültür, bireyselleşme, kimlik ve benliğin şekillenmesi üzerindeki etkisi nedir? Kamusal alana hangi yeni sınırlar eklenmiştir? Çalışmada, gündelik hayat sosyolojisinin öncü ismi Fransız Sosyolog Henri Lefebvre'in teknoloji ile gündelik hayatın dönüşümü arasında kurduğu ilişki ve bu yöndeki sosyolojik yaklaşımı refere edilmiştir. Dijitalleşme olgusunun toplumsal yansımalarının disiplinler arası bir yaklaşımla ele alındığı bu makalede, tarama yöntemine uygun olarak ilgili literatür incelemesi yapılmış ve nitel veriler sosyolojik bakış açısıyla ele alınmaya çalışılmıştır.

1. Gündelik Hayat

Kısa sayılabilecek bir düşünsel tarihe sahip olan gündelik hayat kavramı, modernite ile birlikte ortaya çıkmıştır. Kavramın erken dönem temelleri modern dünyanın ilk deneyimleri ile birlikte on dokuzuncu yüzyılın sonu ve yirminci yüzyılın başlarında görülmektedir (Öznur, 2023, s. 143; Ertürk, 2021, s. 323). Kavramın muğlaklığı, kendisi hakkında derli toplu düşünmeyi zorlaştırmaktadır. Ufak tefek her şeyin yığıldığı artık bir kategori gibi görünen gündelik hayat, sıradan ve alışıldık olma özelliklerinden dolayı kavramsallaştırma sorunu yaşamaktadır. Özünde kültür ve toplumsal yapı arasındaki etkileşimin gerçekleştiği fiziksel alan olan gündelik hayat (Bennett, 2018, s. 11), gündelik eylemler kümesini, bunların birbirine bağlanarak birlik oluşturmasını ifade etmektedir. Gündelik hayat yemek, içmek, giyinmek, uyumak, iletişimde bulunmak gibi tek tek eylemlerden çok bir bütüne, birbirine bağlanmaya ve tekrara işaret etmektedir. Kavram, toplumsal örgütlenme ile ilişkili olup iş, boş vakit, özel yaşam, ulaşım, iletişim ve kamusal yaşam arasındaki ilişkinin mevcudiyetine vurgu yapmaktadır (Lefebvre, 2010, ss. 8-9). Gündelik hayatla ilgili bir düşünce birliği bulunmamakla birlikte, sistem yerine öznenin, nicelik yerine niteliğin, kurumsal olanın yerine yaşamsal olanın ön plana çıkarıldığı bilinmektedir. Kavram, uzmanlaşmış tüm yetkinlikler çıkarılıp atıldığında geriye kalan şeye işaret etmektedir (Ertürk, 2021, s. 327; Köse, 2018, s. 307).

Gündelik hayat; iletişimsel becerilerin kazanılıp geliştirildiği, normatif kavramların pragmatik biçimde formüle edilip uygulandığı; çeşitli arzu, acı ve coşkunlukların hissedildiği ve sonunda sönümlendiği çevredir. Gündelik, hem bireysel hem de kolektif becerilerin geliştirildiği, bütünleşilip insanileşilen bir ortamdır. Her ne kadar rutin, durağan ve düşünömsel olmayan özellikler sergilese de aslında şaşırtıcı bir dinamizme, içsel kavrayışa ve üretkenliğe sahiptir. Dağınıklığın, karışıklığın alanı; alışkanlık, arzu ve tesadüfiliğin kesişimidir (Gardiner, 2016, s. 35).

Hegel'in "aşına olunanın bilinen olmadığı" yaklaşımından hareketle gündelik hayatın sosyolojisi, tanıdık gibi gelen toplumsal hayatı tekrar keşfetmeyi amaçlamakta; bilindik olanın yeniden yorumlanabileceğini göstermeye çalışmaktadır (Lefebvre, 2017, s. 20). Toplumsal hayat; yaşanan değişimlerle, mekânda ortaya çıkan farklılaşma ve dönüşümlerle, rutinler, tekrarlar ve alışkanlıkla sıradanlaşmakta ve aşına olunan bir duruma gelmektedir. Rutin olmayan ve standart dışı gibi görünen gündelik hayatın aslında rutin ve standart kalıplar taşıdığı ve belirsizliğin belli noktalardan oluştuğu ifade edilebilir.

Gündelik hayatın sosyolojisi, nesneler, mobilyalar, kıyafetler, beslenme, zamanın kullanımı gibi görünüşte bir göstergeye ve anlama sahip olmayan günlük hayatın olguları arasındaki düzeni kavrama çabasıdır. Bu kavrayış toplumu daha geniş bir perspektifte anlamamanın ipucu olabilmektedir (Lefebvre, 2013, ss. 38-40). Böylece, toplumsal hayatın karmaşıklaşan olguları arasındaki göstergeleri ve anlam kümelerini yakalama imkânı ortaya çıkmaktadır.

Gündelik hayatın eleştirel sosyolojisi, yaşamın özgürleştirici imkânları ile yabancılaştırıcı güçleri arasındaki çatışmada karşılığını bulmaktadır. Yabancılaşma; sadece bireyin, emeğinin üzerindeki kontrolü kaybetmesi değil; olaylar üzerindeki öznel kontrolün kaybı, küresel tüketim toplumu şartlarında düşünce, algı ve deneyimlerin parçalanması ve yaşamın bütünsel gerçekliğine nüfuz edilememesi anlamına da gelmektedir (Köse, 2018, s. 316). Toplumsal dünyada yaşanan küreselleşme ve dijitalleşme süreçlerinin bu parçalanma ve nüfuz edememe durumunu derinleştirdiği ifade edilmelidir.

Yirminci yüzyılın başından itibaren teknolojiden fen bilimlerine, sosyal bilimlere ve felsefeye kadar hemen her alanda önemli bir araştırma konusu olmaya başlayan gündelik hayat (Şahin & Balta, 2001, s. 186) yirmi birinci yüzyıldan itibaren daha dinamik bir alan olarak kavramlaştırılmaya

başlanmıştır. Olgu, homojen bir bütün olarak değil; çoğul ve çekişmeli bir alan olarak görülmüştür. Sınıf, ırk, meslek gibi kimlik kavrayışları yerine medya ve kültür endüstrisinin önemi artmış; tüketim, boş zaman aktiviteleri gibi örüntülerin etrafında temellenen yeni toplumsal kimlikler şekillenmeye başlamıştır. Medya endüstrilerinden alınan imgeler tarafından şekillenen kimliklerin üzerindeki yerel ve tarihsel bileşenlerin etkisi azalmaya başlamıştır (Bennett, 2018, s. 15). İnternete bağlı bilgisayar teknolojileriyle akıllı telefonların gündelik hayat, kültür ve kimlik üzerindeki etkisi sonucu kamusal alanla özel alan arasındaki sınırlar bulanıklaşmıştır. İnternet, kişisel ilişkilere fiziksel mekânları aşma imkânı sağlamış, sanal kimlikler ortaya çıkmış, birey kültürel üretime daha fazla dâhil olma olanağı elde etmiştir. Bu sayede gündelik hayata yeni unsurlar eklenmiş, gruplara ait yeni ilgi alanları ortaya çıkmaya başlamıştır.

2. Mekânın Dönüşümü ve Gündelik Hayatın Değişimi

Modern toplum, büyük şehirlerin gelişmesi ile birlikte belirginleşmeye başlamıştır (Burgess, 2015, s. 89). Sanayileşme ve kentleşme toplumsal ilişkileri yeniden şekillendirmiştir (Harvey, 2013, s.277). Modernleşme, kentsel bir çerçeve içinde programlanmış yeni bir toplumsal hayat üretmiş, yerleşim alanları (mekân) yeniden düzenlenmiş, gündelik hayat bu yeni mekânsal yapı içinde yeniden şekillenmeye başlamıştır (Pirene, s. 158). Sanayi devrimiyle birlikte şehirde üretime dayalı yeni bir yapılanma ortaya çıkmıştır. Köy toplumunu dönüşüme uğratan bu süreç banliyöler, toplu konutlar, sanayi kompleksleri ve uydu kentler ortaya çıkarmış; toplumsal yaşama ait belli hiyerarşiler, modeller, planlar ve programlar meydana gelmiş; bu durum bürokratik güdümlü bir toplumsal yapı ile sonuçlanmıştır (Lefebvre, 2014, s. 8). Üretimi şehirde gerçekleştirmenin toplumsal yansımaları olmuş ve gündelik hayat değişmiştir. Örneğin sanayileşme hiyerarşik bir düzen üretmiş; bilgi, iletişim ve yazılım teknolojisinin sanayiye egemen olması mekânın yeniden üretimine katkıda bulunmuş; yeni yollar ve binalar tabiatı dönüştürmüş; ekonomi, bilgi ve kültürde önemli değişimler gerçekleşmiştir. Şehir planlamalarının, tasarımlarının ve uygulamalarının ürettiği mekânsal dönüşüm gündelik hayatı geleneksel yapısından koparmıştır.

Bu yeni dönemde kapitalizm, bürokratik devlet yoluyla kent merkezlerini kendi güç alanlarına dâhil etmek için mekâna egemen olmaya başlamıştır. Böylece mekân denetlenerek homojenleştirilmiş, yerel farklılıklar devre dışı bırakılmış ve gündelik hayat yaşanmış duygusal anlam ve niteliklerinden yoksunlaştırılmıştır. Bu durum, “soyut mekânın üretimi” şeklinde kavramsallaştırılmaktadır. Sonuçta geleneksel gündelik hayatın devam ettiği mekân ve doğal dünya, kârlı bir üretici güce dönüştürülmüştür. Mekân; bir meta olarak bölünmüş, parsellere ayrılmış ve parçalanmıştır. Kısıtlanmış doğanın yerini küresel anlamda giderek yoğunlaşan ve insanın maddi doğayı dönüştürmesinin göstergesi olan toplumsal mekân almıştır (Gardiner, 2016, s. 130). Modern tekniğin değiştirdiği gündelik hayat, özel yaşama varana dek daraltılmıştır. Şehirler ve siteler gündelik hayatı güçlü şekilde yapılandırmıştır. Gündelik hayat burada kusursuz olmakla birlikte durgun ve derinlikten yoksun hale getirilmiştir (Lefebvre, 2019, s. 86). Gündelik hayatın şekillendiği yeni şehir hayatında her nesnenin işlevi belirlenmiş; bireyin davranışı kurallar, tekrarlanan hareketler ve planlarla çevrilmiştir. Böylece doğa üzerindeki hâkimiyet çabası insanın kendi doğasına yabancılaşmasıyla sonuçlanmış, sistem ekonomik büyüme yaşarken toplumsal gelişme kentsel bunalıma dönüşmüştür (Köse, 2018, s. 334). Metropolleşme ile birlikte bireyin elindeki maneviyat zayıflamış, birey öznel formdan nesnel forma dönüştürülmüş ve güç organizasyonunun bir dışlisi hâline getirilmiştir. Metropol, her türlü kişisel hayatı saf dışı bırakmıştır. Mekânı kuşatan teknolojiye, eğitim kurumlarında, insanların yaşadığı binalarda gayrişahsi bir ruh ortaya çıkmış; nesnel kültür büyümüş, bireysel kültür küçülmüş ve kişi bu durumun altında ezilmiştir (Simmel, 1903, s. 327).

Modernleşme, müdahale ederek şekillendirdiği bu yeni toplumsal mekânda kendisinin belirlediği ilişki kalıplarını bireye dayatmıştır.

Mekânın tarih içindeki son dönüşümü post modern dönemde gerçekleşmiştir. Bu son aşamada soyut mekân, sanal kamusal mekâna (dijital alan) dönüşmüştür. Örneğin metaverse, fiziksel dünya ile dijital dünyanın kesiştiği; eğlence, eğitim, iş, alışveriş gibi gündelik fiziksel eylemlerin sanal gerçeklik, artırılmış gerçeklik cihazlarıyla sanal ortamlarda deneyimlenebildiği ve kullanıcıların avatarlar aracılığıyla bir araya geldiği dijital, kurgusal bir mekândır. Dijital mekân; genel ağ, sosyal medya, yapay zekâ, bilgisayar oyunları, artırılmış ve sanal gerçeklik teknolojileri, kripto para, blok zinciri, nesnelerin interneti, bulut depolama vb. teknolojilerin bir arada kullanıldığı bir üst yapıdır. Bu yeni teknoloji, sanayileşme sonrası dijital toplumun gündelik hayatını değiştirmektedir.

Gündelik hayatı değiştiren bu dijital mekânın avantaj ve dezavantajlarından bahsedilebilir. Dijital teknoloji ürünlerinin tüketim faaliyetleri, bireysel iletişim, bilgi arayışı, bankacılık işlemleri gibi alanlarda sunduğu imkânlar kadar aşırı ve bilinçsiz kullanımının beraberinde getirdiği fiziksel, psikolojik ve sosyal dezavantajları da bulunmaktadır (Tuna Uysal & Tan Eren, 2022, s.194). Öte yandan nesnelerin internetiyle evde kullanılan akıllı eşyalar birbirine bağlanmakta, aralarındaki veri paylaşımı nedeniyle bireylerin yaşantıları kaydedilebilmekte (Olgun, 2020, s. 207), böylece gündelik hayatın ilişki biçimlerine yeni formlar eklenmektedir.

3. İletişim Teknolojisi ve Dijital Toplum

İlk büyük değişimini sanayileşme ve kentleşme gibi faktörlerin etkisiyle yaşayan gündelik hayatın ilişki biçimleri dijitalleşme süreci ile yeni bir safhaya geçmiştir (Yalçı, 2022, s.36). Toplumsal hayata girerek onu dönüştüren ve sanal kamusal bir mekân olarak bireyin yeni ilişkilerini etkileyen temel iletişim teknolojisi Web'dir. Bu teknolojinin özellikleri gün geçtikçe artmaya devam etmektedir. İnternet, bilişim ve dijital iletişim teknolojilerindeki gelişmeler web teknolojisini etkili bir iletişim platformuna dönüştürmüştür. Yazılabilir web, web 2.0, yeni medya, sosyal medya ve online medya olarak da ifade edilen bu teknoloji, gündelik hayatın ilişkilerini dijitalleştirmiştir. Bu teknoloji, kullanıcının içerik üretmeye dönük etkinliğini, bireysel platform oluşturma gücünü ve haber alma hızını arttırmıştır. Süreçle birlikte maliyetler minimize edilmiş ve bireyin gündelik hayatında dünya ile daha fazla etkileşim kurma imkânı ortaya çıkmıştır. Dünya küçük bir mekân haline gelmiş, kültürlerarası yakınlaşma hız kazanmış ve bu yöndeki birliktelikler artmıştır. Bu teknoloji; tasarım, katılım, hız, paylaşabilme, yeniden yorumlayabilme vb. özellikleri ile öne çıkmıştır (Koçyiğit & Koçyiğit, 2018, s. 19).

Telekomünikasyon ağının küresel yaygınlığı ve bilgisayar teknolojisi, bilginin yeniden yapılandırılması ve depolanması ile sonuçlanmıştır. Telefon, radyo ve televizyon tecrübesi; insanların dijital teknolojiye daha kolay adapte olmasını sağlamıştır (Rheingold, 1993). Dijital teknoloji; artan bir şekilde veri üretmekte, toplamakta, depolamakta, işlemekte, değerlendirmekte ve insanları ekonomik, siyasi ve gündelik hayatta oyun dışı bırakabilen kararlar alabilmektedir. Bu gelişmenin dijital kapitalizmin bir niteliği olan veri kapitalizminin ortaya çıkışıyla sonuçlanabileceği ifade edilmektedir. Büyük veri kapitalizminin düşünce sistemlerini, bilgi biçimlerini, ekonomi politikası, yönetim zihniyetini, yaşam pratiklerini, örgütleri, kurumları, öznellikleri, söylem ve ideolojileri değiştirdiği vurgulanmaktadır (Fuchs, 2021, s. 75).

Teknolojik gelişmeler, toplumsal örgütlenme biçimleri üzerinde önemli düzeyde etkilerde bulunmaktadır. Teknolojik değişimin mekanik sonuçları ile birlikte zihniyet değişimi üzerindeki etkisi dikkat çekmektedir. Yeni teknoloji örgütlenmelerdeki değişimlerin yararlarını maksimize etmektedir.

Örneğin bilgisayar ağları büyük şirketlerin stratejik ittifaklarını, sözleşmeli işlerini ve merkezden bağımsız karar alma süreçlerini daha hızlı ve doğru şekilde yönetmelerini sağlamaktadır (Castells, 2005, s. 233). Benzer şekilde teknolojik gelişmelere bağlı olarak ekonomilerde ve sınai sektörlerinde yeni iş modelleri oluşmaktadır. Endüstri 4.0'ın ürünü olan akıllı işletmeler ve fabrikalar ortaya çıkmaktadır. Akıllı işletmelerde makineler birbirleri ile iletişim halinde süreçlere müdahale etmekte, sorunları çözmekte, ürün özelleştirme çalışmalarında en ideal yolu tespit etmekte hatta çevresindeki insanlara karşı duyarlı olmaktadır. Akıllı fabrikalarda, üretim kaynakları birbirlerine bağlanmakta, otomatik bilgi alışverişleri söz konusu olmakta, makine arızalarını öngören ve önleyen, üretim süreçlerini kontrol eden ve dijital entegrasyonu içeren zeki ve bilinçli sistemler bulunmaktadır (Altıntaş, & Özata, 2020, s. 60).

Yeni teknoloji ile birlikte gündelik hayatın önemli bir parçası hâline gelen sosyal medya araçları, geleneksel mekânda gerçekleşen yüz yüze iletişime benzer etkiler oluşturmaktadır. Sayıları hızla artan kullanıcılar, örgütlenerek, sanal topluluklar oluşturmakta ve bağlantılar kurmaktadır. Sosyal iletişim ortamlarında birey, dijital bir kimlik oluşturarak kendi fotoğraflarını, etkinliklerini, paylaşmakta ve arkadaşlarının profil ve etkinliklerini takip etmektedir. Dijital süreçte sanal toplulukların kimlikleri ve yapıları, geleneksel coğrafya ve fiziksel kısıtlamaların ötesinde bir gelişme göstermektedir. Siber alan, benzer ilgilere sahip kişilerin iletişim imkânını ve entegrasyonunu kolaylaştırmaktadır. Bilgisayar networkleri; fiziki mekândan bağımsız, milyonlarca insanı siber uzayda bir araya getirerek sosyal gruplar oluşturmaktadır. Burada geleneksel topluluklardaki coğrafi/fiziki mekânlardan bahsedilmemektedir. Sanal grubun mensupları; espri, bilimsel tartışma, ticaret ve planlar yapmakta; duygusal ilişkiler paylaşmakta, beyin fırtınası gerçekleştirmekte, dedikodu ve düşmanlık yapmakta; arkadaş bulmakta veya kaybetmekte, oyun oynamakta, sanatla uğraşmakta veya amaçsız dolaşmaktadır. Sanal gruplarda bireyler, fiziksel varlıklarını geride bırakarak gerçek hayatta yaptıklarının çoğunu yapmaktadır. Bu sanal dünyada ötekinin eli tutularak merhabalaşılmamakta ama bu sınırlar içinde çok şey yapılabilir. Sanal dünyanın çeşitliliği, renkliliği ve kültürel zenginliği bireylere çekici gelmektedir. Örneğin kitap satın alınabilmekte, akademik metinlerin elektronik versiyonlarına ulaşılabilen, toplantı düzenlenebilmekte ve psiko-terapi yeri olarak kullanılabilir. Aynı düşüncelere sahip insanlar, zamana ve coğrafyaya bağlı kalmadan bir araya gelmektedir. Benzer siyasi görüşü paylaşan insanlarla gündelik konular hakkında tartışılabilir veya dünyaya yayılmış tanıklarla anlık temas kurulabilir. Ortak özelliklere sahip insanlar kayıt dışı olan bu yeni kamusal mekânda fiziksel engellere takılmadan bir araya gelmekte, örgütlenmekte, eylem ve fikir birliktelikleri oluşturmaktadır. Altyapısı maddi bir ağ olmasına rağmen bu sanal topluluk, maddi olmayan bedensiz bir topluluk olup burada insanlar konuşmakta, mesaj göndermekte, paylaşmakta ve ticaret yapmaktadır. Bu eylem biçimleri ile bireyler gerçek hayatta yapabileceklerini yapmakta fakat ötekini görmeden karşılıklı olarak yardım edebilmekte/alabilmekte, sorularına cevap verebilmekte ve kendi sorularına cevap alabilmektedir. Bu yeni kamusal mekânda gerçekleşen etkileşimler -gündelikliği, sosyalliği ve derinliği tartışılmakla birlikte- gerçek insanlık duygularını ve ilişkilerini içermektedir. Grup olarak da adlandırılabilen bu topluluklar, ortak normlara ve uygulamalara sahiptir. Birtakım ahlaki standartların da oluştuğu ve devam ettiği söz konusu gruplarda üyelerin bağlılığını sağlayan semboller ve ritüeller ortaya çıkmaktadır. Üyelerde benzer düşünme biçimleri, fikir ve eylem birliktelikleri doğmaktadır. Örneğin eğitimle ilgili sanal bir topluluk üzerinde yapılan bir saha çalışmasında diğer sanal topluluklarda olduğu gibi gruba üye bireylerin çeşitli benzerliklere sahip olduğu ve grupta eğitim kaygısı, çocukların sosyalleşmesi ve kişilik gelişimi, okul-aile iletişimi, karne sevinci gibi ortak konular etrafında paylaşımların ve tartışmaların gerçekleştirildiği gözlemlenmektedir. Aileler birinci sınıfa başlayan çocuklarının eğitim hayatı ile ilgili ortak kaygılar taşımakta, okuma ve yazma konusunda endişelenmekte ve bu durum grupta sıkça tartışılmaktadır. Araştırmada okul ve aileler arasında

yaşanan diyaloglar ile okulda gözlemlenen iyi/kötü durumlar hakkında aileler arasında kurulan iletişimler dikkat çekmektedir. Bu toplulukta çocukların başarılarını paylaşmak bir gelenek hâline dönüşmüş; karneler hem bir sevinç paylaşma hem de seilmeyen “öteki”ye bir gösteri aracı haline gelmiştir (Bozkurt, 1999; Aktan, 2018, s. 153; Yanıklar, 2014, s. 161; Gündüz & Engin, 2016, s. 43).

Mobil telefonların medyaya dönüşmesiyle birlikte iletişim kültürünün seyri değişmiştir. Anlık iletişim imkânının ortaya çıkması günlük hayatı kolaylaştırmış, sanal ortamdaki aktiviteleri ve örgütlenmeleri artırmıştır. Birey akıllı telefon sayesinde küresel ölçekte faaliyetleri takip edebilme hatta katılabilmek imkânı elde etmektedir. Öte yandan, dijital dönemde artırılmış gerçeklik teknolojisiyle oluşturulan yeni oyunlar, mobil araçlar yoluyla yeni gruplar meydana getirmektedir. Bireylerin günlük davranışlarını etkileyen bu oyunlar, kültürel değişime sebep olmaktadır. Oyunlar, bireylere birtakım avantajlar sağlamakla birlikte bağımlılığı artırmaktadır. Gündelik fiziki gerçeklikten çok sanal iletişim kodlarını teşvik eden bu oyunlar bireyi toplumdan uzaklaştırmakta, yalnızlaştırmakta ve dijital kültürün geleneksel kültürü baskılamasına yol açmaktadır (Çakmak, 2018, s. 314).

Dijital teknolojinin gündelik hayat üzerindeki bu etkileri ile ilgili iki yaklaşım ortaya çıkmıştır. Bunlar dijital iyimserlik ve dijital kötümserliktir. Dijital iyimserlere göre dijital teknolojiler dünyayı kökten dönüştürmüş; yeni topluluk biçimleri, alternatif bilme ve algılama yolları, üretici yenilik, katılımcı kültür, ağ bağlantılı eylemcilik ve dağıtılmış demokrasi vadetmektedir. Dijital kötümserler ise, dijital teknolojilerin olumlu bir değişim meydana getirmediğini, aksine yeni denetim biçimleriyle tahakkümü derinleştirip genişlettiğini dile getirmektedir. Bu yaklaşım kötümser ağ bağlantılı otoriterliklere, sömürü ve gözetim toplumunun yükselişine dikkat çekmektedir (Fuchs & Chandler, 2021, s. 8). Akıllı telefonların ve dijital nesnelerin özgürleştirici vaatlerini yerine getirmekte başarısız olduğunu ve yeni köleleştirme koşulları oluşturduğunu dile getiren kötümser yaklaşım, dijital köleliğin (i kölelik) ortadan kaldırılması gerektiğini ifade etmektedir. Bu yaklaşıma göre dijital medya, dünyaya ve insanlığa fazlasıyla zarar vermiştir. Yaklaşım, yeni/eski kölelik tarzlarına direnmek, onları ortadan kaldırmak ve insan onurunu yeniden kazanmak gerektiğini vurgulamaktadır. Yaklaşım, kapitalizm sonrası dönemde istenilen sonuçları elde etmek için aynı teknolojik nesneleri kullanmayı önermektedir (Qui, 2021, s. 203).

4. Dijital Kültür ve Gündelik Hayatın Yeni Formları

Kültür, insanların gündelik hayat karşısında geliştirdikleri ve tarihsel olarak semboller şeklinde tevarüs ettikleri anlamlar bütünüdür. Semboller, anlamlar örüntüsünün tarihsel aktarımına işaret etmektedir. Bu semboller, insanların gündelik hayata ilişkin bilgi ve tutumlarını ilettikleri, devam ettirdikleri araçlarda ve tevarüs ettikleri kavramlarda ifadesini bulmaktadırlar. (Subaşı, 2001, s.241). Kültür, iletişim yoluyla kendini var etmektedir. Toplumsal iletişim biçimlerinin teknoloji temelinde değişim yaşaması kültürün yeniden ele alınmasını gerekli kılmıştır (Koç, 2022, s.500). Kültürün teknoloji temelli dönüşümü dijital kültür kavramını ortaya çıkarmıştır. İnternetin toplumsal hayata dâhil olmasıyla birlikte üretilen her türlü şeyde dijital kültüre ait bir parça bulmak mümkün hale gelmiştir (Ünal & Koçak, 2023, s. 2121). Dijital kültür, dijital çağın getirdiği değişimle birlikte teknolojinin gündelik hayatın içinde daha fazla yer alması ve geleneksel alışkanlıkları değiştirmesidir. Medyanın şekillendirici gücü ile çok katmanlı ve karmaşık bir kültürel dönüşüm süreci gerçekleşmiştir. İnternet, dijital kültür tarihinin başlangıcı olarak kabul edilmektedir. İnternet teknolojileri, enformasyona erişim, otoritelerden bağımsız bir örgütlenme ve dijital/sivil bir kültür alanının oluşmasını sağlamıştır. Süreçle birlikte gündelik hayata yeni formlar ve sınırlar eklenmiş, dijital bir

kültür süreci başlamış, yeni bir sanal kamusal alan açılmıştır. Dijital kültürün geliştiği bu yeni kamusal alanda çoklu ilişkiler geliştiren bir birey tipi ortaya çıkmıştır.

Dijital çağın kültürel ortamında görüntüler; yazıyla, sözle, sesle, hareketle ve dokunmayla birey ve grupları kendi sahasında rol almaya yönlendirmektedir. Görünen ekranın arkasında sürekli işleyen ve eylemleri gözleyen kodlar bulunmaktadır. Etkileşimin dijitalleşmesi sürecinde insan bedenî ve zihnî tüm olanaklarıyla görsel, işitsel, hareketli ve etkileşime açık olan bu evrenin içine çekilmektedir (Sayılğan, 2016, s. 180). Süreç, küresel ve yerel ölçekte yeni bir aktivite kültürü ortaya çıkarmıştır. Dijital aktivizm sürecinde kolektivitinin inşasıyla ilgili yeni tartışmalar ve uygulama pratikleri ortaya çıkmıştır. Sanal platformların saha/sokakla eş güdümlendiği bu yeni aktivizm türü birçok ülkede hem kamuoyu oluşturma hem de örgütlenme başarısı elde etmiştir. Örneğin 7 Ekim 2023 tarihinde başlayan Filistin-İsrail savaşı ile ilgili ortaya çıkan küresel kamuoyu, kolektif ve etkili aktivizmin bu yöndeki başarısıdır.

Dijital teknoloji, kısa sürede kendi insan tipini yani dijital yerliyi üretmiştir. Aynı anda birden çok görevle baş edebilme becerisine sahip bu yeni insan tipi, düz yazı yerine görseller aracılığıyla öğrenmeyi tercih etmekte; çevresiyle sürekli iletişim hâlinde olmakta; bilginin aktif yapılandırıcısı olarak teknolojiyle, oyunla ve anlık ödülleriyle öğrenmekte; simülasyon ve üç boyutlu oyunlar gibi fantezi ortamlarını gerçek ortamlara tercih etmektedir (Dindar & Akbulut, 2016, s. 61). Dijital teknoloji ile çevrelenmiş bir dünyada yetişen bu dijital yerliler, dijital göçmenlere nispetle farklı deneyimlere sahiptir. Net kuşağının üyeleri olan dijital yerliler, bilgileri hızlı bir şekilde almaya alışkındır. Bu insan tipi rastgele erişimi tercih etmekte (hipermetin gibi), anlık memnuniyet ve sık ödülleriyle büyümektedir. Buna karşılık dijital göçmenlerin, yeni insan tipinin becerilerini takdir etme özelliği yetersizdir (Prensky 2001, ss. 1-6). Göçmen ve yerli arasındaki farkın belirginleştiği sosyal mekânların başında sınıf ve aile ortamları gelmektedir. Okulda, yükseköğretimde okuyan yeni kuşak için dijital yerli, net kuşağı, Google kuşağı, Y kuşağı veya Z kuşağı gibi sıfatlar kullanılmaktadır. Terimler, gençlerin hayatlarında yeni teknolojilerin önemini ve anlamını vurgulamaktadır. Yeni teknoloji, bu kuşağın iletişim kurmasında, sosyalleşmesinde ve üretken olmasında büyük değişimlere yol açacak tanımlayıcı özelliklere sahiptir. Örneğin dijital teknolojinin eğitim açısından etkili sonuçlara yol açtığı dile getirilmelidir (Helsper & Eynon, 2016, s. 40). Yeni kuşağın, aile ve din ile ilişkilerinde de önemli dönüşümlerin yaşanacağını dile getirmek mümkündür. Dini pratiklerin anlatılması/uygulanması sürecinde dijital araçların kullanılması gençlerin geleneksel dini değerlere bağlılıklarını etkilemekte, yoğun bilgi akışı yeni kuşağın inanç ve anlam arayışlarını dönüştürmektedir.

Dijitalleşen sosyokültürel yaşamda bireyler, gündelik hayatta kurmakta zorlandıkları iletişimi sosyal medya platformlarında gerçekleştirmektedir. Zira dijital alan eleştiri ve hesap verme zorunluluğu açısından gündelik hayattan farklılaşabilmektedir. İletişime geçilecek kişiler ve iletişim zamanı bireyin kendisi tarafından belirlenmekte, sosyallığın sınırları daha kontrol edilebilir düzeyde tutulabilmekte ve birey kendisi ile ortak ilgilere sahip diğer kullanıcılarla sıkı bir iletişim kurabilmektedir. Etkileşim, paylaşım ve tartışma kültürü ile dünyanın sınırları ortadan kalkmakta ve benzer pek çok aktivite gerçekleştirilmektedir. Aynı sosyal medya ortamını paylaşan bireyler gündelik hayatta olduğu gibi bazı ortak tutum ve düşüncelere sahip olabilmektedir (Aktan, 2018, s. 149).

Toplumsal kurumlar da dijital teknolojiden etkilenmektedir. Kurumlar, yerel ve küresel değişimlerin etkisiyle yeni formlara bürünmekte, kurumsal ilişkiler yeniden şekillenmektedir. Örneğin siyaset kurumunda ilişki biçimleri değişmekte siyaset yapıcılarının açıklamalarını X yolu ile yapmakta;

bireyler, Facebook ve Instagram’da idealize edilmiş kimlikler üzerinden siyasi paylaşımlarda bulunmaktadır.

Bu bağlamda teknolojik aygıtlarla çevrili sınırsız enformasyon içinde doğan yeni kuşak, anne-baba, öğretmen ve ders kitapları gibi geleneksel referans kaynaklarından ve bilgi otoritelerinden azade büyümektedir. Özgürlüklerine, mahremiyetlerine ve konforlarına dokunulduğunda güçlü tepkiler veren yeni kuşak, taleplerinin karşılanması konusunda ısrarcı olmaktadır. Geçmişin siyasal-politik jargonları ve eylem tarzları bu kuşakta bulunmamaktadır. Siyasal bilinçleri de klasik literatüre göre şekillenmeyen bu kuşağın politik eylemleri bilindik kalıplara uygun düşmemektedir. Geleneksel örgütlü siyaset tarzı ve geleneksel politik aktörler dönüşüm sinyali vermekte dijitalleşme üzerinden farklı politik eylem biçimleri şekillenmektedir (İlhan, 2025).

Öte yandan dijital teknoloji küresel kültür ile yerel kültürleri etkileşime geçirmekte ve yeni bir kültürel durum ortaya çıkarmaktadır. Bu yeni durum kültürel melezleşmedir. Kültürel melezleşme sürecinde dijitalleşen medya aynı yaşam tarzını her yere yaymakta, küresel kültür, yerel kültürle nüfuz ederek kendine doğru bir eğilim ortaya çıkarmaktadır (Çaycı & Karagülle, 2016, s. 582). Bu eğilim Doğu’dan Batı’ya doğru gerçekleşmektedir. Yeme içme kültürü, giyim tarzı ve tüketim alışkanlıklarında yaşanan değişim bu eğilimin uzantısıdır (Arklan & Soy & Sandıkcı, 2022, s. 172). Bireysel ilgi ve tutumları yeniden şekillendiren bu eğilim bireyselleşme olgusunu belirginleştirmekte, aile içi ilişki biçimlerini dönüştürerek aile bütünlüğünü zedeleyebilmekte ve kuşak çatışmaları üretebilmektedir. Dolayısıyla dijital çağda iletişim araçlarının kültürün anlam kaynağı hâline geldiği ve onu yapılandığı ifade edilebilir. Bu bağlamda içten büyüyen organik, otantik ve kimliğine odaklı bölgesel kültür ile dışa yönelen, dıştan büyüyen, melezliğe, tercümeyle yönelen yerel ötesi medya kültürlerini birbirinden ayırmak gerekir. Medyatikleşen kültürler az ya da çok hibritler ve içinde yaşayan kimlikler sürekli değişen tanımlamalardır (Hepp, 2015, s. 120).

Adorno ve Horkheimer’in kültür endüstrisi kuramının dijital kültür kavramıyla ilişkisini kurmak mümkündür. Bu kurama göre, kültür endüstrisinin tüm toplumlara nüfuz etmesi, sadece kültürel malların üretimi ve üretim sürecinin kendisi ile ilgili değil, aynı zamanda bireylerin kimlikleri ile de ilgilidir. Kültür endüstrisi kuramının, “tüm dünyanın kültür endüstrisi süzgecinden geçirildiği, kültür endüstrisine ait ürünlerin herkes tarafından zorunlu olarak tüketildiği” argümanı (Adorno, 2014, s. 55) dijital kültür bağlamında yeniden okunabilir. Medya kültürünün gündelik hayata dair ilgi ve aktivitelere her yönüyle hükmettiği iddiaları, dijital kültür perspektifinde yeniden tartışıldığında, dijital kültürün aslında tek yönlü kitlesel, standartlaşmış bir kültür olmadığı, Adorno ve Horkheimer’in izin verdiğinden daha karmaşık ve çelişkili özellikler içerdiği ifade edilmelidir (Hepp, 2015, s. 40). Çünkü kültür, bütün anlam kaynakları dijital iletişim araçları tarafından şekillendirilebilecek düzeyde basit bir olgu değildir. İnsanın fiziksel bir varlık olması ve ötekisi ile doğrudan iletişimde bulunması, dijital iletişim araçları tarafından şekillendirilmemiş birçok kültürel unsurun varlığına imkân tanımaktadır.

5. Kimliklerin ve Benliklerin Yeni Sunum Biçimleri

Gündelik hayat kimlik ve benlik sunumunun gerçekleştiği bir alandır. Teknolojik cihazlar, birey ve grupların kimlik sunumlarına aracılık etmektedir. Modernleşme, sınıfsal kimliklerin teknoloji yoluyla gündelik hayata taşındığı bir dönemi temsil etmektedir. Modernleşme süreci aynı zamanda yüksek teknolojiye sahip gündelik hayatın lüksünün, televizyon ve sinema aracılığı ile bu donanımdan mahrum birey ve sınıfların dünyasına takdim edildiği ve bunların kendi gündelik hayatlarından kopartıldığı bir süreci temsil etmektedir. Aynı modern teknoloji (ör. sinema) paradoksal biçimde burjuva sınıfının egemen gündelik hayatının eleştiri aracı (Lefebvre, 2010, s. 17) ve yoksul sınıfların kimliklerini var etme vasıtası olmuştur. Çağdaş dönemlere gelindiğinde ise teknoloji, gündelik hayatı domine etmiş ve dijitalleşme bireyin hayatında merkezî bir konuma yerleşmiştir. Bu süreçte sınıfsal kimliklerden çok bireyselleşen (dijital) kimlik ve benlik sunumları öne çıkmıştır.

Bireyin fiziksel bedenine ilişkin düşünce ve duygularının toplamı olan benlik, gündelik hayatın akışı içinde şekillenmekte ve anlamını bulmaktadır. Günümüzde benlik, sanal mekânın bedensiz ortamlarında farklı anlamlar kazanmaktadır. Dijital benlik, bireyin dijital platformlarda oluşturduğu dijital enformasyonun toplamıdır. Çevrim dışı bireyin benliği ile ilişkili yeni çevrim içi benlik, sosyal paylaşım ağlarında vücut bulmakta ve psikolojik gelişmenin önemli sahnelerinden biri olmaktadır. Çevrim dışı benlik ile onun çevrim içi yansıması olan dijital benlik arasındaki çizgi giderek belirsizleşmektedir. Benlik için söz konusu olan bu belirsizlik kimlik için de geçerli olmaktadır. Çünkü çevrim içi ve çevrim dışı kimlikler arasında da bir devamlılık bulunmaktadır (Bennett, 2018, s. 147).

Dijital ortamlarda benliklerin hatta kimliklerin sabit bir pozisyonu yoktur. Seçilebilir, değiştirilebilir ya da istendiğinde terk edilebilir. Bu benlik, vazgeçilebilir ya da geri alınabilir. Hoşa gitmeyen, istenmeyen dijital benlik; fiziksel bedenden bağımsız olduğu için sosyal çevre değişikliğine ihtiyaç olmadan geri alınıp silinebilir ve bir yenisi oluşturulabilir. Hâlbuki çevrim dışı ortamda benlik bir beden ile ilişkilendirilmiş, o bedene sabitlenmiştir ve ondan ayrı olarak var olamamaktadır. Bu benlik bir kez oluşturulduğunda ilgili bedeni gölge gibi takip etmekte ve kişinin kurmuş olduğu bu benlikten silkelenip kurtulması zor görünmektedir. Bireyin bulunduğu sosyal çevreyi terk etmesi, bir yenisine dâhil olması ve orada benliğini yeniden yapılandırması gerekebilir (Morva, 2016, s. 43).

Dijital kimlik ise, kullanıcının -gündelik hayattaki kimlikler gibi- sertifikası ve kendini tanıtırma aracıdır. Bu kimlik sayesinde birey, başka kullanıcıların kendisi yerine iletişim kurmasını önlemektedir. Herhangi bir siyasi görüş sahibi bir kullanıcı, sanal ortamda aynı siyasi görüşü savunan bireylerle bir araya geldiğinde onların değerlerini göz ardı edememektedir. Çünkü topluluklar sanal olmakla birlikte duygular gerçek yaşamdan ve gerçek değerlerden etkilenmektedir. Kişinin, dijital kimlikle sanal ortamda kritik yaptığında etik hareket etmesi beklenmektedir (Gündüz & Engin, 2016, s. 56-57).

Erving Goffman'ın tiyatro modeli ve vitrin metaforu, bireyin dijital kültür sürecinde kimliğini ve benliğini başkalarına sunma şeklini ve başkalarının kendisi hakkındaki izlenimlerini yönlendirme/denetleme çabasını anlamamıza katkı sağlamaktadır. Ona göre birey, kültürel ortamdaki davranışlarını iki modelden yararlanarak oluşturmaktadır. Öncelikle birey hakiki, içten ve dürüst bir performans sergilemektedir. İkinci olarak birey, profesyonel oyuncuların sahnelediği tiyatro oyununa benzer bir performans sergilemektedir. Ciddiye alınması beklenen ama aynı zamanda yapmacık olan bu performansta özenle bir araya getirilmiş sahte davranışlar söz konusudur ve bu davranışların gerçeklikle ilgisi yoktur. Vitrin ise performans sırasında bireyin kullandığı standart ifade donanımdır. Oyuncunun vitrinde sunduğu performans, toplumun kültürel kodlarına uygun şekilde tasarlanmıştır. Bu bağlamda vitrindeki oyuncu, izleyicilere kendini olduğundan daha iyi göstermekte ve kendini daha yüksek bir statüye çıkaracak performans sergilemektedir (Goffman, 2020, s. 15-58).

Buradaki temel ayrıntı oyuncunun, toplumun onayladığı değerleri içeren idealize edilmiş bir kimlik sunma eğilimidir. Birey bütün bu eylemlerin toplamı ve düzenlenmelerin ürünüdür. Bu durum bireyin, çevrim içi profilinde sunduğu fotoğraflar, paylaşımlar ya da takip ettiği kişiler gibi her bir unsurun toplamından oluşmasına benzemektedir. Birey, sosyal medya platformunda kendi vitrinini üreterek kimlik bilgilerini, dünya görüşünü ve özel yaşamını paylaşabilmektedir. Böylece birey fazla beğeni alarak, izleyici/takipçi sayısını arttırarak ve kullanıcı profillerini popüler hâle getirerek duygusal tatmin yoluna gitmektedir. Aslında sosyal medya kullanıcısı, günlük hayatta gerçekleştirdiği birçok eylemi yapmacık performanslar aracılığıyla sosyal medya üzerinden kamusal hâle getirmektedir (Güzel, 2016, s. 87; Çakmak & Çavuş, 2018, s. 13).

Pierre Bourdieu'nun "habitus", "alan" ve "sermaye" kavramları da hem dijital kültürün sosyolojik boyutlarının hem de kimliklerin ve benliklerin dijital ortamlardaki yeni sunum biçimlerinin anlaşılmasına katkı sağlamaktadır. Birey, dijital çağa özgü sosyal ağlarda kendini habitusa özgü biçimde konumlandırmaktadır. Habitus, failin bir geçmişi olduğuna ve bireysel bir tarihin ürünü olarak şekillendiğine dikkat çekmektedir. Kavram, bireyin belli bir kültürel ortama bağlı eğitimine ve kolektif bir tarihin ürünü olarak ortaya çıkışına vurgu yapmaktadır. Birey, toplumsal yapılar bütününe ait kolektif tarihin, düşünce/anlayış kategorilerinin, algı şemalarının ve değerler sisteminin bir ürünü olarak ortaya çıkmaktadır. Bireyin kültürel etkilenme sürecinde edindiği alışkanlıkları ve tekrarları süreklilik arz etmekte ve kendi bedeninde cisimleşmektedir. Habitus, toplumsal öznelerin anlık akıllar olmadığını ve bir kimsenin yapacağını/yaptığını anlamak için onu harekete geçiren şeyi (stimulusu) bilmenin yetmediğini, dolayısıyla merkezî bir yatkinlik sisteminin var olduğunun bilinmesi gerektiğini ifade etmektedir. Yani sezgisel olarak var olan ve belli bir duruma bağlı olarak görünür hâle gelen şeyler bulunmaktadır. Açık bir yatkinlikler sistemi olan habitus, sürekli olarak tabi tutulduğu deneyimlerle dönüşmektedir. Bireyin deneyimleri, onun habitusunu şekillendiren bu deneyimlerle uygunluk göstermektedir. Habitus, belli bir duruma gönderme yaparak kendini göstermekte ve bu durumla ilişkili olarak bir şey üretmektedir (Bourdieu & Chartier, 2014, s. 62; Calhoun, 2014, s. 79).

Öte yandan alan, Bourdieu sosyolojisinin kilit mekânsal metaforlarından biridir. Alan, habitusun işlev gördüğü toplumsal ortamın yapısını belirlemektedir. Alan, bir sermaye türünün belirli bir şekilde dağıtıldığı yapı anlamındadır. Alanlar; malların, hizmetlerin, bilginin ya da statünün üretildiği, dolaşıma girdiği ve temellük edildiği arenaları ve aktörlerin bu farklı sermaye türlerini biriktirip tekellerine alma mücadelesinde işgal ettikleri rekabete dayalı konumlarını ifade etmektedir. Alan, konumlar arasındaki nesnel ilişkiler ağıdır. Alanlar, özgül sermaye tipleri ya da sermaye bileşimleri etrafında düzenlenmiş, yapılanmış mekânlar olarak düşünülebilir. Örneğin akademisyen, sanatçı ve yazar gibi simgesel üreticilerin simgesel sermaye için mücadele ettikleri kurumlar, örgütler ve piyasalar matrisi entelektüel alan olarak adlandırılabilir. Hatta nesnellik iddiasındaki bilimin kendisi bile bir alan çerçevesinde üretilmektedir (Swartz, 2011, s. 167).

Bourdieu sosyolojisinin temel kavramlarından bir tanesi de sermayedir. O, çeşitli sermaye türlerinden bahsetmektedir. Sosyal, ekonomik, siyasal, kültürel ve simgesel sermaye bunların başında gelmektedir. Simgesel sermaye; bireyin görünmesini, tanınmasını ve kabul edilmesini sağlamaktadır. Siyasal sermaye, kendisine sahip olanlara kamu mal ve hizmetlerinin bir tür özel mülkiyetini (konut, araba, hastane, okul, vb.) sağlamaktadır (Bourdieu, 1995, s. 33). Sosyal sermaye ise, değişen ve çeşitlenen toplumsal ağlar/ilişkiler sonucu bireyler arasında ya da sosyal gruplar içinde gelişen birtakım oluşumlar sonucu ortaya çıkmaktadır. Birey; her bir alanda kültürel, sosyal, ekonomik ve simgesel sermaye türlerini kullanarak ilişki ağını oluşturmaktadır.

Bourdieu'nun sermaye türleri bağlamındaki sosyolojik okumaları, dijital kültürün sosyolojik boyutlarının anlaşılmasına katkı sağlamaktadır. Örneğin bireyin sanal ağlarda kendine statü oluşturma

çabası, sosyal sermaye çerçevesinde değerlendirilebilir. Bu ağlarda oluşturulan ilişkiler, bilgiye ulaşma ve sunma hızı, popüler bir profile sahip olma, grupları birbirine bağlama gibi beceriler sosyal sermayeyi güçlendiren öğelerdir. Sosyal ağlardaki bir profilin takipçi ya da beğeni sayısının yüksek olması ya da grup liderliği, sosyal sermayeyi yükselten dijital kültürel kodlar olarak tanımlanabilir (Güzel, 2016, s. 93). Sosyal sermaye ile birlikte simgesel sermayeden de yararlanan birey, çevrim dışı kaynaklarını kullanarak sosyal ya da simgesel sermayesini çevrim içine aktarabilmektedir. Bu anlamda, çevrim içi ağlarda çeşitli vesilelerle var olma çabasını sürdüren, bu alanda farklı sermaye türlerini kullanarak rekabet eden ve prestijini arttırma çabasına giren birey; kendine bir statü üreterek çevrim içi ağlarda oluşturduğu simgesel sermayesini bu sefer çevrim dışı gündelik hayatına taşıyarak kültürel, ekonomik ya da siyasal sermayeye dönüştürebilmektedir.

Sonuç

Rutinleşmiş, durağan ve düşünümsel olmayan özellikleriyle bilinen gündelik hayat, özünde dinamik ve üretkendir. Değişim, gündelik hayatın temel özelliğidir. Her mekânsal dönüşüm ve teknolojik gelişme gündelik hayatın özünde bir değişimi beraberinde getirmektedir. Sanayileşme, kentleşme, modernleşme ve küreselleşme gibi değişimlerin ilk yansımaları gündelik hayat üzerinde olmuştur. Dijital çağın iletişim teknolojilerinde yaşanan her gelişme gündelik hayatın ilişki biçimlerini ve davranış kalıplarını dönüştürmüştür. Süreçle birlikte gündelik hayata, sanal kamusal yeni özellikler eklenmiştir. Dijital teknoloji; kültür, kimlik, benlik ve bireyselleşme olgularını yeniden şekillendirmiştir. Benlik ve kimlikle ilgili yeni sunum biçimleri ortaya çıkmış, bireyler çevrim dışı benlik ve kimliklerini çevrim içine transfer etmeye başlamıştır. Toplumsal yaşamın bu yeni alanında fiziksel dünya ile dijital dünya kesişmektedir. İnsanların büyük çoğunluğunun akıllı cep telefonu ve internet kullandığı dijital çağda gündelik hayat, teknoloji tarafından domine edilmiştir. Teknoloji ve toplumun diyalektik olarak birbirini şekillendirdiği bu yeni süreçte gündelik hayatın geleceği ile ilgili endişe verici belirsizlikler ortaya çıkmıştır.

Dijital çağın kültürü geleneksel kültürden farklı özellikleriyle belirginleşmektedir. Yeni dönemin dijital platformları bireysel ya da kolektif yeni davranış kalıpları ve ya aktivizm türleri üretmektedir. Örneğin 7 Ekim 2023 tarihinde başlayan Filistin-İsrail savaşı ile ilgili ortaya çıkan küresel aktivizm, dijital kültürün bir yansımasıdır. X platformunun bu süreçteki rolü iletişim ve teknolojiye dayalı yeni bir sermaye türünün belirişine işaret etmektedir. İletişim teknolojisiyle bağlantılı olarak ortaya çıkan dijital kültüre ait etkilerin derinleşerek devam edeceği aile, din, eğitim, siyaset ve ekonomi gibi toplumsal kurumları geleneksel kalıplarından koparacağı ifade edilmelidir.

Modernleşme sürecinde bireyselleşme, sekülerleşme ve kişinin kendi tekniğine/uzmanlığına kapanması riski ile ilgili yaşanan endişeli durumun dijital çağda artarak devam edeceği öngörülmelidir. Bu süreçte gerçeklikle ve dünya ile daha zayıf bağlar kuran birey, kendine kapanmakta ve daralan bir tip olarak belirmektedir. Birey, alışkın olduğu ve kendini yakın gördüğü şeylerin içine yerleşerek dar, zayıf ve yalnız olma riski ile karşı karşıya kalmaktadır. Bu durumda bilinç olarak sabitlenen birey, verimliliğini kaybederek işlevsiz duruma gelecektir. Bu anlamda küreselleşme, belirli bir tarihin sonu ve bilinçli yönlendirilmiş yeni bir tarihselliğin başlangıcı olmuştur. Bu değişimin bir kargaşa veya düzen momentini olabilmesi yani kötü veya iyi yöne evrilmesi insanlığın elindedir. Dijitalleşmenin küreselleşmeye eklenmesi ile daha sofistike hale gelen kültür ve toplumsal yapının hangi yöne doğru yol alacağı belirsizliğini korumaya devam etmektedir.

Dijital iletişim teknolojisinin Batı merkezli küresel bir kültürü empoze ederek farklı kültürleri baskılaması sonucu tarihsel, dini ve yerel kültürel çeşitlilikler yok olma riski ile karşı karşıya kalmakta; geleneksel örf ve adetlerin yüz yüze ilişkilerinde gömülü sevgi, saygı, yardımlaşma ve dayanışma hasletleri kaybolmaya yüz tutmakta; tek tipleştiren bu kültürün bireyselleşme özelliği ise aile ve toplum birlikteliklerini parçalanma tehlikesi ile yüz yüze getirmektedir. Tüm bu endişelere rağmen yaşanan değişimin düzenden ve iyiden yana olması insanlığın ortak arzusudur. Dijital teknolojinin insanlığın yararına kullanımı, ortak iyinin ve toplumsal düzenin ortaya çıkışına kaynaklık edecektir.

Kaynakça

- Adorno, T. W. (2014). *Kültür endüstrisi kültür yönetimi*. (Çev. N. Ülner, M. Tüzel, E. Gen). İletişim Yayınları.
- Aktan, E. (2018). Sanal toplulukların gerçek iletişimleri: Netnografik bir inceleme. İçinde V. Çakmak ve S. Çavuş (Ed.). *Dijital kültür ve iletişim* (ss. 153-172). Literatürk Academia Yayınları.
- Altıntaş, M. & Özata, M. (2020). İşletmelerde yeni yapılanmalar: Endüstri 4.0'ın bir ürünü olarak akıllı işletmeler. İçinde F. F. Çetinkaya ve E. Şener(Ed.). (ss. 53-72). *Endüstri 4.0 paradigması işletme fonksiyonlarının dijital dönüşümü*. Efe Akademi Yayınevi.
- Arklan, Ü., Soy, S., & Sandıkcı Y. T. (2022). İnsan ve toplumun dijitalleşmesi: İletişim. İçinde E. Eke ve M. T. Uysal (Ed.). *Dijital insan ve dijital toplum. Geçmiş bugün ve gelecek perspektifi* (ss. 159-186). Nobel Akademik Yayıncılık.
- Bennett, A. (2018). *Kültür ve gündelik hayat*. (Çev. N. Tokdoğan, B. Şenel, U. Yener Kara). Phoenix Yayınevi.
- Bourdieu, P. (1995). *Pratik nedenler: Eylem kuramı üzerine*. (Çev. Hülya Tufan). Kesit Yayıncılık.
- Bourdieu, P., & Chartier, R. (2014). *Sosyolog ve tarihçi*. (Çev. Z. Karaca). Açılım Kitap.
- Bozkurt, V. (1999). Sanal cemaatler, *Birikim Dergisi*, Sayı 127. <https://birikimdergisi.com/dergiler/birikim/1/sayi-127-kasim-1999/2320/sanal-cemaatler/5433>
- Burgess, E. W. (2015). Şehrin büyümesi araştırmaya giriş. İçinde R. E. Park ve E. W. Burgess. *Şehir Kent Ortamındaki İnsan Davranışlarının Araştırılması Üzerine Deneme*. (Türkçe Söy. P. K. Kayalığil). (ss. 89-104). Heretik Yayınları.
- Calhoun, C. (2014). Bourdieu Sosyolojisinin Ana Hatları. (Çev. G. Çeğin). İçinde G. Çeğin, E. Göker, A. Arlı ve Ü. Tatlıcan (Der.). *Ocak ve Zanaat Pierre Bourdieu Derlemesi* (ss. 79-80). İletişim Yayınları.
- Castells, M. (2005). *Enformasyon çağı: Ekonomi, toplum ve kültür, birinci cilt, Ağ toplumunun yükselişi*. (Çev. E. Kılıç). İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Çakmak, V. (2018). Mobil iletişim kültürü bağlamında mobil oyunlar: Yürü, keşfet, yakala, biriktir, pokemon go!. İçinde V. Çakmak ve S. Çavuş (Ed.). *Dijital kültür ve iletişim* (ss. 314-317). Literatürk Academia Yayınları.
- Çakmak V., & Çavuş, S. (2018). Sunuş dijital kültür ve iletişim üzerine birkaç söz. İçinde Veysel Çakmak ve Selahattin Çavuş (Ed.). *Dijital kültür ve iletişim* (ss. 9-13). Literatürk Academia Yayınları.
- Çaycı, B., & Karagülle, A. E (2016). İletişimin dijitalleşmesi ve kültürel melezleşme. *Global Media Journal TR Edition*, 6 (12).
- Digital 2025: Global Overview Report, (2025). <https://datareportal.com/reports/digital-2025-global-overview-report>
- Dindar, M., & Akbulut, Y. (2016). Dijital teknoloji deneyimi, medya ortamlarında geçirilen süre ve çalışan bellek kapasitesi ilişkisi. *Gaziantep University Journal of Social Sciences*, 15(1), 59-72.
- Ertürk, M. (2021). Gündelik hayat sosyolojisinin iki kutbunda süreklilik: Michel De Certeau'nun dipnotundaki henri lefebvre. *İstanbul Üniversitesi Sosyoloji Dergisi*, 41(2), 319-350.
- Fuchs, C. (2021). Büyük veri kapitalizmi çağında Karl Marx. (Çev. G. Boztepe). İçinde D. Chandler ve Christian Fuchs (Ed.). *Dijital nesneler dijital özneler büyük veri çağında kapitalizm emek ve siyaset üzerine disiplinlerarası yaklaşımlar* (ss. 75-82). NotaBene Yayınları.
- Fuchs C., & Chandler, D. (2021). Büyük veri kapitalizmi siyaset, eylemcilik ve kuram. (Çev. G. Boztepe). İçinde D. Chandler ve Christian Fuchs (Ed.). *Dijital nesneler dijital özneler büyük veri çağında kapitalizm emek ve siyaset üzerine disiplinlerarası yaklaşımlar* (ss. 8). NotaBene Yayınları.

- Gardiner, M. (2016). *Gündelik hayat eleştirileri*. (Çev. D. Özçetin, B. Taşdemir, B. Özçetin). Heretik Yayınları.
- Goffman, E. (2020). *Günlük yaşamda benliğin sunumu*. (Çev. B. Cezar). Metis Yayınları.
- Gündüz, U., & Engin, Y. (2016). Sosyal medya ve dijital kimlik olgusu. İçinde A. Büyükaslan ve A. M. Kırık (Ed.). *Göz(et)lenen toplumdan göz(et)lenen bireye sosyal medya araştırmaları 3* (ss. 56-57). Çizgi Yayınevi.
- Güzel, E. (2016). Dijital kültür ve çevrimiçi sosyal ağlarda rekabetin aktörü: Dijital habitus. *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, 4(1), 82-103.
- Harvey, D. (2013). *Sosyal adalet ve şehir*. (Çev. M. Moralı). Metis Yayınları.
- Helsper, E. J., & Eynon, R. (2016). Dijital yerliler: kanıt nerede?. (Çev. M. Uyar). İçinde H. Hülür ve C. Yaşın (Ed.). *Yeni medya kullanıcının yükselişi* (ss. 39-40). Ütopya Yayınevi.
- Hepp, A. (2015). *Medyatikleşen kültürler*. (Çev. Ç. Bozdağ ve E. P. Devrani). Dipnot Yayınları.
- İlhan, A. (2025). Z kuşağı: Yeni bir halk. <https://birikimdergisi.com/guncel/12022/z-kusagi-yeni-bir-halk>
- Kırık, A. M., & Orkan, S. (2016). Değişen iletişim pratikleri çerçevesinde sosyal medyada sanal dedikodu etkisi. İçinde A. Büyükaslan ve A. M. Kırık (Ed.). *Göz(et)lenen toplumdan göz(et)lenen bireye sosyal medya araştırmaları 3* (ss. 17-20). Çizgi Yayınevi.
- Koç, R. (2022). Dijitalleşen kültür ya da kültürün dijitalleşmesi: Dijital kültür kavramı. *Motif Akademi Halkbilimi Dergisi*, 15(38), 500-513.
- Koçyiğit M., & Koçyiğit A. (2018). Değişen ve gelişen dijital iletişim: Web teknolojisi (web 2.0). İçinde V. Çakmak ve S. Çavuş (Ed.). *Dijital Kültür ve İletişim* (ss. 19-20). Literatürk Academia Yayınları.
- Köse, H. (2018). Yaban bilinç ya da lefebvre'e göre gündelik hayat. İçinde A. Esgin ve G. Çeğin (Ed.). *Gündelik hayat sosyolojisi temalar sorunsallar ve güzergâhlar* (ss. 305-307). Phoenix Yayınevi.
- Lefebvre, H. (1991). *Yaşamla söyleşi sosyalizm günlük yaşam ve ütopya üstüne*. (Çev. E. Oğuz). Belge Yayınları.
- Lefebvre, H. (2010). *Gündelik hayatın eleştirisi III, Modernlikten modernizme (gündelik hayatın meta-felsefesi)*. (Çev. I. Ergüden). Sel Yayıncılık.
- Lefebvre, H. (2013). *Modern dünyada gündelik hayat*. (Çev. I. Gürbüz). Metis Yayınları.
- Lefebvre, H. (2014). *Kentsel devrim*. (Çev. S. Sezer). Sel Yayıncılık.
- Lefebvre, H. (2017). *Gündelik hayatın eleştirisi I*. (Çev. I. Ergüden). Sel Yayıncılık.
- Lefebvre, H. (2019). *Gündelik hayatın eleştirisi II gündelik hayat sosyolojisinin temelleri*. (Çev. I. Ergüden). Sel Yayıncılık.
- Morva, O. (2016). Ben, kendim ve dijital benliğim: Dijital iletişim çağında benlik kavramsallaştırması üzerine. İçinde N. Timisi (Yay. Haz.) içinde. *Dijital kavramlar olanaklar deneyimler* (ss. 41-62). Kalkedon Yayınları.
- Olgun, C. K. (2020). Dijital kültürün yükselişine doğru: Riskler ve Fırsatlar. *Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, (35), 185-218.
- Pirene, H. (2012). *Ortaçağ kentleri kökleri ve ticaretin canlanması*. (Çev. Ş. Karadeniz). İletişim Yayınları.
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. On the Horizon MCB University Press, 9(5),1-6. <https://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>

- Qui, J. L.(2021). Hoşça Kal İ Köle: Dijital nesnelerle alternatif özneler oluşturmak. (Çev. G. Boztepe). İçinde D. Chandler ve Christian Fuchs (Ed.). *Dijital nesneler dijital özneler büyük veri çağında kapitalizm emek ve siyaset üzerine disiplinlerarası yaklaşımlar* (ss. 203-204). NotaBene Yayınları.
- Rheingold, H. (1993). A slice of life in my virtual community, <https://www.semanticscholar.org/paper/A-slice-of-life-in-my-virtual-community-Rheingold/cd83afeb4ec997b1e8420e615455220407e401da#citing-papers>
- Sayılgan, Ö. B. (2016). Etkileşimli drama olarak dijital oyun. İçinde N. Timisi (Yay. Haz.). *Dijital kavramlar olanaklar deneyimler* (ss. 179-180). Kalkedon Yayınları.
- Sili Kalem, A. (2022). Gündelik hayatın dijitalleşmesi karşısında sosyoloji. *Medeniyet ve Toplum Dergisi*, 6 (2), 95-102.
- Simmel, G. (1903). Metropol ve Zihinsel Hayat, <https://psi416.cankaya.edu.tr/uploads/files/Simmel,%20Metropol%20ve%20Zihinsel%20Hayat.pdf>
- Subaşı, N. (2001). Gündelik hayat ve dinselilik. *Yüzüncü Yıl Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, Sayı: 2, 239-267.
- Swartz, D. (2011). *Kültür ve iktidar pierre bourdieu'nün sosyolojisi*. (Çev. E. Gen). İletişim Yayınları.
- Şahin, Ö. & Balta, E., (2001). Gündelik yaşamı dönüştürmek ve marksist düşünce, *Praksis*, 4, 185-217.
- Türkiye İstatistik Kurumu (TÜİK). (2024a). Hanehalkı bilişim teknolojileri (bt) kullanım araştırması, 2024, [https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Hanehalki-Bilisim-Teknolojileri-\(BT\)-Kullanim-Arastirmasi-2024-53492](https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Hanehalki-Bilisim-Teknolojileri-(BT)-Kullanim-Arastirmasi-2024-53492)
- Türkiye İstatistik Kurumu (TÜİK). (2024b). Çocuklarda bilişim teknolojileri kullanım araştırması, 2024. <https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Cocuklarda-Bilisim-Teknolojileri-Kullanim-Arastirmasi-2024-53638>
- Uysal, M.T., & Tan, E. G. (2022). İnsan ve toplumun dijitalleşmesi: Kültür. İçinde E. Eke ve M. T. Uysal (Ed.). *Dijital insan ve dijital toplum. Geçmiş bugün ve gelecek perspektifi* (ss. 187-216). Nobel Akademik Yayıncılık.
- Ünal, Ş. & Koçak, H. (2023). Dijital Kültürün gündelik yaşama etkileri ve kuşaklar arası karşılaştırmaya yönelik sosyolojik bir analiz, *Journal of Social, Humanities and Administrative Sciences*, 9(60):2120-2128.
- Yalçı, A. (2022). Gündelik hayat ve faillik problemi. *Şarkiyat*, 14/1, 29-48.
- Yanıklar, C. (2014). Sanal topluluklar ve geleneksel topluluklar arasındaki farklılıkların sosyolojik bir analizi. *Sosyoloji Araştırmaları Dergisi*, 17(1), 161.
- Yetişkin, E. (2016). Sosyal medya ve sıradanlaşan gözetim. İçinde A. Çağlar Deniz ve A. Banu Hülür (Ed.). *Yeni medya ve toplum disiplinlerarası yaklaşımlar* (ss. 21-52). Konya: Literatürk Academia Yayınları.
- Yılmaz Altun, Ö. (2023). Gündelik hayat ve gündelik hayatın sosyolojisi: Bir Literatür çalışması. *Sinop Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 7(1), 142-172.

Claude Lévi-Strauss'un İkili Karşıtlıklar Teorisi Bağlamında League of Legends Örneği

The Case of League of Legends in the Context of Claude
Lévi-Strauss's Theory of Binary Opposites

Seçil Karaoğlu¹ 

Aysel Çetinkaya² 

Araştırma Makalesi Research Article

Geliş tarihi/Received:
18.04.2025

Son revizyon teslimi/Last revision
received:
13.05.2025

Kabul tarihi/Accepted:
28.05.2025

Yayın tarihi/Published:
31.05.2025

Atıf/Citation:

Karaoğlu, S. & Çetinkaya, A. (2025). Claude
Lévi-Strauss'un ikili karşıtlıklar teorisi
bağlamında League of Legends örneği.
TAM Akademi Dergisi, 4(1), 28-62.
<https://doi.org/10.58239/tamde.2025.01.003.x>

DOI:

10.58239/tamde.2025.01.003.x

Öz

Çağlar boyunca var olan oyunlar teknolojik ilerlemelerle yerini çeşitli araçlarla oynanabilen dijital oyunlara bırakmıştır. En çok oynanan dijital oyun türleri arasında ise MOBA türü yer almaktadır. MOBA türü kapsamına giren League of Legends oyunu kısa sürede dijital oyun endüstrisinde kendine yer edinerek büyük kitlelere ulaşmayı başarmıştır. Bu çalışmada Claude Lévi-Strauss'un ikili karşıtlıklar teorisi çerçevesinde League of Legends oyunu incelenerek oyunda yer alan karakterlerin ve bölgelerin hikâye yapısı ile oyun içi mekaniklerinde yer alan ikili karşıtlıkların tespit edilmesi amaçlanmıştır. Lévi-Strauss'un ikili karşıtlıklar teorisi, mitlerden modern anlatılara kadar insan zihninin dünyayı karşıtlıklar üzerinden şekillendirdiğini ve anlamlandırdığını öne sürmektedir. Bu bağlamda League of Legends oyununda yer alan hikâye örgüleri, karakter yapıları, oyun mekanikleri gibi unsurlar belirli zıtlıklar üzerine inşa edilmiştir. Araştırma kapsamında oyundaki düzen-kaos, ışık-karanlık, insan-yaratık gibi en temel 7 karşıtlık tespit edilerek incelenmiş ve bu karşıtlıkların oyun ile nasıl bütünleştiği ele alınmıştır.

Anahtar Kelimeler: Dijital Oyunlar, İkili Karşıtlık, League of Legends, MOBA, Mit

1. Yüksek Lisans Öğrencisi, Kocaeli Üniversitesi, secil.karaoglu@hotmail.com, ORCID ID: 0000-0001-6544-505x
2. Doç. Dr., Kocaeli Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Gazetecilik Bölümü aysel.cetinkaya@kocaeli.edu.tr, ORCID ID: 0000-0003-2526-323x

ABSTRACT

Games that have existed throughout history have been replaced by digital games, which, with technological advances, can be played on various platforms. Among the most popular digital game genres is the MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) genre. The game League of Legends, which falls within this genre, has gained a significant place in the digital game industry and has reached a large audience in a short time. This study aims to analyze the game League of Legends within the framework of Claude Lévi-Strauss's binary oppositions theory and to identify these oppositions within the game's storyline, character structures, and in-game mechanics. Lévi-Strauss's theory of binary oppositions suggests that, from myths to modern narratives, the human mind interprets and structures the world through opposing concepts. In this context, elements such as storylines, character structures, and game mechanics in League of Legends are built upon certain oppositions. Within the scope of this research, the seven most fundamental oppositions in the game—such as order vs. chaos, light vs. darkness, and human vs. creature—have been identified and analyzed.

Keywords: Digital Games, Binary Opposition, League of Legends, MOBA, Myth.

Extended Abstract

Research Methodology: As a result of the human mind's effort to make sense of events by producing opposites, many oppositions such as winner-loser, good-bad, war-peace, past-future are used in digital games, aiming to make the player identify with the characters and events.

This study aims to analyse the binary oppositions in the mechanics and narrative of League of Legends within the framework of the theory of binary oppositions based on Claude Lévi-Strauss' structuralist approach. In this theory, Lévi-Strauss argues that from primitive societies to modern culture, from myths to contemporary narratives, the human mind constantly creates oppositions in the process of making sense of the world. In League of Legends, oppositions such as order-chaos, light-darkness, nature-technology, and life-death are intensely processed in the Runeterra universe where the game takes place, in the characteristics of the characters, in-game mechanics and stories. In this context, the study will try to reveal how binary oppositions are constructed through the stories of the characters and in-game mechanics. For this purpose, the questions of the research were determined as follows:

R.Q.1. Which basic binary oppositions take place in League of Legends?

R.Q.2. Do binary oppositions take place in the stories of the characters in League of Legends?

R.Q.3. Are binary oppositions present in the in-game mechanics of characters in League of Legends?

R.Q.4. Does the use of binary oppositions in League of Legends affect the gameplay of the game?

Content analysis technique was used in the data collection process. Content analysis is a method of systematically analysing the content of visual, written or auditory materials within certain rules in order to reach objective, verifiable information and to draw meaningful conclusions from this information. Content analysis method is a flexible research method that can be used in various fields such as communication sciences, psychology, sociology and political science. When the content analysis technique is carried out without breaking away from the whole text, hidden meanings in the sub-text

can be identified and inferences about social reality can be made (Alanka, 2024: s. 64-73; Metin & Ünal, 2022: s. 273). In this study, by using the content analysis technique, the regions of the Runeterra universe in which the League of Legends game takes place, the visuals of the characters, the lines they use and the thematic costume series were analysed based on the official stories of the game and in-game data. While using the content analysis method, the characters and the concepts they represent were analysed thematically based on Levi-Strauss' theory of binary oppositions.

The sample of the study was determined by using purposive sampling technique. In this sampling technique, the researcher makes appropriate choices for the purpose of the research using his own judgements and includes them in the sample (Akto & Akto, 2017: s. 1081). In this study, League of Legends game was selected because it has detailed stories about the regions and characters of the game, the game has a rich character pool with 170 characters, and it is popular due to the high number of players and viewers. In addition, League of Legends, which is among the most played MOBA games today, constitutes a suitable example for analysing binary oppositions in terms of both the stories of the characters and in-game mechanics. The insufficient number of studies conducted on digital games using binary opposites theory in literature reveals the importance of this study.

As a result of the research, it was determined that the League of Legends game narratively and mechanically contains seven basic oppositions: order vs. chaos, light vs. darkness, nature vs. technology, life vs. death, human vs. creature, element (water vs. fire and earth vs. air) and physical power vs. magic power.

Giriş

Oyun kavramının ortaya ıkışı ilk insanlara ve hatta hayvanlara kadar uzanmaktadır. Dijital oyunlar ise ilk defa 1950'lerde yapay zekâ, askeri strateji ve uyarlanabilir öğrenme üzerine yapılan alışmalar sonucunda yeni teknolojilerin nasıl alıştığını göstermek amacıyla geliştirmiş prototiplerdi. Bu ilk örnekleri oynayabilmek için ok büyük bilgisayarlar gerekiyordu ve oyunlar son derece basit tasarımlara sahipti (Bjornlund, 2015, s. 11). Günümüzde ise dijital oyunlar hayatımıza iyice yerleşmiş ve cep telefonu kadar küçük ekranlardan bile oynanabilir hale gelmiştir.

Dijital oyunlar, günümüzde yalnızca eğlence araçları olarak değil, aynı zamanda kültürel ve ideolojik anlamlar taşıyan metinler olarak değerlendirilmektedir. Dijital oyun türlerinde içinde MOBA (evrim içi ok Oyunculu Savaş Arenası) en ok oynanan türlerin başında gelmektedir. Bir MOBA oyunu olan League of Legends da 2009 yılında çıkmış ve kısa süre içerisinde oyun endüstrisinde küresel bir deve dönüşerek büyük kitlelere ulaşmıştır. 2011 yılında 15 milyon aktif oyuncuya sahip olan League of Legends, Covid-19 pandemisinin de etkisiyle 2024 yılına gelindiğinde 132 milyon aktif oyuncuya sahip olmuştur (League of Legends: Oyuncu Sayısı ve İstatistikleri, 2025). Oyun, her bölge ve bu bölgelere ait karakterler için oluşturduğu hikâye örgüsü, oyun içi mekaniği, animasyonları, müzikleri, düzenlediği turnuvaları ve 2021 yılında Netflix ortak yapımıyla ıkardığı Arcane dizisi ile oldukça ilgi görmüştür. Bu bağlamda League of Legends oyununda kullanılan ikili karşıtlıkların incelenmesi önem arz etmektedir. Çünkü Claude Lévi-Strauss'un ikili karşıtlıklar teorisine göre insan doğası gereği dünyayı karşıtlıklar çerçevesinde anlamlandırmaya alışmaktadır. League of Legends oyununda da ikili karşıtlıklar sıkça kullanılarak oyuncuların oyun karakterleri ile bütünleşmesi sağlanmıştır.

Literetür incelendiğinde, Claude Lévi-Strauss'un ikili karşıtlıklar teorisinin oyunlardan ziyade kitap ve film incelemelerinde kullanıldığı görülmüştür. "Fatih-Harbiye ve Akıl ve Tutku (Sense and

Sensibility) Romanlarında İkili Karşıtlıklar Bağlamında Yerleşim Yerleri ve Arzu” adlı çalışmada Fatih-Harbiye (1931) romanında ikili karşıtlıkların geleneksel ve muhafazakâr olan Fatih ile Batılılaşmış Harbiye şehirleri üzerinden kurulduğu belirlenmiş ve Doğulu Şinasi ile Batılı Macit arasında kalan Neriman karakterinin aslında Türk halkının iki farklı yaşam tarzı arasında kalmışlığını temsil ederek ikili karşıtlığın vurguladığı tespit edilmiştir. Çalışmada Akıl ve Tutku romanında da mantık ve duygusallık ikili karşıtlığının ön planda olduğu, ancak romanın arka planında geleneksel İngiliz yaşam tarzı, ağır başlılık, sağduyu ve sıcak kanlılığı temsil eden kırsal alan ile sınıfsal yükselme hırısı, materyalizm ve bencillik ile ilişkilendirilen şehir hayatının karşıtlığının olduğu belirlenmiştir. Britten her iki romanda da ana kadın karakterin tutku ve arzularının ikili karşıtlıklar temelinde oluşturulan yerleşim yerlerinden doğrudan etkilendiğini saptamıştır (Britten, 2022). “The Concept of Double Audience for Irony Based on the Theory of Binary Opposition in Sense and Sensibility By Jane Austen” adlı çalışmada Jane Austen'in Sense and Sensibility romanında ironinin ikili karşıtlıklar üzerinden kurulduğu belirlenmiştir. Yani yazarın karakterleri, kişilikleri, duyguları ve hatta ortam gibi tüm olguları ironik bir tavırla karşıtlıklar üzerine kurduğu bulgulanmıştır (Dağoğlu, 2023). “Paradoxical Binary and Kafka” adlı çalışmada Kafka'nın romanlarında kahramanların, unutulmaya mahkûm edilmiş, yalnız ve yalıtılmış figürler olduğu ve zamansız bir ikilem olan iyi ve kötü kavramları arasında sıkışıp kaldığı belirlenmiştir. Kahramanların sürekli olarak iki yönlü iç çatışmalar yaşadığı saptanmıştır (Hashemipour, 2024).

“The Rich Girl and The Poor Boy; Binary Oppositions in Yeşilçam Melodramas” adlı çalışmada Zengin Kız Fakir Oğlan yapımında adından da anlaşılacağı üzere en temelde zengin-fakir karşıtlığı ile iyi-kötü, delikanlı-züppe, villa-gecekondu, rakı-şampanya ve viski, dürüstlük ve alçakgönüllülük-gösteriş ve yapaylık, üst ve alt sınıf ile bu sınıfların dili arasında ikili karşıtlıklar olduğu belirlenmiştir (Yeşil, 2004). “Süper Kahraman Filmlerinde Modernite ve Postmodernite İlişkisinin İkili Karşıtlıklar Yöntemiyle Çözümlemesi” adlı çalışmada da incelenen 6 süper kahraman filmi, modernite ve postmodernite kapsamında incelenmiştir. Filmlerde kahraman-kötü, üstün insan-sıradan insan, adalet-intikam, gerçek-korku, düzen-kaos, normal-tuhaf, mantık-delilik, seçim-kader, beden-ruh, eski-yeni, bilim-batıl inanç, umut-yıkım gibi ikili karşıtlıkların olduğu tespit edilmiştir (Yılmaz-Ercan, 2017).

Ayrıca Claude Lévi-Strauss'un mitsel çözümlemesi kullanılarak dijital oyunlar üzerine yapılmış şu çalışmalar da bulunmaktadır; “Dijital Oyunlarda Şiddetin Estetiği: League of Legends Oyunu Üzerine Mitsel Bir Çözümleme” adlı çalışmada League of Legends oyununun sinematik fragmanı incelenmiş ve fragmanda karakterlerin belirli mitolojik karakterler ile özdeşleştirildiği saptanmıştır. Örneğin; Ahri karakterinin Japon mitolojisindeki tilki anlamına gelen ve dokuz kuyruğu olan “Kitsune” ile, Leona karakterinin Yunan mitolojisindeki “Athena” ve İskandinav mitolojisindeki “Valkyria”larla, Zyra karakterinin doğanın öfkesiyle özdeşleştirildiği tespit edilmiştir (Erdem, 2019). “Levi-Strauss ve Roland Barthes'in Yaklaşımıyla “God Of War III” Oyununun Mitsel Çözümlemesi” adlı çalışmada da “God of War III” oyunun Eski Yunan mitolojisinde yer alan Olimpos Dağı ve çevresinde geçtiği, karakterlerde Yunan tanrılarının kullanıldığı ancak oyunda yer yer orijinal Yunan mitolojisinden farklılaşarak yeniden üretilen mitler ve taşıdıkları hegemonik anlamlar olduğu belirlenmiştir (Sepetçi, 2016)

Bu doğrultuda, ikili karşıtlıklar teorisi kullanılarak kitaplar ve filmler üzerine çeşitli çalışmalar yapılmış; ayrıca dijital oyunlar üzerine de mitsel çözümlemeler gerçekleştirilmiştir. Ancak, dijital oyunları doğrudan ikili karşıtlıklar teorisi bağlamında ele alan bir çalışmaya rastlanmamıştır. Başka bir deyişle, ikili karşıtlıklar teorisi edebiyat ve sinema alanında yaygın biçimde kullanılsa da günümüzün en popüler alanlarından biri olan dijital oyunlar genellikle yalnızca mitsel açıdan incelenmiştir. Bu

bađlamda, geniř bir oyuncu ve izleyici kitlesine sahip olan League of Legends oyunu, bu alıřmada ikili karřıtlıklar teorisi erevesinde analiz edilerek oyun arařtırmalarına kuramsal bir katkı sunulması amalanmaktadır.

1. Oyun ve Dijital Oyun: Teorik erevede Tanım, İřlev ve Dönüřüm

Oyun kavramı ok eski zamanlara, ilk insana hatta hayvanlara kadar uzanmaktadır. İlk zamanlarda insanların dođayı taklit etmelerinden ve hareketlerinden oluřan oyun kavramı zaman ierisinde kurallı ve mantıksal bir biime dönüřmüřtür. Oyunun boř zamanı deđerlendirme, eđlendirme, öğretilme ve kùltür aktarımı gibi iřlevleri bulunmaktadır.

İlk oyun kuramı Herbert Spencer tarafından ortaya konulmuřtur. Ona göre oyunla vùcùttaki fazla enerji atılarak gerginlik azaltılabilir. Sađlıklı ocuklar ise zayıf ocuklara göre daha ok oyun oynamaktadır (Akt. Söylemez, 2021, s. 10).

Yapılan kazı alıřmalarında M.Ö. 800'lù yıllara ait duvar resimlerinde iki ocuđun ařık kemikleriyle oynadıđı bulunmuřtur. Mısır ve Hindistan'daki duvar resimlerinde el vuruřma, topa ve oyun tahtası üzerinde zarla oynayan ocuk figùrlarına rastlanmıřtır (Karaduman & Acıyan, 2020, s. 459). Bu bulgular günümüzde hala bilinen oyunların aslında ne kadar eskiye dayandıđının bir göstergesidir. Her kùltürde ve ađda kendine yer bulmayı bařarmıř oyun olgusu bazen belirli kurallar erevesinde, bazen ise kuralsız olarak ortaya ıkabilmektedir (Can & Tekkurřun-Demir, 2020, s. 365).

Huizinga'ya göre oyunlar belirli bir alanda gerekleřir, zamansal ve mekânsal sınırlılıđı vardır. Her oyunun kendi iinde bazı kurallar barındırması oyunun kendine özgù düzenli bir iřleyiřinin olmasını sađlamaktadır. Bu iřleyiř hayatın karmařıklıđı göz önünde bulundurulduđunda kusursuz bir yapıdadır. Zaman ise oyunun temel unsurlarından biridir. Bu unsur oyunun tekrar en bařtan oynanabilmesini sađlamaktadır. Ayrıca ona göre oyun, kùltürden önce gelir, kùltürün iindedir ve ona eřlik eder. Kùltür ise oyun biiminde ortaya ıkmıřtır (Huizinga, 2006, ss. 14-27). Salen ve Zimmerman'a göre oyun, oyuncuların kurallarla tanımlanan, ölçùlebilir bir ıktıyla sonulanan yapay bir atıřmaya girdikleri sistemdir (Salen & Zimmerman, 2004, s. 96). Fromberg (1992)'e göre oyun; simge ve fikir, haz veren, etkin, istekli, olaylara ve kurallara dayanan bir aktiviteyle karakterize edilmektedir (Cihan vd., 2022, s. 29). Yalın ve Bertiz'e göre oyun, ocukların en önemli iřidir ve oynayan kiřiyi etkilemektedir. Oyun ocukların yaratıcılık ve öğrenme bakımından zihinsel, kasların ve kemiklerin hareketiyle bedensel, iyi iliřkiler kurulmasıyla sosyal ve psikolojik olarak geliřmesini sađlayan dođal bir eylemdir (Yalın & Bertiz, 2019, ss. 28-29).

Huizinga'ya göre oyunun birinci temel özelliđi özgùr olması, hatta oyunun bizzat kendisinin özgùrlük olmasıdır. İkinci temel özelliđi ise oyunun "gerek" veya "olađan" hayat olmamasıdır. Ona göre oyun daha ok "gerek" hayattan, kendine has bir düzene sahip geici bir etkinlik alanına girmektir (Huizinga, 2006, s. 20). Huizinga'nın bu görüřù Platon'un "oyunun gerekliđe bađlı olmaması" saptamasına benzerdir. Platon'a göre oyunun somut hibir faydası yoktur ancak yine de karřı konulamaz bir cazibesi vardır. Ona göre Tanrılar insanlara emekleri arasında bir soluk alma hakkı vermiřtir ve oyuna haz duygusu eřlik etmektedir (Tleubayev vd., 2017, s. 30).

Caillois ise oyunun temel özelliklerini (Sezgin, 2016): Özgùrlük, belirsizlik, ayrışıklık, kurallarla yönetilme, verimsizlik ve "mıř" gibi yapma olarak sıralamaktadır.

Teknolojik gelişmeler ve bu gelişmelere ulaşımın kolaylaşması, popüler kültür, ebeveynlerin sokakları güvensiz bulması, yoğun şehir trafiği, sokakların oyun oynamaya elverişsiz hale gelmesi, kırsal alanların giderek azalması, çarpık kentleşme ve apartman yaşamı, geleneksel oyunların aktarıcısı konumundaki ebeveynlerin çocuklarıyla geçirdiği vaktin azalması, komşu kültürünün kaybolması gibi faktörler sokak oyunları da denilen geleneksel oyunların yerini dijital ortamda oynanan oyunlara bırakmasını sağlamıştır (Biricik & Atik, 2021, ss. 447-452). Yani futbol, basketbol, ip atlama, tavla, dama, kâğıt oyunları gibi geleneksel oyunlar dijital ortamlara taşınarak sanal ortamlarda bilgisayara veya başka oyunculara karşı oynanabilir hale gelmiştir. Ayrıca dijital oyunlar gerçeküstü yapısıyla oyunculara gerçekte yapamayacağı şeyleri yapabilme imkânı vermesi, istediği kişi olabilmesi ve statüsünün gerçekten çok farklı olmasıyla da özellikle çocuk ve ergenlerin ilgisini çekmektedir (Uzunoğlu, 2021, s. 117).

Dijital oyunlar; cep telefonu, tablet, laptop, masaüstü bilgisayar, ekrana bağlanabilen PlayStation, Xbox, Nintendo gibi çeşitli oyun konsolları ve yönlendirmek için kullanılan joysticklerle oynanabilen oyunlardır. Dijital oyunların geleneksel oyunlar ile benzer ve farklı özellikleri bulunmaktadır. Bu özellikler aşağıdaki tabloda yer almaktadır (Bozkurt, 2014, s. 8; Hazar et al., 2017: s. 180-181; Mustafaoğlu, 2018: s. 85; Uzunoğlu, 2021: s. 120):

Tablo 1: Dijital Oyunların Geleneksel Oyunlar ile Benzer ve Farklı Özellikleri

Benzer Özellikler	Farklı Özellikler
Refleks ve el-göz koordinasyonu gelişimini destekler.	Dijital oyunlar çeşitli teknolojik aletler vasıtasıyla oynanabilirken geleneksel oyunların oynanması için ip, taş gibi basit materyaller yeterlidir.
Merak duygusunu giderir.	Dijital oyunlar hareketi kısıtlarken geleneksel oyunlar hareketi teşvik eder. Buna bağlı olarak dijital oyun oynayan çocuklarda kas-iskelet sorunları, göz bozuklukları gibi fizyolojik sorunlar görülebilmektedir.
Motor becerileri geliştirir.	Geleneksel oyunlarda çocuğun kimliği açıktır. Ancak dijital oyunlarda anonim kimliği olan çocuk şiddete yönelebilir, zayıf ve güçlü yönlerini göstererek gerçek kişiliğini ortaya koyabilir. Bu durum bireyin bilinçaltında baskıladığı davranışlarını oyun aracılığıyla açığa çıkarmasını sağlayabilmektedir.
İletişim kurma ve takım çalışması yapabilme yeteneğini kazandırır.	Geleneksel oyunlarda oyuncu sayısına, alanına, süresine, kullanılacak araçlara müdahale edilebilmesi yaratıcılığı desteklemektedir. Dijital oyunlarda ise sadece belirli seçenekler arasından seçim yapılabilir.
Stratejik düşünebilme, problem çözme, planlama, hızlı ve doğru karar verebilme ile çok yönlü iş yapma becerileri kazandırır.	Geleneksel oyunlar sosyalleşmeyi teşvik ederken dijital oyunlar bireyi yalnızlaştırarak “bağımlı” duruma getirebilmektedir.

Gelişen teknolojiyle artık her an her yerde ve her yaştan birey tarafından oynanabilir hale gelen dijital oyunlar büyük şirketlerin de dikkatini çekmiş ve bu durum gün geçtikçe dijital oyun sektörünün büyümesini sağlamıştır. Tüm bu gelişmeler oyun kavramını açık havada oynanan geleneksel oyunlardan

koparmıř ve dijital ekranlar aracılıđıyla kapalı bir alanda oynanan “modern” oyunlara yerini bırakmasını sađlamıřtır. Artık oyunlar sanal bir sosyalleřme ve pazarlama aracı durumuna gelmiřtir (Akgöl, 2019, s. 212). Yani dijital oyunlar endüstriyel üretim sonucu ortaya çıkmıř ve maddi çıkarlar dođrultusunda üretilmektedir. Belirli bir teknoloji, iřletme, hukuk, örgütlenme yapısı içinde biimlenen ve üretim metası olarak deđer gören dijital oyunların bir pazarı bulunmaktadır (İlgaz-Büyükbaykal & Abay-Cansabuncu, 2020, s. 6).

Dijital oyunlar, temelde tek oyunculu (singleplayer) ve ok oyunculu (multiplayer), evrimii (online) ve evrimdiři (offline) olarak ayrılmaktadır. Dijital oyun türleri hakkında net bir ayırım yapılamasa da aksiyon, macera, strateji, rol yapma oyunları gibi sınıflandırmalar bulunmaktadır. Pek ok oyun tek bir tür altında ele alınabileceđi gibi birden fazla tür kapsamına da girebilmektedir.

Genel olarak dijital oyun türleri ařađıdaki gibi sınıflandırılabilir (Karaduman & Acıyan, 2020, ss. 459-462; Sezgin, 2016, s. 6):

- Aksiyon (Action) Oyunları: El-göz koordinasyonu, refleks ve anlık reaksiyon gibi fiziksel zorlukları ön plana çıkarır. Battlefield, Call of Duty, Counter-Strike, Tomb Raider bu türün en bilindik örneklerindendir.
- Macera (Adventure) Oyunları: Bir hikâye etrafında kurgulanmıř, keřif, arařtırma, bulmaca gibi unsurları ieriđinde barındıran oyun türüdür. God of War, Minecraft, The Legends of Zelda macera türü dijital oyunlardır.
- RPG (Role Playing Game/Rol Yapma Oyunları): Oyuncular kendi karakterlerini yaratabilir veya mevcut karakterlerin rollerini üstlenerek kurgulanmıř sanal gereklik ortamında oynayabilir. The Witcher, Baldur’s Gate, Diablo, Metin2 bu tür oyunlar arasında yer almaktadır.
- Platform (Arcade) Oyunları: Oyuncuların karakterleri ile eřitli düzlemler arasında kořarak, tırmanarak ya da zıplayarak ilerlemeye alıřtıđı iki boyutlu oyun türüdür. Super Mario, Donkey Kong ve Limbo bu türe örnek gösterilebilir.
- Simölasyon (Simulation) Oyunları: Gerek hayattan izler taşıyan bu oyun türünde oyuncu genellikle üç boyutlu olarak uçak, tır, araba, gemi gibi bir ara kullanmaktadır. Euro Truck Simulator, Flight Simulator X bu oyun türünde yer almaktadır.
- Strateji (Strategy) Oyunları: Oyuncuların taktik geliřtirmelerinin ve zamanı iyi yönetmelerinin gerektiđi oyunlardır. Bu tür oyunlarda yönetim, kararlılık ve dikkat büyük önem taşımaktadır. Clash of Clans, Age of Empires ve League of Legends bu türe örnek olarak gösterilebilir.
- Sosyal (Social) Oyunlar: Facebook vb. sosyal ađlar üzerinden diđer oyuncular ile etkileřim kurularak da oynanabilen oyunlardır.
- Yarış Oyunları: Oyuncuların singleplayer veya multiplayer olarak oynayabildiđi, rekabet ieren oyunlardır. Need For Speed (NFS), Nitro Nation bu türe örnek olarak verilebilir.
- Spor Oyunları: Gerekte var olan sporların eřitli aralarla ekrana taşınarak sanal olarak oynanmasına imkân veren oyunlardır. FIFA oyunları, NBA 2K24 Kobe Bryant Edition gibi oyunlar spor oyunlarıdır.
- Bulmaca-Puzzle Oyunları: Gerek hayattaki bulmaca ve puzzle benzeri oyunların sanal ortama aktarılmıř halidir. Oyuncuları düşünmeye teřvik ederek paraları birleřtirmesi veya sorunları özmesi amaçlanmaktadır.
- Kart, Zar ve Blok Oyunları: Gerek hayatta oynanabilen tavla, okey, iskambil, satran gibi oyunların dijital ortama aktarılmasıyla oluřmuř bir türdür.

Crawford bilgisayar oyunlarını, yetenek ve aksiyon oyunları ve strateji oyunları olarak iki ana başlık altında sınıflandırmaktadır. Yetenek ve aksiyon oyunlarını; Savaş/mücadele oyunları, spor oyunları, labirent oyunları, yarış oyunları, raket oyunları ve karma-çeşitli oyunlar olarak sıralarken strateji oyunlarını; Macera oyunları, savaş oyunları, D&D (Dungeons and Dragons) oyunları, kişilerarası oyunlar, şans oyunları, eğitsel ve çocuk oyunları olarak sıralamaktadır (Crawford, 1997, ss. 1-15). Literatürde bu oyun türleri dışında: 3 boyutlu, MMO (Kitlesel Çevrimiçi Oyunlar), FPS (First Person Shooter/ Birinci Şahıs Nişancı), RTS (Real Time Strategy/ Gerçek Zamanlı Strateji), eğitim oyunları gibi türlerde bulunmaktadır (Demirbaş, 2015, s. 364).

Türkiye Oyun Sektörü 2024 Raporu'na göre en çok tercih edilen bilgisayar ve konsol oyun türleri: Shooter-FPS, adventure, battle royale, role-playing, spor, strateji, sandbox, yarış, platform, arcade, korku, açık dünya, dövüş, MOBA, hayatta kalma ve simülasyondur (2024, s. 174).

2. Yapısalcılık ve Mit Çözümlemesi: Claude Lévi-Strauss'un İkili Karşıtlık Kuramı Üzerine

Çalışmanın bu bölümünde yapısalcı düşüncenin mit çözümlemesindeki yeri ve Claude Lévi-Strauss'un ikili karşıtlıklar kuramı çerçevesinde mitlerin nasıl çözümlendiği ele alınmaktadır. İlk olarak, yapısalcılığın kökeni ve dilbilimden antropolojiye uzanan gelişimi açıklanmış; kültürel anlamların, yapısal ilişkiler ve zihinsel kalıplar aracılığıyla nasıl üretildiği tartışılmıştır. Ardından, Lévi-Strauss'un mitleri evrensel zihinsel yapılarla dayanan düzenli anlatılar olarak ele aldığı ve bu yapıları çoğunlukla ikili karşıtlıklar üzerinden çözümlendirdiği vurgulanmıştır. Dilde ve kültürel yapılarda sıkça karşılaşılan doğa/kültür, iyi/kötü, kadın/erkek gibi zıt kavramların, anlamın inşasında merkezi bir rol oynadığı ifade edilmiştir. Böylece hem yapısalcılığın temel kuramsal ilkeleri hem de ikili karşıtlıklar kuramının mit çözümlemesine katkısı bütüncül bir şekilde sunulmuştur.

2.1. Mit ve Yapısalcılık: Anlamın Derin Yapısını Çözümlemek

Yapısalcılık kavramının kesin olarak ne zaman başladığı bilinmemekte, ancak bir dil bilimci olan Ferdinand de Saussure'un dilin yapısı ve çözümlemesi bakımından yaptığı çalışmalar başlangıç olarak kabul görmektedir. Terim bilim bakımından kökeni yapı sözcüğüne dayanan yapısalcılık kavramı, parçaların (alt birimlerin) bir araya gelerek bütünü ifade etmesi anlamına gelmektedir. Bu parçalar sosyal yapı içinde birbirlerine bağlı olarak hareket etmektedir. Yani parçalardan birinde değişiklik olması diğer parçaları da etkilemektedir. Bu bağlamda yapısalcılık, parçalar arasında bulunan karşılıklı ilişkilerin bütüne doğru yönelimi biçiminde inceler ve kültürel sistemi de bir bütün olarak ele alır. Yapısalcılık, dilde bulunan karşılıklı bağıntı/benzerlik (çağırışım) ile karşıtlık (zıtlık) ilişkisinden faydalanan kültürel yapıyı dil ve dilin işlevleri üzerinden kurgular. Özellikle II. Dünya Savaşı sonrası dönemde önem kazanmaya başlayan yapısalcılık kavramı, dil bilim ve antropoloji ile sosyoloji, psikoloji, felsefe, edebiyat, tiyatro, ekonomi, matematik gibi birçok disipline kaynaklık etmektedir (Nar, 2014: s. 30-33).

Yapısalcılık, konu edindiği bütün sorunları insanların kendi dışında kalan varlıklarla olan farklılıklarını tanımlayarak açıklamaya çalışmaktadır. Bu yaklaşım, insan ya da doğadan bahsetmenin derinlerde bulunan "değişmezlerin" konu edinilmesi olduğunu savunur. Buna göre bu değişmezlerin görünürdeki kısmı yüzeysel farklılıklar içerse de insan ya da doğayı belirleyen temel yapı hiçbir zaman kaybolmamıştır (Köse & Kodallı, 2011, s. 6). Başka bir ifade ile yapısalcılık kavramına; dış dünya ile ilgili algıladığımız fenomenler, duyarlarımızın işleyiş biçimi ve insan zihninin aldığı uyarıları anlamlandırması ve düzenlemesi sonucu atfedilen özellikleri vardır. Bu düzenleme süreci, insanların zaman ile mekân sürekliliğini parçalarına ayırarak çevrelerinin birbirinden ayrı, çok sayıda ve belli

belli kmelerde toplanan nesnelerden oluřtuđu, ilerleyen zamanın da ayrı olayların birbirini takip etmesi olduđunu dřnmelerinden kaynaklanmaktadır. Bu bađlamda kltr rnleri de tıpkı dođa olaylarında olduđu gibi paralanır ve dzenlenir. Genel olarak tm olasılıkları ortaya koyarak bařlayan yapısalcı bir zmleme, karřılařtırmalı olarak deneysel bulguları inceleyerek ilerler (Leach, 1985, ss. 23-27).

Lvi-Strauss, yapısalcılıđın ve modern antropolojinin babası olarak kabul edilmektedir. Freud'un psikanalizi ile Saussure'n dilbilim alanındaki alıřmalarını antropolojiye uyarlayan Lvi-Strauss, inanlar, mit, akrabalık iliřkileri gibi kltrel zelliklerden eriřtiđi verileri toplumsal zmlemelerde kullanmıřtır. Ona gre sosyal yapıyı anlamlandırabilmek ancak insan aklının derinlerine inmekle mmkndr. Bu anlamlandırma zellikle zihnın bilin dıřı etkinliklerine, dilin yapısında bulunan zıtlıklara ve ortaya ıkan szcklerin dzenine dayanmaktadır. Bu yapı, zihnın fonksiyonel tarafını aıklayan id, ego ve sperego arasındaki diyalektik bađlantılar etrafında biimlenir. Bu bakımdan yapısalcılıđın en temel amacının, insan aklının dođasında olan ve kltrel yapıya anlamlı kılan tmel yapıya ulařmak olduđu sylenebilir. İnsan, dođadan aldıđı "akli yapıyı" kltr ve dil aracılıđıyla grnglere dnřtrr. Dil ve kltr hakkında yapılan mantıksal zmleme ile her řeyi belirleyen derin yapıyla tm bireylerin aynı kavram noktasında birleřtirilmesine olanak tanıyan akısal ilkelere ulařmayı mmkn kılar (Hawkes, 2003, s. 42; Lvi-Strauss, 1969, s. 24; Nar, 2014, ss. 36-38).

Lvi Strauss'a gre, "anlamı" kavramak dzen ve yapı olmadan imknsızdır. Mitik dřnce her zaman zıtlıkların farkındalıđından ilerleyen arabuluculuđa dođru ilerler. Mitin amacı, mantıksal bir model sađlayarak eliřkilerin stesinden gelebilmektir. Anlamın elde edilebilmesi iin de belirli kurallara bađlı olarak verinin deđiřik bir dile evrilebilmesi gerekmektedir. nk kuralları olmadan yapılan bir eviri, iletiřimi ve bilgi alıřveriřini sađlayamaz. Bundan dolayı mitlerin anlařılabilirliđi ancak onların ierisinde bulunan dzenin aıđa ıkarılmasıyla mmkn olabilir. Ona gre insanların her zaman bir dzen ortaya koyması aydın giriřimlerdeki ortak zelliktir. řayet bu durum, insan aklının temelinde bulunan dzen gereksiniminden kaynaklanıyorsa, evrende bir dzen bulunduđu ve insan aklının da evrenin sadece bir parası olduđu unutulmamalıdır (Dundes, 2006, s. 110; Uđurlu, 2014, ss. 117-118).

2.2. Anlamın İnřasında İkili Karřıtlıklar: Yapısalcı Bir Yaklařım

Dilde kavram oluřumunda "kavramsal karřıtlık (zıtlık)" nemli bir etmendir. zellikle ikili karřıtlıklarda kendini gsterir. Karřıtı ile bilmek, insan aklının kavramları kategorilerine ayırma yntemlerinden biridir. Bu durum kavramların byk bir kısmının karřıtlarıyla tanımlanmasını sađlamıřtır. İkili karřıtlıklar, birbirlerine iki zıt kavramın kendisinde olan ancak karřısında olmayan nitelikleri zerinden kurulur. "Her řey, ancak kendi karřıtıyla var olabileceđi iin var-oluř, gizli olarak yok-oluř olasılıđını ierir." Karřıtlıkta bir szcğn yalnızca var olmayanı zerinden tanımlanması deđil, karřısında olan szcğn zıttı olması gerekliliđi nemli olan noktadır. Yani bu yntemde bir kavram, karřıtı ile vardır veya yoktur; byle bir durumda birinin varlıđı diđerini geersiz kılar(Arıkan, 2018, ss. 593-594; Kula, 2012, s. 137).

Anlamı en iyi belirleyen řey, gstergenin dıřsal gereklikle iliřkisi yerine o gstergenın diđer gstergelerle iliřkisidir. İkili karřıtlıklarda metinde anlamı oluřturan gizli karřıtlıkların aranması amalanır. Anlamın retiminde en nemli iliřki karřıtlıklar iliřkisidir. İkili karřıtlıklara gre akıl, kltrel bađlamda rntlenmiř dzeni, yani iliřkiler ile dnřmlerin ikili zıtlık mantıđını, durmadan ve rastgele deđiřen bir dnyaya dayatır. İnsanın keyfi dzenini dayattıđı kltrel alan ve dođal alan arasındaki fark, simgesel kutuplařmanın temelidir. Yani 'dođaaya karřı kltr' hemen hemen tm zaman ve meknlar iin

geçerli bir karşıtlıktır. Avrupa'nın felsefi söyleminden temellenen bu anlayış, tamamıyla düalist (ikici) olan insanın düşüncesinde kavramsal karşıtlıkların bulunduğunu söyler. Aristoteles'in kabul edildiği erdem felsefesi ve sonrasında gelen ahlak felsefecilerinin de sıklıkla kullandığı Latince kökenli virtue/vice karşıtlığı günümüz Türkçesinde farklı anlamlarda kullanılmaktadır. Virtue; erdem, iyi, doğru anlamlarında kullanılabilirken vice ise; erdemsizlik, kötü, yanlış, ahlaksız, değersiz olarak kullanılabilir. İkili karşıtlıklar yönteminde evreni oluşturan birbirleriyle ilişkili iki kategori sistemidir. Buna göre dünya öncelikle ikili karşıtlıklar yöntemi ile algılanır ve çözümlenir (Arkan, 2018, s. 594; Cevizci, 2015, ss. 663-698; Özer & Yazar, 2019, s. 113).

Lévi-Strauss, Saussure'dan etkilenecek yapısalcı bir bakış açısıyla karşıtlık temelli anlam sistemleri oluşturmuştur. Bu yapıyı Mythologies'de metonimik (ad aktarma) ve metaforik (eğretileme) dizgelerden faydalanarak karşıtlıklar üzerinden mitlerin bütünü anlamlandırmayı amaçlar. Lévi-Strauss'un akrabalık ilişkileri üzerine yazdığı Les structures élémentaires de la parenté (Akrabalığın Temel Yapıları; 1949) kitabı ikili karşıtlıklar yöntemini örneklediren ilk yapıtıdır. Lévi-Strauss'a göre beynin işleyişi bilindiğinde zihnin doğası ortaya çıkartılabilir. Bu görüş bağlamında insan zihninin esas olarak ikili karşıtlıklara göre işlediğini savunur. İkili karşıtlıkları Velazquez kadın- erkek, asiller-asil olmayanlar; Picasso keskin açık-koyu bloklar; H. Braun-Vega cinsiyet karşıtlıkları ve farklı etnik kökenleri bir araya getirerek kullanmıştır (Köse & Kodal, 2011, s. 10; Tüfekçi, 2003, s. 56).

Lévi-Strauss yapı olarak kavramsallaştırdığı farklı toplumlara ait mitleri inceler ve yapılarında bulunan ikili karşıtlıkların ortak bir kullanımı olduğunu tespit eder. Ona göre, "kavramsal kategoriler inşa etmek, anlam üretiminin özüdür" ve bu sürecin temelinde de ikili karşıtlıklar bulunmaktadır. İnsan beyni sonsuz sayıda ikili karşıtlık üretebilir, insanların evreni A veya B kategorisi olarak algılaması farklı toplumların mitlerinde ortak olan ikili karşıtlıkların nedenidir ve bu durum evrenselidir. Yaradılış efsanesinde de dünyayı anlamlandıran kültürel kategorilerin olduğu görülmektedir. Yaradılış efsanesine göre toprak havadan ve karanlık aydınlıktan ayrılır. Dünya kara ve su kategorilerine ayrılırken, su ise deniz suları (verimsiz) ve gök kubbe/ yağmur suları (verimli) olarak ikiye ayrılmaktadır. Doğaya ait kategorinin kullanılmasının amacı kültüre ait kavramları açıklamak ve bunların kültürel değil, doğal görünmesini sağlamaktır. Böylece doğal olan deniz suyu ve gök kubbe/ yağmur suyu arasında bulunan karşıtlık, kültürel olan verimli-verimsiz kategorilerine açıklık getirmek için kullanılmaktadır (Dağtaş, 2013; John, 2003, s. 153).

İkili karşıtlıklarda bir topluluğa ait hikâyeler, davranışlar, mitler gibi kültürel değerler bir simge ile özdeşleştirilmekte veya bu özellikler anlamların karşılıkları prensibinden ortaya çıkan ilişkilerle tanımlanır. Başka bir ifade ile kültürel özellikler, zıt veya benzer anlamları olan kelimelerle ilişkilendirilir. Bu ilişkilendirme, başta Lévi-Strauss'un ilk ve temel karşıtlık olarak nitelendirdiği ekin-doğa karşıtlığı ile diğer ikili karşıtlıklara veya özdeşliklere bağlı ilişkiler üzerine kurulmuştur. Lévi-Strauss'a göre ekin veya toplum, değişik alan ve değişik düzlemlerden birbirlerine karşılık veren dizgeleşmiş kurallar evrenidir (Tüfekçi, 2003: s. 55).

İkili karşıtlıklar farklı düzeylerde sınıflanır. Bu sınıflandırmalar (Yüksel, 1995, s. 41):

- Doğa düzeyinde: kadın-erkek, genç- yaşlı, sağ göz- sol göz,
- Doğal ve ekinsele olanı ayırma düzeyinde: çiğ-pişmiş, üzüm-şarap, doğa-ekin,
- Ekin düzeyinde: yasak-yasak olmayan, dinsel- dindışı biçimindedir.

İkili karşıtlıklar farklı düzeylerde sınıflandırılabilirdiği gibi çağrışım yaptığı diğer kelimeler ile de olabilmektedir. Bu duruma örgüt sözcüğünün topluluk, kurum, organizasyon, grup gibi kelimelere karşılık bulması örnek verilebilir (Nar, 2014, s. 38). Ayrıca ikili karşıtlıklar kavramını aşırı kullanmakla suçlandığı halde Lévi-Strauss tanımını savunmayı şu ifadelerle sürdürmüştür: “Tabii ki, hangi çeşit olursa olsun bütün mitler, genel anlamda ikili işlemleri içerir, çünkü bunun gibi işlemler, düşünce ve dilin fonksiyonlarını mümkün kılmak için doğa tarafından icat edilen tabii özelliklerin anlamlarıdır” (Dundes, 2006, s. 110).

3. Oyun Mekanikleri ve Anlatısında İkili Karşıtlıklar: League of Legends’in Yapısalci Analizi

Çalışmanın bu bölümünde geniş bir oyuncu ve izleyici kitlesine sahip olan League of Legends oyununun mekanik ve anlatısı ikili karşıtlıklar teorisi çerçevesinde analiz edilmiştir.

3.1. Araştırmanın Yöntemi

Dijital oyunlar sadece bir eğlence aracı değil, aynı zamanda bir öğrenme, kültür ve ideoloji aktarımı aracıdır. İnsan zihninin karşıtlık üreterek olayları anlamlandırma çabası sonucu dijital oyunlarda da kazanan-kaybeden, iyi-kötü, savaş-barış, geçmiş-gelecek gibi pek çok karşıtlık kullanılarak oyuncunun karakterler ve olaylar ile özdeşleşmesi hedeflenmektedir.

Bu çalışmada Claude Lévi-Strauss’un yapısalci yaklaşımına dayanan ikili karşıtlıklar teorisi çerçevesinde, League of Legends oyununun mekanik ve anlatısında yer alan ikili karşıtlıkların incelenmesi amaçlanmaktadır. Lévi-Strauss bu teorisinde ilkel toplumlardan modern kültüre, mitlerden günümüz anlatılarına kadar insan zihninin dünyayı anlamlandırma sürecinde sürekli olarak karşıtlıklar yarattığını öne sürmektedir. League of Legends oyununda da düzen-kaos, ışık-karanlık, doğa-teknoloji ve hayat-ölüm gibi karşıtlıklar; oyunun geçtiği Runeterra evreninde, karakterlerin özelliklerinde, oyun içi mekaniklerinde ve hikâyelerinde yoğun olarak işlenmektedir. Bu bağlamda çalışmada, karakterlerin hikâyeleri ve oyun içi mekanikleri üzerinden ikili karşıtlıkların nasıl kurgulandığı ortaya koyulmaya çalışılacaktır. Bu amaç doğrultusunda araştırmanın soruları şu şekilde belirlenmiştir:

- A.S. 1. League of Legends oyununda hangi temel ikili karşıtlıklar yer almaktadır?
- A.S. 2. League of Legends oyununda ikili karşıtlıklar karakterlerin hikâyelerinde yer almakta mıdır?
- A.S. 3. League of Legends oyununda ikili karşıtlıklar karakterlerin oyun içi mekaniklerinde yer almakta mıdır?
- A.S. 4. League of Legends oyununda ikili karşıtlıkların kullanımı oyunun oynanışını etkilemekte midir?

Araştırmada veri toplama sürecinde içerik analizi tekniği kullanılmıştır. İçerik analizi; görsel, yazılı ya da işitsel materyallerin içeriğinin nesnel, doğrulanabilir bilgilere ulaşmak ve bu bilgilerden anlamlı sonuçlar çıkarmak amacıyla belli kurallar dâhilinde sistematik bir şekilde analiz edilmesi yöntemidir. İçerik analizi yöntemi iletişim bilimleri, psikoloji, sosyoloji, siyaset bilimi gibi çeşitli alanlarda kullanılabilen esnek bir araştırma metodudur. İçerik analizi tekniği metnin bütününden kopmadan gerçekleştirildiğinde alt metinde bulunan gizli anlamlar tespit edilerek sosyal gerçeklik ile ilgili çıkarımlarda bulunulabilmektedir (Alanka, 2024, ss. 64-73; Metin & Ünal, 2022, s. 273). Bu çalışmada içerik analizi tekniği kullanılarak League of Legends oyununun geçtiği Runeterra evreninin bölgeleri, karakterlerin görselleri ve kullandıkları replikler ile tematik kostüm serileri oyunun resmi hikâyelerine

ve oyun içi verilere dayanarak analiz edilmiştir. İçerik analizi yöntemi kullanılırken Levi-Strauss'un ikili karşıtlıklar teorisi temel alınarak karakterler ve temsil ettikleri kavramlar tematik olarak incelenmiştir.

Araştırmanın örnekleme amaçlı örnekleme tekniği kullanılarak belirlenmiştir. Bu örnekleme tekniğinde araştırmacı kendi yargılarını kullanarak araştırma amacına uygun seçimler yapmakta ve örnekleme dâhil etmektedir (Akto & Akto, 2017, s. 1081). Bu çalışmada League of Legends oyununun seçilmesinde oyunun bölgelerine ve karakterlerine dair ayrıntılı hikâyelerinin olması, oyunun 170 karakter ile zengin bir karakter havuzu bulunması ile oyuncu ve izlenme sayılarının fazla olmasından dolayı popüler olması etkili olmuştur. Ayrıca günümüzde en çok oynanan MOBA oyunları arasında yer alan League of Legends'ta ikili karşıtlıkların analiz edilebilmesi gerek karakterlerin hikâyeleri gerekse de oyun içi mekanikleri bakımından uygun bir örnek oluşturmaktadır. Alan yazında ikili karşıtlıklar teorisi kullanılarak dijital oyunlar üzerinden gerçekleştirilen araştırmaların yetersiz oluşu bu çalışmanın önemini ortaya koymaktadır.

3.2. League of Legends Oyununa Genel Bakış

2006 yılında Los Angeles, Kaliforniya'da Marc Merrill ve Brandon Beck tarafından kurulan Riot Games bir oyun yapım ve dağıtım şirkettir. Şirketin ilk oyunu 2009 yılında piyasaya sürülen League of Legends'tır. Bundan sonraki süreçte League of Legends'e bağlı olarak; 2019 yılında Auto Battler türü bir oyun olan Teamfight Tactics (TFT), 2020 yılında mobil versiyonu League of Legends: Wild Rift ile aynı yıl kart oyunu League of Runeterra ve League of Legends'tan bağımsız olarak 2020 yılında bir FPS oyunu olan Valorant piyasaya sürülmüştür. Şirketin 2025 yılında 2XKO adlı bir dövüş oyununu piyasaya sürmesi beklenmektedir (Riot Games, 2025).

Riot Games şirketi oyunları için çeşitli animasyonlar, müzikler yapmaktadır. Bununla birlikte 2021 yılında League of Legends evrenini kapsayan Runeterra'dan Piltover ve Zaun bölgelerinde geçen Arcane dizisini yayınlamıştır. 2024 yılında 2. sezonu ile son bulan dizi dünya çapında büyük beğeni toplamıştır. Şirket Noxus, Ionia ve Demacia bölgelerinde geçecek yapımların geleceğini açıklamıştır (Akınar, 2024; Kılıç, 2024).

3.2.1. Haritalar

League of Legends oyununda Sihirdar Vadisi ve Aram (Sonsuz Uçurum) olmak üzere oyuncuların mücadele ettiği iki harita bulunmaktadır.

Sihirdar Vadisi: Oyunun ana haritasıdır. Üç koridor (üst, orta, alt) ve bir ormandan oluşmaktadır. Oyuncular burada 5'e 5 strateji savaşları yaparak kuleleri yıkıp, rakip takımın Nexus'unu yok etmeye çalışmaktadır. Normal, dereceli ve eğitim modu gibi farklı versiyonları bulunmaktadır. Sihirdar Vadisi'nde Destek, Nişancı, Büyücü, Dövüşçü, Suikastçı ve Tank rolleri bulunmaktadır. Bu rollerdeki karakterler farklı koridorlarda oynanabilmektedir. Eğitim modunda oyuncu yapay zekaya (bot) karşı oyun oynayarak karşı takımın merkezini yok etmeye çalışmaktadır. Bu modda oyuncu oyun içi eşyaları, karakterlerin yeteneklerini ve haritayı tanımaktadır. Normal ve dereceli oyun modlarında oyuncular gerçek oyunculara karşı strateji ve takım oyunu geliştirerek 5'e 5 mücadele etmektedirler. Oyuncular minyon, orman yaratıkları, güçlendirme veren yaratıklar (Ejderhalar, Vadi Alameti, Atakhan ve Baron Nashor), rakibi alt etme ya da rakibin alt edilmesine katkıda bulunma, rakip kuleleri yıkma yollarıyla seviye puanı ve altın kazanabilmekte, bu sayede itemler (eşyalar) alarak karakterlerini

güçlendirmektedirler. Bu modlarda amaç karşı takımın kulelerini ve inhibitörlerini alarak karşı takımın merkezini yok edip oyunu kazanmaktır. Dereceli oyun modunda normal oyun modundan farklı olarak lig sistemi bulunmaktadır. Lig sisteminde aşamalar, kümeler ve sıralamalar bulunmaktadır. Dereceli oyun modu tek/ift (tek başına veya 2 kiři birlikte girilebilen) veya esnek (yalnızca 4 kiři girilemeyen, 1 ila 5 kiři arasında girilebilen) oyun modlarında oynanabilmektedir (Cesur, 2013, ss. 23-24; Okka, 2014, ss. 8-15).



Şekil 1: Sihirdar Vadisi Harita ve Koridorlar

Kaynak: (LoL Koridor İsimleri, 2023)

Aram (Sonsuz Uçurum): Tek bir koridordan oluşan bu haritada, oyuncular rastgele seçilen karakterlerle 5'e 5 savaşı. Oyuncular oyuna girdiklerinde Sihirdar Vadisi'nden farklı olarak karakterlerini kendileri seçememekte, oyun tarafından rastgele verilen (hesabında bulunan karakterler veya haftalık verilen ücretsiz karakterler arasından) bir karakteri oynamaları gerekmektedir. Oyuncular kendisine rastgele gelen karakteri takımındaki başka bir oyuncuyla değiştirebilir veya zar atarak farklı bir karakter gelmesini sağlayabilir. Bu modda oyuncuların üsse dönüp can yenileme şansı yoktur, ancak belli aralıklarla can sunaklarından canlarını doldurabilmektedirler (Okka, 2015, s. 7).

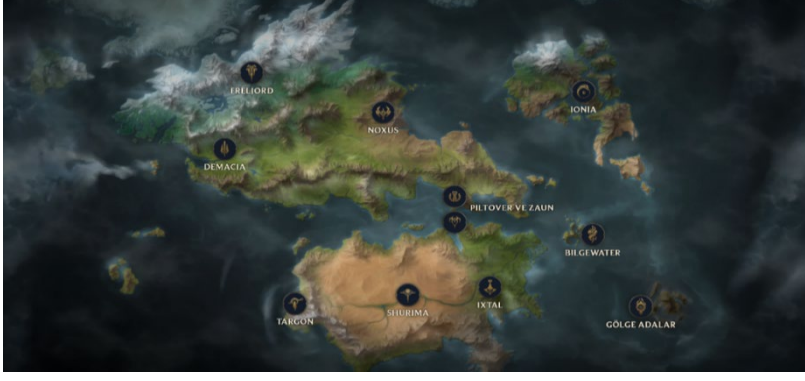


Şekil 2: Sonsuz Uçurum

Kaynak: (Sonsuz Uçurum, 2021)

3.2.2. Karakterlerin Bulunduđu Bölgeler

League of Legends oyununda her karakterin hikâyesi ve ait oldukları bölgeler bulunmaktadır. Runeterra evrenini oluşturan bu bölgelerin de çeşitli özellikleri vardır.



Şekil 3: Runeterra Bölgeler Haritası

Kaynak: (Leagueoflegends Harita, t.y.).

Bandle Şehri: Yordle adı verilen küçük, haylaz ve büyülü yaratıkların yaşadığı gizemli bir şehir. Buraya giriş yalnızca belirli koşullarda mümkün olup, dikkatsizler rüyalar içinde kaybolabilir (Özenç & Tınmazlar, 2019, ss. 147-150).

Bilgewater: Korsanlar, kaçakçılar ve paralı askerlerin hüküm sürdüğü kaotik bir liman şehri. Denizaltında korkutucu yaratıklar yaşar ve güç için savaşan farklı fraksiyonlar bulunur (*Bilgewater Şampiyonları*, 2023; *Runeterra'nın Bölgeleri*, 2021).

Demacia: Demacia Krallığı prestijli bir askeri geçmişe sahiptir. Onur, adalet ve düzenin ön planda olduğu askeri bir krallıktır. Demacia halkı için adalet, düzen, onur, görev bilinci her şeyden önce gelmektedir ve kültürel miraslarıyla gurur duymaktadırlar. Kraliyet ailesi ve soylular, Demacia'nın köklü mirasını korumaya çalışırken, büyü karşıtı politikalar nedeniyle iç karışıklıklar yaşanır (Leagueoflegends Bölgeler, t.y.; Leagueoflegends Harita, t.y.).

Freljord: Sert doğa koşulları ve kabile savaşlarıyla bilinen, büyülü yaratıkların ve eski savaşçıların hüküm sürdüğü bölge. Üç büyük kabile (Avarosalar, Kışın Pençesi, Buz Muhafızları) arasında güç mücadelesi yaşanmaktadır (Leagueoflegends Harita, t.y.; Özenç & Tınmazlar, 2019: ss. 93-100).

Gölge Adalar: Bir zamanlar Kutlu Adalar olarak bilinen bu bölge, güçlü bir lanet sonucu karanlığa gömülmüştür. Harrowing adı verilen kara sis, yaşayan ruhları tüketerek onları lanetli varlıklara dönüştürür (Gölge Adalar Şampiyonları, 2022; Leagueoflegends Harita, t.y.; Runeterra'nın Bölgeleri, 2021).

Hiçlik: Hiçlik, kâinatın ortaya çıkışıyla beraber feryat figan varlık bulmuştur. Runeterra'nın bilinen dünyasının ötesinde, kaos ve karanlık güçlerin şekillendirdiği bir boyuttur. Buradaki yaratıklar, Runeterra'nın dengesini bozarak her şeyi yutmaya çalışmaktadır (*Leagueoflegends Bölgeler*, t.y.).

Ionia: Ionia (İlk Diyar), devasa bir kıta-adadır. Denge, Ionia'nın temel taşıdır ve ruhani dünya ile fiziksel dünya uyum içinde yaşamaktadır. Ruhani dünya ile fiziksel dünya arasındaki uyumun korunduğu, büyü'nün doğal olarak şekillendiği bir diyardır. Ancak Noxus'un istilası sonrasında denge bozulmuş ve halk bölünmüştür (Özenç & Tınmazlar, 2019, ss. 137-146; Runeterra'nın Bölgeleri, 2021).

Ixtal: Element büyülerinde uzmanlaşmış eski ve izole bir uygarlıktır. Runeterra'nın en eski medeniyetlerinden biri olup, kendi kültürlerini korumak için dış dünyadan uzak dururlar (Leagueoflegends Bölgeler, t.y.; Leagueoflegends Harita, t.y.).

Noxus: Güç, fetih ve hayatta kalma odaklı bir imparatorluk. Burada sosyal statü, soy yerine yetenekle kazanılır ve herkes yükselme şansı elde edebilir. Ancak dış dünyadan zalim ve tehditkâr bir güç olarak görülmektedir (Leagueoflegends Bölgeler, t.y.; Leagueoflegends Harita, t.y.).

Piltover: Okyanus kıyısına kurulu olan Piltover şehri “İlerleme Şehri” olarak da adlandırılmaktadır. Teknolojik yeniliklerin merkezi olan, ticaret ve ilerlemeye dayalı bir şehir. Hextech adı verilen büyü ve teknolojiyi birleştiren sistem, buranın gücünü artırmaktadır (Hexgates, t.y.; Hextech, t.y.; Piltover, t.y.; Piltover Council, t.y.).

Zaun: Piltover'in gölgesinde kalan, sanayi ve kimya teknolojilerinin merkezi olan kaotik ve suç dolu bir alt şehir. Kimya Baronları, buradaki güç dengesini ellerinde tutmaktadır (Özenç & Tınmazlar, 2019, ss. 119-120; Zaun, t.y.).

Shurima: Bir zamanlar büyük bir imparatorluk olan Shurima, ihanet ve felaketle yıkılmış, ardından çölde kaybolmuştur. Prens Azir'in geri dönüşüyle, halk eski ihtişamına kavuşmayı umut etmektedir (Kürkcü, 2015, ss. 24-26; Leagueoflegends Bölgeler, t.y.).

Targon: Runeterra'nın en yüksek zirvesi olan Targon Dağı'nda mistik varlıklar ve göksel güçler hüküm sürer. Bu dağa tırmanmayı başaranlar, ilahi varlıklarla bütünleşerek dünyaya geri dönebilir (Leagueoflegends Bölgeler, t.y.; Leagueoflegends Harita, t.y.).

3.3. Araştırmanın Bulguları

League of Legends oyununda, anlatının temelini oluşturan unsur, zıt kavramlar arasındaki sürekli çatışmalardır. Gerek oyunun oynanışı gerekse de Runeterra bölgeleri ve karakterlerin hikâyeleri zıtlıklar üzerine kurulmuştur.

3.3.1. Düzen ve Kaos Karşıtlığı

League of Legends oyununda en belirgin karşıtlık düzen ve kaos karşıtlığıdır. En temelde oyun minyonların, kulelerin ve orman yaratıklarının çıkma zamanları ve aynı doğrultuda olmalarıyla bir düzen içerisinde başlamakta ve iki takımın savaşmasıyla kaosa dönüşmektedir.

Bölgesel olarak bakıldığında Demacia, Ionia ve Piltover ülkelerinin savaşçıların ve kadim büyücüleri düzen ve denge sağlamaya çalışmaktadır. Buna karşın Demacia'nın ezeli rakibi Noxus, kaos ve karmaşa içinde imparatorluğunu genişletmeye çalışmakta, Piltover'in alt şehri Zaun, Piltover Komitesine başkaldırarak kaos çıkarmakta ve bu sayede bağımsızlık elde etmeye çalışmakta, Gölge Adalar'ın Kara Sisi ve Hiçlik ise Runeterra'nın dört bir yanını karanlığa gömmeye çalışarak kaos oluşturmaktadır.

Tablo 2: Oyunda Düzeni Temsil Eden Karakterler

Karakter	Düzen Temsili	İkili Karşıtlık
Garen	Soylu Crownguard hanesinden gelen Garen Demacia'nın sadık savaşçısıdır. Adalet sembolü olarak disiplin ve	Demacia tahtının korunması için canı pahasına savaşan Garen, işgalci Noxuslu Darius, Draven, Katarina gibi

	kurallarıyla Demacia'nın ideallerinin ve düzeninin koruyucusudur.	şampiyonlarla mücadele ederek Noxus'un kaotik dünyasına engel olmaya çalışmaktadır.
Caitlyn	Zengin ve soylu Kiramman hanesinden gelen Caitlyn bir şerif olarak Piltover'ın düzenini korumaya çalışmaktadır.	Piltover'a karşı başkaldıran Zaunlu Kimya Baronları ve Jinx'in sebep olduğu kaosa karşı ülkesini korumak için savaşılmaktadır.
Shen	Ionian'ın Kinkou savaşçıların lideri olan Shen, Ionian'ın en önemli olan unsuru ruhsal denge ve düzeni korumak için çalışmaktadır.	Ionian'daki düzeni ve dengeyi bozmaya çalışan Zed gibi suikastçılara karşı savaşarak kaosu önlemek için çalışmaktadır.
Vi	Aslen Zaunlu olan Vi, küçük yaşta ailesini kaybetmesi ve Zaun'da hayatta kalma şartlarının zor olması yüzünden sorunlarını yumruklarıyla çözmeye başlamıştır. Ancak yine de Piltover ve Zaun arasındaki savaşta sevdiklerini kaybetmesi onun iki şehir arasındaki düzeni korumak için mücadele etmesini sağlamıştır.	Piltover'ın çöküşünü engellemek için Zaun'un Kimya Baronlarına ve kendi kardeşi Jinx'e karşı Caitlyn'in ordusunda mücadele etmiştir. Bu sayede Zaun'un kaotik yapısını engelleyerek iki şehir arasındaki düzenin savaşçısı konumuna gelmiştir.

Tablo 2'de görüldüğü üzere, League of Legends evreninde düzenin nasıl tanımlandığını ve her karakterin bu düzeni koruma konusundaki farklı yaklaşımlarını göstermektedir. Düzeni sağlamak için güç kullanımı, adalet anlayışı ve bireysel motivasyonlar karakterden karaktere değişmektedir. Demacia - Noxus: Adalet ve düzeni temsil eden Garen, fetih ve kaosu savunan Noxuslu savaşçılara karşı mücadele etmektedir. Piltover - Zaun: Teknoloji ve düzenin merkezi olan Piltover, yeraltı suç örgütleri ve anarşiyle anılan Zaun tarafından tehdit edilmektedir. Caitlyn ve Vi, bu düzeni korumak için savaşılmaktadır. Ionian - Zed'in Suikastçıları: Geleneksel ruhsal dengeyi temsil eden Shen, kaosu ve isyanı temsil eden Zed ile mücadele etmektedir. Oyundaki büyük anlatının merkezinde düzen ve kaos arasındaki çatışma yer almakta ve oyunculara bu ikiliğin farklı yönlerini deneyimleme fırsatı sunmaktadır.

Tablo 3: Kaosu Temsil Eden Karakterler

Karakter	Kaos Temsili	İkili Karşıtlık
Darius	Gücü, savaşçı kişiliği ve acımasızlığıyla Noxus'un yayılmacı politikasının sembolü olarak işgal girişiminde bulunulan her ülkede düzeni yıkmak ve zayıfları ezmek için mücadele etmektedir.	Garen gibi adalet ve düzen savaşçıları yok etmeye çalışarak Noxus'un sınırlarını genişletmeye çalışır ve gittiği her yere kendisiyle birlikte kaosu götürmektedir.
Jinx	Aslında normal bir çocuk olan Powder yaptığı bir hata yüzünden sevdiklerini kaybetmesi ve ablasının kendisine sırt çevirmesi üzerine kendini Jinx olarak tanımlamaya başlamıştır. Düzenli olan her	Vi'nin Caitlyn'in yanında yer almasıyla gözü dönmüş olan Jinx, Piltover ve Caitlyn'i çeşitli silahlarla yok etmeye çalışmaktadır. Bu yolda pek çok Piltoverlı ve Konsey Üyelerinin

	şeye düşmandır ve yaptığı silah ile bombalarla bu düzeni yıkmaya çalışır.	birçoğunun ölümüne sebep olarak Piltover ve Zaun'u kaosa sürüklemiştir.
Thresh	Gölge Adalar'ın karanlık ve kaotik enerjisiyle dolu Thresh ruhları avlayarak fenerine hapsedmektedir.	Düzeni temsil eden karakterlere karşı mücadele ederek korku ve kaosu hüküm sürmesini sembolize etmektedir.
Xerath	Shurima topraklarında köle olarak doğan Xerath'ın hayatı prens Azir'in onu himayesine almasıyla değişmiştir. Ancak Xerath'ın özgürlüğe olan arzusu düzene başkaldırmasını sağlamıştır.	Xerath'ın Azir'in Yükseliş ritüelini engellemesi onu saf enerji dolu kötücül bir yaratığa dönüştürmüştür. Azir'in Yükseliş'e erememesi sonucu Shurima çökmüş ve çöle kaos hâkim olmuştur.

Tablo 3, League of Legends evreninde kaosu temsil eden karakterleri ve onların düzen karşıtı rollerini analiz etmektedir. Karakterler, oyun içinde hem anlatısal hem de mekanik olarak kaosu farklı yönlerini temsil etmektedirler. Bazı karakterler kaosu fetih ve güç (Darius, Xerath) ile, bazıları ise bireysel anarşi ve yıkım (Jinx, Thresh) yoluyla temsil etmektedir. Kaos ve düzen arasındaki bu mücadele, League of Legends evrenindeki en temel anlatısal çatışmalardan birini oluşturmaktadır.

3.3.2. Işık ve Karanlık (İyi-Kötü) Karşıtlığı

League of Legends evreninde en belirgin bir diğer karşıtlık ışık ve karanlık karşıtlığıdır. Işık genelde iyiliği, aydınlanmayı, düzeni, umudu ve iyileştirmeyi temsil ederken; karanlık ise kaosu, yıkımı, ölümü, bilinmeyi, işgali, yozlaşmayı ve kötülüğü temsil etmektedir. League of Legends evreninde de Demacia, Freljord ve Targon ışığı temsil eden bölgelerken karanlığı temsil eden bölgeler ise; Noxus, Gölge Adalar ve Hiçlik'tir.

League of Legends oyununda aynı zamanda aydınlığı temsil eden "Yıldız Muhafızları" ve karanlığı temsil eden "Yıldız Düşmanları" bulunmaktadır. Yıldız Muhafızları, ışığın gücünü kullanarak karanlıkla mücadele eden bir ekiptir. Yıldız Düşmanları ise ışığı yok ederek dünyaya kaos ve yıkım getirmeyi amaçlamaktadır. Yıldız Muhafızı olan Lulu, Lux, Poppy, Ahri gibi karakterler Yıldız Düşmanları olan Zoe, Fiddlesticks ve Morgana'ya karşı mücadele etmektedir. Ayrıca Thresh, Kai'Sa, Sylas, Yorick, Zoe, Mordekaiser, Karma, Malphite, Orianna, Xerath, Shaco, Jarvan IV, Kha' Zix ve Varus karakterlerinin "Sonsuz Karanlık"; Jhin, Diana, Lissandra ve Lux karakterlerinin ise "Kozmik Karanlık" temasına sahip kostümleri bulunmaktadır. Bu kostüm serileri aslında normalde ışığın düzenini ve iyiliğini temsil eden Lux, Jarvan IV ve Karma gibi karakterlerin de farklı biçimlerde sunulabileceğinin, net bir iyi ve kötü ayrımının olmadığını göstermektedir.

Tablo 4: Işığı Temsil Eden Karakterler

Karakter	Işık Temsili	İkili Karşıtlık
Lux	Işığın saflığını, umudu ve bilgeliği temsil eder. Demacia'nın büyü yasağına rağmen ışığını koruyarak dostlarını güçlendiren bir figürdür.	Işık ve karanlık arasındaki ikili karşıtlık kendini hem fiziksel hem de sembolik olarak göstermektedir. Sylas ve Magseekers Demacia'da büyüyü sınırlandırmakla görevli, büyücü avcısı bir tarikat) Tarikatı'na karşı ışık büyüsünü kullanarak karanlığa karşı savaşılmaktadır.

Kayle	Evrensel düzeni ve mutlak adaleti temsil eder. Işık, onun için sadece saflık değil, aynı zamanda katı kuralların ve disiplinin bir aracıdır.	Kayle ve kardeşi Morgana aydınlık ve karanlığın doğrudan temsili olan karakterlerdir. Kardeşi Morgana'nın isyanına karşı mücadele eder. Onun mutlak adalet anlayışı bazen merhametsiz ve katı bir hale gelebilir.
Leona	"Seher Işığı" olarak da adlandırılan Leona saf ışığın sembolüdür. Güneş'in ışığını ve koruyucu gücünü simgeler. Halkını ve müttefiklerini karanlıktan korumak için ışığını kullan	En yakın arkadaşı Diana ile Güneş ve Ay arasındaki mücadeleyi yaşar. Diana'nın isyanına karşı onu kurtarmaya çalışır.
Taric	Işığın hem fiziksel hem de manevi yönlerini temsil eder. Huzur, uyum ve güzelliğin bir sembolü olarak koruyucu bir figürdür.	Karanlığa karşı savaşırken ışığını sadece bir silah olarak değil, aynı zamanda iyileştirici ve denge sağlayıcı bir güç olarak kullanır.

Tablo 4, League of Legends evrenindeki ışıktan beslenen karakterleri ve onların karanlık ile mücadelesini analiz etmektedir. Işık burada adalet, umut, düzen ve koruma gibi temalarla işlenmiş ve her karakterin farklı bir ışık anlayışıyla hareket ettiği gösterilmiştir. Işığın yalnızca iyilik ve saflık anlamına gelmediğini, bazen katı düzen, savaş ve hatta denge için bir araç olarak da kullanılabileceğini göstermektedir. Lux, ışığı baskıya karşı bir özgürlük sembolü olarak kullanırken, Kayle, ışığı katı adaletin temsilcisi olarak görüyor. Leona, ışığı koruma amacıyla kullanırken, Taric, ışığı dengeleyici bir unsur olarak ele alıyor. Bu farklı ışık temsilleri, oyundaki iyi-kötü ayrımının gri tonlarla işlendiğini ve her karakterin kendi haklı sebepleriyle hareket ettiğini gösteriyor. Bu da anlatıyı zenginleştirerek oyunculara çok katmanlı bir deneyim sunmaktadır.

Tablo 5: Karanlığı Temsil Eden Karakterler

Karakter	Karanlık Temsili	İkili Karşıtlık
Nocturne	Karanlık rüyaların kâbus şekline bürünmüş hali olan Nocturne, "Ebedi Kâbus" olarak da adlandırılmaktadır. "Gölge Sihri" sonucu ortaya çıkan Nocturne bilinçaltında yer alan en karanlık korkuları temsil etmektedir. Runeterra'nın bilinmeyen derinliklerinden gelen bu varlık tam anlamıyla kaotik bir varlıktır.	Nocturne, sadece fiziksel olarak değil, aynı zamanda zihinsel bir varlık olarak da karanlığın hüküm sürmesi için uğraşmaktadır. Zihinleri manipüle ederek korku ve ızdırapla dünyayı karanlığa sürükler.
Morgana	Morgana adaletsizliğe ve intikama karşı bir öfkenin somutlaşmış halidir. İnsanların zaafalarını kabul eden Morgana, özgürlük için isyan yolunu seçmiştir. Onun bu isyanı kardeşi Kayle'in ışığına karşı bir karanlık olarak ortaya	Kardeşi Kayle'in sert adalet anlayışına karşı özgürlük mücadelesi verir. Karanlığın onu ele geçirmesi Morgana'nın ışığa olan inancını kaybederek uzaklaşmasını sağlamıştır. En büyük mücadelesini ise düzen uğruna

	çıkacaktır. Ancak Morgana'nın karanlığı diğer karanlık karakterlerden farklı olarak yıkım getirmek için değil, özgürlük mücadelesi olarak ortaya çıkmaktadır.	bazen acımasız olabilen kardeşi Kayle'a karşı vermektedir.
Diana	Diana, ay, gece ve karanlık ile özdeşleşmiş bir karakterdir. "Ay'ın Hiddeti" olarak da adlandırılan Diana, kendini bildi bileli sorgulayıcı ve düzene karşı çıkıcı olmuştur. Güneş inancını sorgulayarak yasaklı bilgilere yönelmiş ve karanlığın yolunu seçmiştir.	Targon Dağı'nın zirvesinde Ay'ın Sureti'nin gücünü kazanan Diana, geri dönerek Solari rahiplerine hesap sormuş ve rahiplerin onu sahtekâr ilan etmesi üzerine hiddetle dolmuştur. Solari rahiplerinin öğretilerine karşı çıkarak Ay'ın gücünü benimsemiş ve düzenle savaşmıştır.
Viego	Kral Viego karanlıkla özdeşleşen bir figürdür. Isolde hayattayken iyi niyetli olan kral büyü bir hançer sonucu eşini kaybedince gözü dönmüş ve karanlığa teslim olmuştur.	Kara Sis'i kullanarak dünyayı lanetlemiş, ancak Işık Muhafızları tarafından durdurulmuştur.

Tablo 5, karanlığın farklı formlarını ve her karakterin farklı motivasyonlarla karanlığı benimseyişini göstermektedir: Nocturne, doğrudan korkunun cisimleşmiş hali olarak kaos ve ızdırabı yayarken, Morgana, baskıcı düzen karşısında özgürlüğü için savaşan bir figür olarak karanlığa yönelmiştir. Diana, aydınlığın bir aldatmaca olduğunu düşünerek hakikati ararken karanlığın tarafına geçmiştir. Viego, aşk ve kaybın getirdiği umutsuzlukla ışığı terk etmiş ve karanlıkta çözüm aramıştır. Tablo, karanlığın yalnızca kötülük olmadığını, bazen özgürlük, hakikat arayışı veya kişisel kayıpların bir sonucu olarak da ortaya çıkabileceğini göstermektedir. League of Legends evreninde iyi ve kötü arasındaki çizginin nasıl belirsizleştiğini, karakterlerin geçmişlerine ve motivasyonlarına bağlı olarak karanlığa sürüklendiklerini veya karanlığı seçtiklerini gözler önüne sermektedir.

3.3.3. Doğa ve Teknoloji Karşıtlığı

En yaygın ikili karşıtlıklardan bir diğeri de doğa ve teknoloji karşıtlığıdır. Doğa, insan müdahalesinden bağımsız olarak var olan, organik ve saf bir dünyayı temsil etmektedir. Teknoloji ise insan aklının ürünü olan, yapay ve düzenlenmiş her şeyi kapsamaktadır. Oyunun hikâye ve karakterlerinde doğa ve teknoloji arasındaki mücadele net bir şekilde görülmektedir. Bölgesel olarak bakıldığında İonia ve Ixtal doğanın, dengenin, elementlerin ve büyü'nün gücünü kullanmaktadır. Öyle ki Ixtal, insanların doğaya zarar verdiğini düşünerek dış dünya ile bağlarını kopartmıştır. Piltover ve Zaun ise teknolojiyi kullanan bölgelerdir. Piltover bilim ve mühendisliğe önem veren, Hextech teknolojisinin bulunduğu yerdir. Zaun'da ise etik dışı deneyler yoluyla teknoloji gelişmektedir. Karakterler üzerinden bakıldığında ise bazı karakterler doğanın gücüne, içsel yaşama ve büyüye bağlıyken bazıları ise bilimi ve teknolojiyi kullanarak güçlenmektedir.

Doğayı temsil eden karakterler genellikle doğal dengeyi savunmakta, yaşamı korumakta ve doğal güçlerini kullanmaktadır. Bu karakterlerin tasarımında genellikle doğayla uyumlu olarak yeşil, kahverengi ve kırmızı tonları kullanılmıştır. Teknolojiyi temsil eden karakterler ise insan aklı, bilim ve mühendisliği kullanarak insanüstü gelişimi, makineleşmeyi ve kimyasal gücü desteklemektedirler.

Tablo 6: Doğayı Temsil Eden Karakterler

Karakter	Doğa Temsili	İkili Karşıtlık
Ivern	Doğayla uyum içinde yaşayan nazik bir koruyucudur. Orman ruhlarını ve vahşi yaşamı korur.	Ivern doğadaki her varlığa ve orman ruhlarına yardım eden, onları koruyan nazik bir canlıdır. İnsanlara doğaya nasıl davranmaları gerektiğini öğretmeyi amaçlamıştır. Doğaya zarar veren her türlü varlığın ise karşısında durmuştur. Oyun içi mekanikte de Ivern orman yaratıklarını öldürmek yerine onları özgür bırakmaktadır.
Nidalee	Nidalee, Ixtal ve Shurima'nın sınırında bulunan ve sık ağaçlarla bezenmiş devasa bir ormanda yaşamaktadır. Ormanda büyümüş, içgüdülerine ve doğanın gücüne güvenen bir avcıdır.	Kiilash adlı avcılarının annesini öldürmesi sonucu Nidalee ormanını bütün tehlikelere ve yağmacılara karşı koruyacağına ant içmiştir. O, bilim veya teknoloji yerine iç güdülerine ve doğadan aldığı güce güvenmektedir.
Maokai	Maokai, kabukla kaplı geniş gövdesi ve ağaç dallarını andıran uzuvlarıyla bir treant (dev ağaç)'tır. Sonrasında adaya gelen insanlara ise doğaya saygı duyup uyum içinde yaşamaları için yol göstermiştir.	Kara Sis'in adayı yok etmesiyle öfkeye kapılmış, yaşayan ölümlerle savaşarak Gölge Adalar'ı eski hâline döndürmeye çalışmaktadır.
Zyra	Etobur bitkilerden doğmuş ve insanları doğaya zarar veren varlıklar olarak gören bir canlıdır.	Zyra insanları korkak ve sevimiz; büyücüleri ise küstah ve tekinsiz bulmaktadır. Her hâlükârda bu canlıların hiçbirinin doğaya saygı duymadığını, aksine hepsinin doğaya zarar verdiğini düşünmektedir. Herkese karşı tiksinti ve nefret dolan Zyra, intikam için geçtiği her yerde dikenli sarmaşıklar ve et yiyen bitkiler bırakarak insanlığa ait her şeyi yok etmeye başlamıştır.

Tablo 6, doğanın farklı yönlerini ve doğayla iç içe olan karakterlerin motivasyonlarını ortaya koymaktadır: Ivern ve Maokai, doğanın koruyucu ve iyileştirici yönlerini temsil ederken, Nidalee ve Zyra, doğanın vahşi, acımasız ve saldırgan yönlerini öne çıkarmaktadır. Ivern, nazik ve barışçıl bir yol izlerken, Maokai, doğaya zarar veren güçlere karşı savaşa girişmiştir. Nidalee, doğayla uyum içinde ancak gerektiğinde avcılık içgüdülerini kullanırken, Zyra, insanları tamamen doğanın düşmanı olarak görerek doğaya karşı gelenleri yok etmeyi amaçlamaktadır. Tablo, doğa ve insan arasındaki çatışmanın farklı bakış açılarıyla işlendiğini ve bazı karakterlerin doğayı koruyarak, bazı karakterlerin ise intikam yoluyla savunduğunu göstermektedir.

Tablo 7: Teknolojiyi Temsil Eden Karakterler

Karakter	Teknoloji Temsili	İkili Karşıtlık
Viktor	Zaun'un ücra köşelerinde yoksul bir ailenin çocuđu olarak dünyaya gelen Viktor, çabaları sonucu Piltover'da akademiye girmeyi başarmıştır. Viktor burada teknolojinin gelişmesine katkıda bulunmuştur. Viktor çocukluđundan beri aksayan bir bacak ve tedavisi bilinmeyen bir hastalık ile mücadele etmektedir. Bu denli zorluklarla mücadele etmek zorunda kalması ona insan bedeninin ne kadar eksik ve zayıf olduđunu düşündürmektedir. Onun için organik yaşam gelişime engeldir.	Teknoloji ve doğanın bir parçası olan büyü arasındaki karşıtlığı temsil eder.
Orianna	Piltover'da gerçek kol ve bacaklardan üstün olacak şekilde protezler yapan ünlü zanaatkâr Corin Reveck'in kızı olan Orianna, zamanla babası kadar iyi bir usta olmuştur. Zaun'u kimyasal bir gazın işgal etmesiyle Orianna Zaunlulara yardıma gitmiş ancak bu iyi niyeti sonucunda gazdan etkilenerek ciğerleri iflas etmiştir. Bunun sonucunda babası ona tamamen yapay ciğerler yapmıştır. Zamanla zehir tüm vücuduna yayılmış ve Orianna'nın tüm bedeni mekanik parçalarla değişmek zorunda kalmıştır.	Orianna'nın tüm vücudunun mekanikleşmesi doğallığını tamamen yok etmiş, insani duygularının ve anılarının tamamını öldürmüştür. Orianna'nın bu dönüşümü teknolojinin doğal yaşamı nasıl tamamen değiştirebileceğinin bir göstergesidir.
Singed	"Deli Kimyager" olarak adlandırılan Singed, Piltover'da teknolojiye doğal büyü'nün dâhil olmasıyla geliştirilen Hextech'e şiddetle karşı çıkmıştır. Ona göre büyü, dünyayı anlayamayacak kadar aciz olanların bir kaçış yoludur.	İnsanlar, hayvanlar ve insan-hayvan melezleri üzerinde etik olmayan, korkunç deneyler yaparak teknolojiyle donatmıştır. Ona göre doğa bir denge değil, üzerinde deneyler yapılacak bir alandır.
Camille	Ailesinin ölümünden sonra Camille düşmanlarına karşı durabilmek ve işleri yürütebilmek için kendisini insan sınırlarının ötesine taşıyacak Hextech güçlendirmeleriyle tüm bedenini geliştirmiştir.	Camille insanın doğal bedenini zayıf ve aciz bulmaktadır. Kalbi de dâhil olmak üzere neredeyse tüm vücudu Hextech ile geliştirilen Camille yaşlanmayan, durdurulamaz bir varlığa dönüşmüştür. Camille'ın kendi isteğıyle mekanikleşmesi doğanın zayıflığına ve teknolojinin bu zayıflığı kusursuzluđa çevirebileceğine vurgudur.

Tablo 7, teknolojinin insana ve doğaya nasıl bir dönüşüm sunduğunu ve bu dönüşümün her karakter için farklı sonuçlar doğurduğunu göstermektedir. Bazı karakterler kendilerini geliştirmek için teknolojiyi bir araç olarak kullanırken, bazıları doğayı tamamen ortadan kaldırarak teknolojinin üstünlüğünü kanıtlamaya çalışmaktadır. Bu, teknoloji ve doğa arasındaki çatışmanın sadece iyi ve kötü ekseninde değil, dönüşüm ve evrim bağlamında da ele alınabileceğini gösteren derin bir anlatı sunmaktadır.

3.3.4. Hayat ve Ölüm Karşıtlığı

Yaşam ve ölüm tüm canlılar için kaçınılmaz iki noktadır. Sürekli bir döngü içindeki bu iki kavram evrenin genel düzeninin oluşturmaktadır. İki karşıtlık arasındaki mücadele dijital oyunların hemen hepsinde karşımıza çıkarak bireylerde derin düşünceler ve duygusal yankılar uyanmasını sağlamaktadır. League of Legends oyunu da yaşam ve ölüm arasındaki mücadeleye bağlıdır. Hayat, sürekli bir mücadele, varoluş arayışı, anlam bulma çabası ve gelişimdir. Ölüm ise mücadelenin kaçınılmaz bir sonucu olarak yok oluş veya bir yeniden doğuş, dönüşüm fırsatıdır. Yani ölüm, sadece bir son değil, bir anlam arayışının parçasıdır. Ölüm ve hayat arasındaki karşıtlık karakterlerin içsel çatışmalarına ve varoluşsal sorgulamalarına da etki etmektedir. Bu çatışma bazen ölüme karşı bir başkaldırı, bazen de ölümün kabul edilmesi sürecini içerir.

Karakterler birbirlerini öldürerek zafer elde etmeye çalışmaktadır. Ancak takım arkadaşlarını iyileştirerek veya kalkan sağlayarak onların yaşama tutunmasını sağlayan Nami, Janna, Lulu, Taric, Karma gibi karakterlerde bulunmaktadır. Bununla birlikte yaşam ve ölüm arasında kalan veya bir köprü görevi gören karakterler de bulunmaktadır.

Tablo 8: Yaşam ve Ölümü Temsil Eden Karakterler

Karakter	Temsil Ettiği Olgu	İkili Karşıtlık
Soraka	Göksel bir varlık olan Soraka, ölümlülerin acısını azaltmak için dünyaya gelmiştir. Yaşamın kutsallığını savunur ve güçlü bir şifacıdır. Oyun içinde de takım arkadaşlarını iyileştiren yeteneklere sahiptir.	Takım arkadaşlarını sürekli iyileştirerek ölümün karşısında duran bir figürdür. Oyun içi yeteneklerine bakıldığında Soraka Pasif yeteneği (Kurtuluş) ile canı az olan takım arkadaşlarına karşı daha hızlı koşmaktadır. Q yeteneği (Yıldız Yağmuru) ile düşmanlara hasar vererek kendini iyileştirir. W yeteneği (Astral İlham) ile kendi canından fedakârlıkta bulunarak takım arkadaşlarını iyileştirir. R yeteneği (Dilek) ile de tüm takımını iyileştirerek ölümden kurtarmaktadır. Hikâyesi ve oyun içi mekaniği göz önünde bulundurulduğunda Soraka'nın sürekli hayat vermesi onun bizzat ölümün kendisine karşı savaştığını göstermektedir.

Akshan	Adaletin savunucusu ve intikamcıdır. Katilleri öldürerek kurbanları hayata döndürür.	Masumları yaşatmayı amaçlarken, yalnızca suçluların ölmesi gerektiğine inanır. Oyun mekaniğine bakıldığında Akshan W yeteneğinin (Görünmez Muhafız) pasifi (pasif yeteneklerde oyuncu bir eylemde bulunmaz. Yeteneğe 1 yetenek puanı vermesi otomatik olarak aktifleşmesi için yeterlidir) ile takım arkadaşlarından birini katleden rakip takım oyuncusunu madrabaz olarak işaretlemektedir. Eğer Akshan işaretlenen rakibi alt ederse onun öldürdüğü tüm takım arkadaşları yeniden canlanmaktadır. Yeteneğin aktifinde (ilgili yetenek tuşuna basılarak kullanılması) ise Akshan madrabazlara doğru ilerlerken hareket hızı ve mana yenilenmesi kazanmaktadır.
Renata Glasc	Güç ve parayla insanları kontrol eder, yaşam ve ölümü kendi çıkarları için dengeler.	Müttefiklerine yaşam sağlarken, rakiplerini birbirine düşürerek ölüm getirir. Oyun içi mekaniğine bakıldığında ise Renata'nın W yeteneği (Kurtarma Paketi) kendine ya da takım arkadaşına saldırı ve hareket hızı kazandırır. Kurtarma Paketi etkisi altındaki karakter öldüğünde ise 3 saniyeliliğine can barı fullenir ve bir rakip katledilirse ölmekten kurtulmaktadır. E yeteneği (Avantaj Programı) ile Renata, rakipleri yavaşlatan ve hasar veren, takım arkadaşlarına ise kalkan sağlayan kimyasal roketler göndermektedir. R yeteneği (Usulsüz Devralma) kimyasal bulutlar göndererek isabet eden rakip şampiyonların delirmesine ve birbirlerine saldırmasına yol açmaktadır.
Karthus	Ölümü özgürlük olarak görür ve onu yüceltir. Gölge Adalar'da hortlak olarak yeniden doğmuştur.	Yaşamı bir yük, ölümü ise kurtuluş olarak kabul eder ve tüm canlıları ölüme çağırır. Pasif yeteneği (Ölüm Tanımaz) ile öldükten sonra da hayalet biçimine girerek yeteneklerini kullanmaya devam

		edebilmektedir. R yeteneğini (Ağıt) kullandığında da herkesin yok olmasını isteyerek rakip takımda hayatta olan herkese hasar vermektedir. Karthus yaşamın geçici doğasına vurgu yaparak ölümün bir son değil, başka bir yaşam biçimi olduğunu ve her canlı için bir anlam taşıdığını belirten bir karakterdir.
Sion	Noxus'un ölümsüz savaşçısıdır. Ölümünden dönerek savaşıma devam eder.	Ölüm onun için bir son değil, intikam ve yıkım için bir araçtır. Oyun içi mekaniğinde ise Sion'un pasifi (Ölümün Görkemi) o öldükten sonra kısa süreliğine hiddetle hayata geri dönmesini sağlamaktadır. R yeteneği (Durdurulamaz Hücum) Sion'un bir yöne doğru durdurulamadan hızla koşmasını ve çarptığı alana zarar vermesini sağlamaktadır. Görüldüğü üzere ölüm teması Sion üzerinde bir yeniden doğuş, intikam arzusu ve kendi benliğini kaybetme olarak işlenmiştir. Ayrıca ölümün sadece bir geçiş olduğunu ve ölümlerin birer araç olarak kullanılabileceğini göstermekte ve yaşam ve ölüm arasındaki sınırların esnekliğini ifade etmektedir.

Tablo 8, yaşam ve ölüm arasındaki zıtlığı ve bu kavramların farklı karakterler tarafından nasıl yorumlandığını göstermektedir: Soraka ve Akshan, yaşamın kutsallığını ve ölümü engellemenin gerekliliğini savunurken, Renata Glasc, ölümü bir kontrol aracı olarak kullanmakta, hayatı ve ölümü kendi çıkarları için dengelemektedir. Karthus ve Sion, ölümü kabullenmiş ve onu farklı biçimlerde benimsemiş karakterlerdir. Bu analiz, yaşam ve ölümün League of Legends evreninde nasıl farklı perspektiflerden işlendiğini ve karakterlerin bu kavramlara yaklaşımını nasıl şekillendirdiğini göstermektedir.

3.3.5. İnsan ve Yaratık Karşıtlığı

League of Legends oyununda insan ve yaratık arasındaki zıtlıklar kültürel olarak vurgulanmaktadır. Oyunda insan karakterler genellikle doğa, medeniyet, toplum, düzen, akıl, strateji ve teknolojiyle, yaratık karakterler ise doğaüstü görünümüleriyle vahşi, mistik, doğal, kaotik, içgüdüsel güçlerle ve yıkımla ilişkilendirilmiştir. Bu karşıtlıklar genellikle toplum ve doğa arasında bir gerilim yaratmaktadır. İnsanların toplumsal düzeni ve medeniyeti yaratıkların içgüdüsel, kaotik ve bireysel doğası ile çatışmaktadır. Ancak karşıtlıklara atfedilen özellikler her zaman net çizgilerle ayrılmamaktadır.

Çünkü bazı karakterler hem insana ait hem de yaratıklara ait özellikleri taşıyabilmektedir. Örneğin Noxuslu karakterler düzen yerine yıkımın peşindedir. Oyunda ayrıca en başta insan olup sonradan yaratık olmuş olan karakterler de bulunmaktadır.

Tablo 9: İnsan Karakterlerin Temsili

Karakter	İnsan Temsili	İkili Karşıtlık
Ezreal	Piltover'ın zengin arkeolog ailelerinden birinin çocuğu olan Ezreal meraklı ve zeki kişiliği ile ön plana çıkmaktadır. Zeki, cesur ve keşif meraklısı bir kâşiftir. Gizemli eldiveni ona insanüstü güçler kazandırır.	İnsan zekâsı ve öğrenme yetisi ile mistik güçler arasındaki dengeyi temsil eder.
Jayce	Gelişim ve keşfi temel alan Piltover akademisinin başarılı mucitlerinden olan Jayce, tüm engellemelere rağmen durmayıp üstün zekâsı ile büyü ile teknolojiyi birleştiren Hextech'i icat etmiştir.	İnsanın medeniyet ve etik anlayışıyla teknolojik güç arasındaki çatışmayı temsil eder.
Ekko	Daha çocuk yaştaiken bile çeşitli icatlar yapan Ekko doğuştan bir dâhidir. Üstün zekâsı ve yenilikçi ruhuyla gelişimi hedefleyen bir liderdir. Zamanı geri alabilen bir cihaz geliştirmiştir.	İnsan zekâsı ve iradesinin, zamanı bile manipüle edebilecek kadar ileriye gidebileceğini gösterir.

Tablo 9, insanın zekâ, cesaret ve yaratıcılıkla doğayı ve evreni nasıl şekillendirdiğini vurgulamaktadır: Ezreal, keşif ruhu ve öğrenme yeteneği ile insanın maceracı yönünü temsil ederken, Jayce, bilimi ve etiği savunarak insanın ilerlemeci ve düzen kurucu yönünü simgeler, Ekko, teknolojiyi kullanarak kaderi değiştirme arayışıyla insanın potansiyelini ve sınırlarını aşma isteğini temsil eder. Tablo, insanın doğal yeteneklerinin ve zekâsının, onu bilinmeyen güçlerle nasıl birleştirdiğini ve geliştirdiğini göstermektedir. Aynı zamanda bu karakterler, bilim ve keşif yoluyla insanın kendi doğasını ne kadar değiştirebileceği üzerine bir sorgulama sunmaktadır.

Tablo 10: Yaratık Karakterlerin Temsili

Karakter	Yaratık Temsili	İkili Karşıtlık
Fiddlesticks	Fiddlesticks tuhaf bakışları, etrafında sürekli kargaların dönmesi ve yüzü parçalanmış korkuluk görüntüsü, insanları korkutması, yıkım ve kaos getirmesiyle yaratıklarla bağdaştırılan özellikleri taşımaktadır. Korku ve paranoyayı besleyen, insanları avlayan kadim bir varlıktır.	İnsanların korkularını şekillendirerek kaos yaratır.
Kha'Zix	Hiçlik'ten gelen ve görüntüsü böceğe benzer, ürkütücü bu yaratık acımasız bir avcıdır. Kha'Zix öldürdüğü her varlığın gücünü kendi bünyesine katmakta ve	Hiçlik'ten gelen diğer pek çok yaratık gibi Kha'Zix'te yıkım ve kaosun savunucusudur. Kha'Zix'in evrimini tamamlamak için en güçlü varlıkları insan

	gün geçtikçe güçlenmektedir. Evrimini tamamlayıp durdurulamaz olmak için de en güçlü varlıkların peşine düşmektedir.	ya da yaratık ayırt etmeksizin avlaması her iki dünyanın düzeni için de tehdit oluşturmaktadır.
Elise	Elise sonradan yaratık olmuş bir karakterdir. İnsan olduğu zamanlarda bile insanları manipüle eden, çıkarları için her şeyi yapan, hilekâr biridir. Gölge Adalar'a gizemli bir nesne aramaya gittiğinde Zehirçene tarafından ısırılmış ve zehir tüm vücuduna yayılarak onu örümceğe çevirmiştir.	İnsan formunda cazibeyi, örümcek formunda ise korkuyu temsil ederek insan ve yaratık arasındaki sınırları sorgulatır.

Tablo 10, yaratıkların doğasını ve insanlıkla olan karşıtlıklarını ortaya koymaktadır: Fiddlesticks, korkunun beden bulmuş hali olarak insan zihnini manipüle ederek kaos yaratırken, Kha'Zix, içgüdüsel olarak avlanan ve durmaksızın evrimleşen bir yırtıcıdır, Elise, insanlıktan yaratıklığa geçişin bir örneğidir ve insan formuyla kandırırken, yaratık formuyla avını korkutur. Yaratık olgusunun sadece fiziksel bir tehdit olmadığını, aynı zamanda korku, içgüdü ve dönüşüm gibi derin kavramlarla ilişkilendirildiği görülmektedir.

3.3.6. Element Karşıtlıkları

League of Legends'ta doğal elementler olan su, ateş, toprak ve hava simgesel olarak hem karşıtlıkları hem de düzeni temsil etmektedir. Örneğin mitsel olarak ateş elementinin yıkımla ve su elementinin şifa ile ilişkilendirilmesi iki element arasındaki mücadelenin daima bir denge sağlama aracı olduğunu göstermektedir. Oyun içerisinde elementler birbirlerine karşıt olarak kullanılarak anlatım güçlendirildiği gibi aynı zamanda aynı element içinde de karşıtlıklar kullanılmıştır. Yani aynı element hem iyilik, yardım ve iyileştirme hem de saldırı ve kontrol temsili olarak karşımıza çıkmaktadır.

Tablo 11: Element Karşıtlıklarının Karakterlerde Temsiliyeti

Element	Karakter	Temsiliyet
Su Elementini Kullanan Karakterler	Nami	Marai kabilesinden gelen Nami, kabilesini korumak için Dalga Çağırıcı olarak savaşmaktadır. Yetenekleri suyun zarif, dengeleyici ve iyileştirici yönünü temsil ederken, aynı zamanda deniz dalgalarının kontrolsüz gücünü de yansıtmaktadır. Nami'nin pasif yeteneği (Vahşi Dalgalar) yeteneklerinin isabet ettiği takım arkadaşlarına hareket hızı kazandırmaktadır. Q yeteneği (Suya Hapis) rakibi su baloncuğu içerisine hapsedmesini sağlamaktadır. W yeteneği (Med Cezir) takım arkadaşlarını iyileştirmekte ve rakibe hasar vermektedir. E yeteneği (Dalga Çağırıcı'nın Hediyesi) takım arkadaşlarının hasarını artırırken, rakibi yavaşlatmaktadır. R yeteneği (Gelgit Dalgası) ise rakipleri havaya savurarak yavaşlatır, hasar verir ve takım arkadaşlarını da hızlandırır.
	Anivia	Buz formunda bir Anka kuşu olan Anivia, Freljord'un element ruhu ve umudun simgesidir. Yeniden doğma yeteneği, suyun döngüsünü ve sürekliliğini temsil

		ederken, buz saldırıları suyun soğuk ve kontrol edici gücünü yansıtır. Pasif yeteneği (Yeniden Doğuş) ile buzdan bir yumurtaya dönüşen Anivia, tıpkı suyun döngüsü gibi yeniden hayata dönmektedir. Q yeteneği (Buz Kütlesi), E yeteneği (Ayaz Yanığı) ve R yeteneği (Buzul Fırtınası) ile rakiplerine hasar vermekte, W yeteneği ise aşılabilir bir buz duvar oluşturmaktadır. Anivia, Nami'nin aksine suyun iyileştirme yönüyle değil, soğuk ve kontrolcü yönüyle ön plana çıkmaktadır. Ayrıca mitolojide yanarak küllerinden doğan Anka kuşunun zıt element olan su ile yeniden hayat bulması da ateş ve su arasındaki karşıtlığı simgelemektedir.
Ateş Elementini Kullanan Karakterler	Brand	Öfkesiyle köyünü yakan ve ateşin yıkıcı doğasını temsil eden Brand, intikam ve nefret dolu bir karakterdir. Yetenekleri, ateşin kontrolsüz gücünü ve yıkıcılığını yansıtır. Oyun içi mekaniğinde Brand'in tüm yeteneklerinin alevlerden oluştuğu, bu yetenekler ile yoluna çıkan her şeyi yıkıma uğrattığı görülmektedir. Brand'in "Dünyayı ateşe vermeye hazır mısın" ve "Ben dünyayı temizleyen ateşim" replikleri de Brand'in tüm insanlığa karşı öfke ve nefret dolu olduğunu işaret etmektedir. Brand'in hiddet dolu, kindar, intikamcı, asi karakteri ve yıkım arayışı onun ateş elementinin tüm doğasını olduğu gibi yansıttığını göstermektedir.
	Milio	Ateşin sadece yıkıcı değil, iyileştirici bir güç olabileceğini düşünen Milio, "Nazik Alev"i kullanarak çevresindekilere şifa verir. Yetenekleri, ateşin sıcak, koruyucu ve iyileştirici yönünü vurgular. Oyun içi mekaniğine bakıldığında da pasif yeteneği (Ateş Parçası) ile takım arkadaşlarını efsunlamaktadır. W yeteneği (Sıcacık Kamp Ateşi) ve R yeteneği (Hayat Alevi) ile takım arkadaşlarını iyileştirmekte ve E yeteneği (Kor Kucak) ile de takım arkadaşlarına kalkan sağlamaktadır. Milio, Brand'in aksine ateşi bir yıkım aracı olarak kullanmamakta, ateşin vahşi doğasına karşı çıkarak ateşin aynı zamanda tıpkı su elementi gibi iyileştirici bir özelliği olabileceğini göstermektedir.
Toprak Elementini Kullanan Karakterler	Malphite	Yektaş'ın son parçası olan Malphite, Hiçlik'in yıkımına karşı toprağın dayanıklılığını ve savunmasını temsil eder. Hantal yapısı ve sert yetenekleri toprağın güçlü ve sağlam doğasını yansıtır. Oyun içi mekanikte Malphite büyücü olarak oynanabilse de genellikle tank rolünde oynanmaktadır. Malphite'in yetenekleri topraktan gelir, hantal ve kabadır. Bu bağlamda Malphite'in topraktan doğması ve kaya yapısında olması onun toprağın sertlik, dayanıklılık ve savunma yönleriyle ilişkilidir.
	Taliyah	Taşları kontrol edebilen Taliyah, kabilesini korumak için her şeyi göze alan bir savaşçıdır. Taşları örme yeteneği, toprağın şekillendirilebilir ama güçlü yönünü temsil ederken, kararlı ve sert yapısı toprak ve hava

		elementlerinin birleşimini yansıtır. Oyun içi mekanikte de Taliyah yetenekleri ile taş fırlatmakta, R yeteneği (Örgü Duvar) ile de uzun bir şerit boyunca duvar örmektedir. Taliyah'ın sert iradesi, dayanıklı kişiliği onu toprak elementi ile doğrudan ilişkilendirirken; kabilesini savunmak için her şeyi göze alışı, kontrolsüz oluşu ve hava elementini temsil eden Yasuo'dan ders alışı onun hava elementinin özelliklerini de taşıdığını göstermektedir.
Hava Elementini Kullanan Karakterler	Janna	Rüzgârı kontrol eden Janna, fırtınalar yaratarak felaket zamanlarında yardıma koşan koruyucu bir varlıktır. Hız ve destek odaklı yetenekleri, hava elementinin hafif, güçlü ve yönlendirici doğasını temsil eder. Janna'nın pasifi (Pupa Yeli) takım arkadaşlarının ona daha hızlı koşmasını sağlamaktadır. Q yeteneği (Uğultulu Kasırga) ile rakip şampiyonları havaya savurmakta, W yeteneği (Meltm) ile hava elementini çağırarak rakipleri yavaşlatmakta, E yeteneği ile (Fırtınanın Gözü) takım arkadaşına rüzgâr kalkanı vermekte ve R yeteneği (Muson) ile de fırtına oluşturan Janna rakipleri savurarak takım arkadaşlarını iyileştirmektedir. Janna hikâyesi ve yetenekleriyle hava elementinin koruyucu, hızlı ve güçlendirici yönünü temsil etmektedir.
	Yasuo	Sabırsız ancak kararlı bir savaşçı olan Yasuo, rüzgârın serbest ve yıkıcı gücünü ustalıklarla kullanır. Çelik Fırtına ve Rüzgâr Duvarı yetenekleri, hava elementinin akışkan ama güçlü doğasını yansıtırken, kararlılığı toprak elementiyle de bağdaştırılabilir. Oyun içi mekanikte pasifi (Avarinin Yolu) Yasuo'ya etrafını saran rüzgâr kalkanı vermektedir. Q yeteneği (Çelik Fırtına) iki yük olduğunda bir rüzgâr hortumu fırlatır. W yeteneği (Rüzgâr Duvarı) ise rakip atışlarını engelleyen bir duvar oluşturmaktadır. Yasuo, özgür, sabırsız, hızlı, engel tanımaz kişiliği ile hava elementini temsil ederken kararlı ve sert kişiliği ile de toprak elementinin özelliklerini yansıtmaktadır.

Tablo 11, elementlerin oyun karakterleri üzerinden nasıl farklı yönleriyle temsil edildiğini göstermektedir. Aynı elementin farklı karakterlerde iyi (koruyucu, iyileştirici) ve kötü (yıkıcı, kaotik) yönleriyle işlendiği görülmektedir. Bu durum, oyun içi dinamikleri zenginleştirirken, karakterlerin oyunculara çeşitli stratejik ve anlatısal deneyimler sunmasını sağlamaktadır.

3.3.7. Fiziksel Güç (Doğal Güç) ve Büyü Gücü (Doğaüstü Güç) Karşıtlığı

League of Legends oyununda karakterler fiziksel güç/saldırı gücü (AD-Attack Damage) veya büyü gücü/yetenek gücüne (AP- Ability Power) sahiptir. Fiziksel güç ve büyü gücü, birbirine zıt ancak birbirini tamamlayan iki farklı savaş biçimini temsil etmektedir. Bu iki tür güç, yalnızca mekanik bir ayrım değil, aynı zamanda oyundaki anlatı ve karakter tasarımlarını da etkilemektedir. Ancak Corki, Ezreal, Kai'Sa gibi bazı karakterler hem fiziksel hem de büyü gücü kullanabilmektedirler.

Tablo 12: Fiziksel ve By Gc Karşıtlıklarının Karakterlerde Temsiliyeti

G Tr	Karakter	Temsiliyet
Fiziksel G/Saldırı Gc	Garen	Demacia'nın kudretli savařısı Garen, byk bir kılı ile savařmakta ve tm yetenekleri kas gcne bađlıdır. Tank ve dvř olarak yakın fiziksel savařta bulunur.
	Zed	Glgelerin Efendisi Zed, glge gcnden yararlanan bir suikastıdır. Shuriken (yıldıza benzer keskin ninja bıakları) atarak rakibe fiziksel saldırıda bulunmaktadır.
	Sivir	Paralı bir asker olan Sivir, niřancı rolndedir. Drt bıaklı bumerangıyla savařmaktadır. Q yeteneđi (Bıaklı Bumerang) Sivir'in ana silahının rakiplere dođru gidip geri dnerken hasar vurmasını sađlamaktadır. W yeteneđi (Seken Atıř) ile de hedefler arasında srekli sekerek hasar vuran daha kk bıaklar atmaktadır.
By Gc/Yetenek Gc	Ryze	Kadim bir Rn bycsdr. Bilgelik ve by yetenekleriyle savařmaktadır. Ryze'nin yetenekleri ilave manasına bađlı olarak glenmektedir. Rn byleriyle mistik bilgiyi ve zihinsel stnlđ temsil etmektedir.
	LeBlanc	Kara Gl tarikatının lideri olan LeBlanc hileler, illzyon ve by kullanarak savařmaktadır. Pasif yeteneđi (Ayna Grnts) kendisinin bir kopyasını yaratarak rakibi aldatır. Q yeteneđi (řer Mhr) rakibi iřaretleyerek bařka bir yetenek ile rakibe tekrar vurduđunda ekstra hasar vermektedir.
	Vladimir	Kan bys kullanarak rakipleri tketererek onlara hasar veren ve kendi canını yenileyen bir bycdr.

Fiziksel g kullanan karakterler genellikle gerek dnyadaki somut gc temsil etmektedirler. Tfek, eki, kılı ve kas gc gibi eřitli materyaller kullanan bu karakterler ođunlukla dvř, niřancı ve suikastı rolndedirler. Dz vuruřları genellikle devamlı hasar veren, eřya aldıka saldırı gc ve hızı artan karakterlerdir. Fiziksel g kullanan řampiyonlar dođrudan dello yapmaya ve hasar vermeye yneliktir.

By gc kullanan karakterler by, enerji, mistik bađlantılar ve dođast gler kullanarak saldırı yapan byc ve mistik yaratıkları kapsamaktadır. By gc kullanan karakterler dođaıyla, karanlıkla, elementlerle ve dođast yaratıklarla iliřkilidir. Byc řampiyonlarla birlikte destek rolnde oynayan karakterlerin ođunu kapsamaktadır. Byc karakterlerin dz vuruřları ok az hasar vurduđu iin saldırılarının tamamı yeteneklerini dođru kullanmalarına bađlıdır. Bu yetenekler ani patlama hasarı, alan etkili hasar veya kombo hasarı olarak deđiřkenlik gsterebilmektedir.

Sonuç ve Deđerlendirme

Bu alıřma, Claude Lvi-Strauss'un ikili karşıtlıklar teorisi bađlamında League of Legends oyunundaki anlatsal ve mekaniksel karşıtlıkları analiz etmeyi amalamıřtır. Arařtırma bulguları, oyunun temel dinamiklerinin, karakter yapılarının ve blgelerinin belirli ideolojik ve mitolojik karşıtlıklar zerine

inşa edildiğini göstermiştir. Bu karşıtlıklar, oyunun kurgusal yapısını sadece estetik bir çerçeve olarak değil, aynı zamanda günlük hayatta da sıkça karşılaşılan ikili karşıtlıkları kullanarak oyuncunun karakterler ile özdeşleşmesi sağlanmaktadır. Oyunda düzen-kaos, ışık-karanlık, doğa-teknoloji ve hayat-ölüm, insan-yaratık, element karşıtlıkları (ateş-su, toprak-hava), fiziksel güç-büyük gücü olmak üzere 7 temel ikili karşıtlık belirlenmiştir. Oyundaki karakterler, bu karşıtlıklar etrafında şekillenerek birbirleriyle olan ilişkilerini ve çatışmalarını tanımlamaktadır. Oyun mekanikleri de bu karşıtlıkları destekleyerek oyuncuların oyun içi kararlarını etkilemektedir. League of Legends evreninde en temel karşıtlık ise düzen-kaos karşıtlığıdır.

Nasıl ki hayata bir düzen içinde başlıyorsak ve sonrasında ise zamanla işler karmaşıklaşıp kaosa sürükleniyorsak League of Legends oyunu da merkez, kuleler, minyonlar ve orman yaratıklarıyla bir düzen içerisinde başlamakta ve sonrasında ise oyuncuların hamlelerine göre oyuncular arasında veya takımlar arasında savaş çıkarak kaos ortamları oluşmaktadır. Anlatısal olarak bakıldığında ise örneğin; Demacia-Noxus ve Piltover-Zaun bölgeleri ve bu bölgeleri temsil eden karakterler arasında sürekli bir çatışma bulunmaktadır. Demacia ve Piltover düzeni, dengeyi ve adaleti korumaya; Noxus ve Zaun ise dengeyi bozarak gittikleri her yere kaos getirmek istemektedir.

Oyunun hem hikâye anlatımına hem de oyun içi mekaniklerine bakıldığında ışık ve karanlık (iyi-kötü) karşıtlığının da yoğun biçimde işlendiği görülmektedir. Ancak ışık ve karanlık salt iyilik ve kötülük olarak kullanılabildiği gibi birbirlerinin özelliklerini de taşıyabilmektedir. Işık çoğu zaman adalet, umut ve korumayı temsil etse de kimi zaman da Kayle'in öyküsünde olduğu gibi baskıcı düzenin, acımasızlığın ve şiddetin temsiline dönüşebilmektedir. Benzer bir şekilde karanlıkta genellikle şiddet ve yıkımı temsil etse de kimi zaman da bir özgürlük arayışı, başkaldırı veya Viego karakterinde görüldüğü gibi eşini kaybetmenin bir sonucu olarak da ortaya çıkabilmektedir. Ayrıca karakterlerin ve kostüm temalarının bu karşıtlık içinde farklı biçimlerde konumlandırılması, anlatının çok katmanlı yapısını güçlendirmektedir. Bu durum, oyunculara yalnızca görsel değil, ahlaki ve anlatısal düzeyde de derinlikli bir deneyim sunmaktadır.

Oyun evreninde doğa ve teknoloji karşıtlığı, karakterler ve bölgeler üzerinden çok katmanlı bir biçimde işlenmiştir. Doğayı temsil eden Ixtal ve Ionia'lı karakterler yaşamı, dengeyi, düzeni ve içgüdüleri savunurken; teknolojiyi temsil eden Piltover ve Zaun'lu karakterler bilim, güç, dönüşüm ve ilerleme odaklıdır. Örneğin Viktor, Camille ve Orianna gibi karakterlerin dönüşümü, teknolojinin doğallığı nasıl dönüştürebileceğini gösterirken; Ivern ve Maokai gibi karakterler doğayı koruma temasıyla ön plana çıkar. Bu da anlatının çeşitliliğini artırarak oyuncuya farklı bir deneyim sunmaktadır.

Oyunda karakterlerin hayat ve ölüme karşı tutumları fedakârlık, yeniden doğuş, intikam ya da manipülasyon gibi çeşitli temalarla işlenmiştir. Örneğin; Soraka tüm ölümlülerin yaşamının kutsallığı için mücadele etmekte, Akshan sadece masumların yaşam hakkını savunmakta, Karthus ölümü bir kurtuluş olarak görmekte, Renata Glasc ise kendi çıkarları için iki kavramı kontrol aracı olarak kullanmaktadır. Bu çeşitlilik oyunun duygusal derinliğini artırmakla birlikte oyuncuya varoluşsal bir sorgulama alanı da sunmaktadır.

League of Legends evreninde insan karakterler zekâ, medeniyet, keşif, merak, ilerleme ve teknoloji gibi kavramlarla öne çıkarken; yaratık karakterler ise korku, kaos, tehdit, içgüdü ve doğaüstü güçlerle ilişkilendirilmiştir. Ayrıca Elise karakterinin insanken sonradan yaratığa dönüşmesi onun cazibe

ve korku arasında bir form olarak kalmasını sağlayarak insan doğasına dair sorgulama ve sınırların bulanıklığını da ortaya koymaktadır.

Oyunda elementler yalnızca güç kaynağı olarak değil, aynı zamanda karakterlerin kişiliklerini ve ahlaki yönelimlerini yansıtan semboller olarak da kullanılmaktadır. Bu temsiller ile oyun dünyasında derinlik ve stratejik çeşitlilik yaratılmaktadır. Ayrıca elementler sadece birbirlerine karşı olarak kullanılmakla kalınmayıp aynı zamanda kendi içlerinde de karşıtlık oluşturmaktadır. Örneğin Anivia karakteri aslında mitolojik bir karakter olan ve ateşten oluşan Anka Kuşu'ndan esinlenilerek yaratılmıştır. Yani Anivia su elementini temsil etse de yetenekleri buzun yakıcı gücünü kullanmaktadır.

Garen, Zed ve Sivir gibi fiziksel güce dayalı karakterler somut kas gücü ve çeşitli silahlar kullanarak savaşırken; Ryze, LeBlanc ve Vladimir gibi büyü gücü kullanan karakterler doğaüstü, mistik ve zihinsel becerilere sahiptir. Bu ayrım, karakter rollerini, yetenek kullanımlarını ve stratejik yaklaşımları belirlerken aynı zamanda oyunun evreninde farklı güç kaynaklarının sembolik temsillerini de zenginleştirmektedir. Hem gerçek hem de doğaüstü gücün bu şekilde karşılaştırılması, oyunun çeşitliliğini ve anlatı derinliğini artırmaktadır.

League of Legends, ikili karşıtlıkları oyun deneyiminin merkezine koyarak oyuncuların sürekli bir gerilim ve etkileşim içinde kalmalarını sağlamaktadır. Bu durum, oyuncuların oyun içi kararlarını ve tercihlerini derinlemesine etkileyerek hem bireysel hem de takım bazlı stratejiler oluşturmalarına olanak tanımaktadır. Aynı zamanda, dijital oyunların sadece bir eğlence aracı olmadığı, mitolojik, sosyolojik ve yapısal analizler çerçevesinde de değerlendirilmesi gereken çok katmanlı birer metin oldukları görülmektedir.

Gelecek araştırmalar, ikili karşıtlıkların oyuncuların psikolojik ve sosyolojik karar alma mekanizmaları üzerindeki etkilerini daha derinlemesine inceleyebilir. Ayrıca, farklı oyun türlerinde benzer ikili karşıtlıkların nasıl kullanıldığına dair karşılaştırmalı çalışmalar gerçekleştirilebilir.

Kaynakça

- Akgöl, O. (2019). Sports industry and digitalization: A research on Turkey's esports restructuring. *TRT Akademi*, 4(8), 212. www.theifab.com
- Akpınar, M. (2024). *Arcane sonrası 3 yeni league of legends dizisi onaylandı: işte detaylar*. Donanım Haber. <https://www.donanimhaber.com/arcane-sonrasi-3-yeni-league-of-legends-dizisi-onaylandi--184558>
- Akto, A., & Akto, S. (2017). Okul öncesi değerler eğitiminde kullanılan yöntem ve teknikler (nitel bir araştırma). *E-Şarkiyat İlmi Araştırmaları Dergisi/Journal of Oriental Scientific Research (JOSR)*, 7(1), 1081. <https://doi.org/10.26791/sarkiat.342143>
- Alanka, D. (2024). Nitel bir araştırma yöntemi olarak içerik analizi: teorik bir çerçeve. *Kronotop İletişim Dergisi*, 1(1), 64–73.
- Arıkan, S. (2018). Türkçede ikili karşıtlık kavramları olarak “erdem ve kusur.” *Uluslararası Türkçe Edebiyat Kültür Eğitim Dergisi*, 7(1), 593–594.
- Bilgewater şampiyonları*. (2023). Riot Games. <https://support-com/hc/tr/articles/360047308413-Bilgewater-Şampiyonları>
- Biricik, Z., & Atık, A. (2021). Gelenekselden dijital değişen oyun kavramı ve çocuklarda oluşan dijital oyun kültürü. *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi (e-GİFDER)*, 9(1), 447–452.
- Bjornlund, L. (2015). *The history of video games*. ReferencePoint Press.
- Bozkurt, A. (2014). *Homo Ludens: Dijital oyunlar ve eğitim*. ResearchGate. https://www.researchgate.net/publication/317342269_Homo_Ludens_Dijital_oyunlar_ve_egitim
- Britten, F. I. (2022). Fatih-Harbiye ve Akıl ve Tutku (Sense and Sensibility) romanlarında ikili karşıtlıklar bağlamında yerleşim yerleri ve arzu. *RumeliDE Dil ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi*, 31, 1484–1494. <https://doi.org/10.29000/rumelide.1222310>
- Can, H. C., & Tekkurşun-Demir, G. (2020). Sporcuların ve e-spor oyuncularının dijital oyun bağımlılığı ve dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalık düzeyleri. *Gaziantep Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, 5(4), 365. <https://doi.org/10.31680/gaunjss.770600>
- Cesur, B. (2013). Sihirdar vadisi. *OyunGezer Özel*, 23–24.
- Cevizci, A. (2015). *Felsefe tarihi: Thales'ten Baudrillard'a*. Say Yayınları.
- Cihan, B. B., Çelik, E., & Çetinkaya, Ö. (2022). Sporcu öğrencilerin dijital oyun öncesinde esnasında ve sonrasındaki duygu durumlarının incelenmesi. *Kilis 7 Aralık Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 6(1), 29.
- Crawford, C. (1997). The art of computer game design. In *The Art of Computer Game Design* (ss. 1–15). Osborne/McGraw-Hill. <http://www.vancouver.wsu.edu/fac/peabody/game-book/Coverpage.html>
- Dağoğlu, T. (2023). The concept of double audience for irony based on the theory of binary opposition in sense and sensibility by Jane Austen. *Pamukkale University Journal of Social Sciences Institute*, 56, 411–420. <https://doi.org/10.30794/pausbed.1198265>

- Dađtař, B. (2013). *İletiřim kuramları iinde dilbilimsel ve gstergebilimsel yaklařımlar*. Anadolu niversitesi Yayınları. <https://anabilgi.anadolu.edu.tr/?contentId=35628>
- Demirbař, K. Y. (2015). Dijital oyunlara “oyun tr” yaklařımlarının sorunları: “platform oyunları” tr rneđi. *Seluk niversitesi İletiřim Fakltesi Akademik Dergisi*, 9(1), 364. <https://doi.org/10.18094/si.05694>
- Dundes, A. (2006). Mitte ikili karřıtlık: gemiře bakıřta propp/ lvi-strauss tartıřması (S. Grayır, Trans.). *Mill Folklor*, 18(69), 110.
- Erdem, M. N. (2019). Dijital oyunlarda řiddetin estetiđi: League of Legends oyunu zerine mitsel bir zmlleme. *Middle Black Sea Journal of Communication Studies*, 4(2), 115–139. <http://dergipark.gov.tr/mbsjcs>
- Glge adalar řampiyonları. (2022). Riot Games. <https://support-legendsofruneterra.riotgames.com/hc/tr/articles/360035545894-G%C3%B6lge-Adalar-%C5%9Eampiyonlar%C4%B1>
- Hashemipour, S. (2024). Paradoxical binary and Kafka. *Sylem Filoloji Dergisi*, 9(3), 1406–1413. <https://orcid.org/0000-0003-1756-3929>.
- Hawkes, T. (2003). *Structuralism and semiotics*. Routledge Taylor & Francis Group.
- Hazar, Z., Tekkurřun-Demir, G., & Dalkıran, H. (2017). Ortaokul đrencilerinin geleneksel oyun ve dijital oyun algılarının incelenmesi: karřılařtırmalı metafor alıřması. *SPORMETRE*, 15(4), 180–181.
- Hexgates. (t.y.). Arcane Wiki. Retrieved January 19, 2025, from <https://arcane.fandom.com/wiki/Hexgates>
- Hextech. (t.y.). Arcane Wiki. Retrieved January 19, 2025, from <https://arcane.fandom.com/wiki/Hextech>
- Huizinga, J. (2006). *Oyunun toplumsal iřlevi zerine bir deneme* (M. A. Kılıbay, Ed.; 2nd ed.). Ayrıntı Yayınları.
- İlgaz-Bykbaykal, C., & Abay-Cansabuncu, İ. (2020). Trkiye’de yeni medya ortamı ve dijital oyun olgusu. *Electronic Journal of New Media*, 4(1), 6. <https://doi.org/10.17932/iau.ejnm.25480200.2020.4/1.1-9>
- John, F. (2003). *İletiřim alıřmalarına giriř* (S. İrvan, Ed.; 2nd ed.). Bilim ve Sanat Yayınları.
- Karaduman, M., & Aciyan, E. P. (2020). Baudrillard’ın simlasyon kuramı bađlamında dijital oyunlar ve bađımlılık zerine bir deđerlendirme. *Trakya niversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 22(1), 459–462. <https://doi.org/10.26468/trakyasobed.550935>
- Kılı, E. (2024). *Arcane dizisi sonrası hangi blgelerin anlatılacađı aıklandı*. IGN Trkiye. <https://tr.ign.com/arcane-league-of-legends/126417/news/arcane-dizisi-sonrasi-hangi-bolgelerin-anlatilacagi-aciklandi>
- Kse, O., & Kodal, T. (2011). Claude Lvi-Strauss’un mit zmlmeleri zerinden resimlerarasılık perspektifinde resim deđerlendirmesi. *Sleyman Demirel niversitesi Gzel Sanatlar Fakltesi Sanat Dergisi, ART-E*, 4(7), 6–10.
- Kula, O. B. (2012). *Dil felsefesi edebiyat kuramı ı*. Trkiye İř Bankası Kltr Yayınları.
- Krk, S. (2015). Shurima’nın klleri. *OyunGezer zel*, 24–26.
- Leach, E. (1985). *Lvi-Strauss* (A. Orta, Ed.; 8th ed.). AFA Yayıncılık.

- League of Legends: Oyuncu sayısı ve istatistikleri.* (2025). Bo3. <https://bo3.gg/tr/lol/articles/league-of-legends-player-count-2025>
- Leagueoflegends Bölgeler.* (t.y.). Riot Games. Retrieved January 18, 2025, from https://universe.leagueoflegends.com/tr_TR/region/demacia/
- Leagueoflegends Harita .* (t.y.). Riot Games. Retrieved January 18, 2025, from https://map.leagueoflegends.com/tr_TR
- Lévi-Strauss, C. (1969). *The elementary structures of kinship* (J. H. Bell & J. R. von Sturmer, Eds.). Beacon Press.
- LoL koridor isimleri.* (2023). Technotoday. <https://technotoday.com.tr/lol-koridor-isimleri/>
- Metin, O., & Ünal, -Şükriye. (2022). İçerik analizi tekniği: İletişim bilimlerinde ve sosyolojide doktora tezlerinde kullanımı. *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 22(Özel Sayı 2), 273.
- Mustafaoğlu, R. (2018). E-Spor, spor ve fiziksel aktivite. *Ulusal Spor Bilimleri Dergisi*, 2(2), 85. <https://doi.org/10.30769/usbd.457545>
- Nar, M. Ş. (2014). Yapısalcılık kavramına antropolojik bir yaklaşım: Levi-Strauss ve yapısalcılık. *Antropoloji Dergisi*, 27, 30–38.
- Okka, E. (2014). Oyun modları. *OyunGezer Özel*, 8–15.
- Okka, E. (2015). Lol'e başlarken . *OyunGezer Özel*.
- Özenç, O. E., & Tınmazlar, A. (2019). *Türkiye'de e-spor ve league of legends* (3rd ed.). Profil Kitap.
- Özer, N. P., & Yazar, A. E. (2019). Göstergebilimsel bir reklam analizi: burger king “ateş seni çağırıyor.” *Atatürk İletişim Dergisi*, 18, 113.
- Piltover.* (t.y.). Arcane Wiki. Retrieved January 19, 2025, from <https://arcane.fandom.com/wiki/Piltover>
- Piltover Council.* (t.y.). Arcane Wiki. Retrieved January 19, 2025, from https://arcane-fandom-com.translate.goog/wiki/Piltover_Council?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=tr&_x_tr_hl=tr&_x_tr_pto=t
- Riot Games.* (2025). Riot Games. <https://www.riotgames.com/tr/biz-kimiz>
- Runeterra'nın bölgeleri.* (2021). Riot Games. <https://support-legendsofruneterra.riotgames.com/hc/tr/articles/360035541954-Runeterra-n%C4%B1n-B%C3%B6lgeleri>
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. The MIT Press Cambridge.
- Sepetçi, T. (2016). Levi-Strauss ve Roland Barthes'ın yaklaşımıyla “god of war iii” oyununun mitsel çözümlemesi. *TRT Akademi Dijital Medya Sayısı*, 1(2).
- Sezgin, S. (2016). İnsan ve oyun: Oyunların dünü, bugünü, yarını. *International Congress of Educational Research*. https://www.researchgate.net/publication/313445032_INSAN_ve_OYUN_OYUNLARIN_DUNU_BUGUNU_YARINI
- Sonsuz uçurum.* (2021). Wildrift. <https://wildrift.leagueoflegends.com/tr-tr/news/announcements/yeni-kalici-oyun-modu-aram/>

- Söylemez, A. (2021). *Bilişsel davranışçı oyun terapisi temelli psiko-eđitim programının ocuklarda şiddet içerikli dijital oyun bađımlılığı ve saldırganlık düzeylerine etkisi* [Doktora]. Eđitim Bilimleri Enstitüsü.
- Tleubayev, S. Sh., Kulbekova, A. K., Tleubaeva, B. S. , Bolysbaev, D. S. , Zhiyenbekova, A. A., Dosbaganbetova, A. T., Kistaubayev, Y. I., Omar, E. O., & Isengalieva, A. G. (2017). The game as the essence of culture. *Revista Espacios*, 38(54), 30.
- Tüfeki, M. E. (2003). Yapısalıcı yöntem ve uygulama alanları. *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, 17(17), 55–56.
- Uđurlu, A. (2014). Claude Lévi-Strauss'ta mitos. *İnsan & Toplum Dergisi (The Journal of Human & Society)*, 4(7), 117–118. <https://doi.org/10.12658/human.society.4.7.m0064>
- Uzunogđlu, A. (2021). Dijital oyun ve bađımlılık. *Yeni Medya*, 11, 117–120. <https://doi.org/10.34189/ynd.2021.11.007>
- Yalın, S. , & Bertiz, Y. (2019). Üniversite öğrencilerinde oyun bađımlılıđının etkileri üzerine nitel bir alışma. *Bilim, Eđitim, Sanat ve Teknoloji Dergisi (BEST Dergi)*, 3(1), 28–29. www.bestdergi.net
- Yeşil, B. (2004). *“The Rich Girl and The Poor Boy”; Binary Oppositions in Yeşilçam melodramas* [Yüksek Lisans]. The Graduate School of Social Sciences.
- Yılmaz-Ercan, G. E. (2017). *Süperkahraman filmlerinde modernite ve postmodernite ilişkisinin ikili karşıtlıklar yöntemiyle özömlenmesi* [Doktora]. Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Yüksel, A. (1995). *Yapısalcılık ve bir uygulama*. Gündođan Yayınları.
- Zaun. (t.y.). Arcane Wiki. Retrieved January 19, 2025, from https://arcane.fandom.com/wiki/Zaun#cite_note-108oil-1

Müftü Uyanık'ın Bastonu: Üstünlük Kuramı ve Mizahın Sembolik Silahı

Mufti Uyanık's Walking Stick: Superiority Theory and the Symbolic Weapon of Humour

Mehmet Yusuf Aslan¹ 

Araştırma Makalesi Research Article

Geliş tarihi/Received:
09.02.2025

Son revizyon teslimi/Last revision
received:
22.05.2025

Kabul tarihi/Accepted:
25.04.2025

Yayın tarihi/Published:
31.05.2025

Atıf/Citation:

Aslan, M. Y. (2025). Müftü Uyanık'ın bastonu:
Üstünlük kuramı ve mizahın sembolik silahı.
TAM Akademi Dergisi, 4(1), 63-78.
<https://doi.org/10.58239/tamde.2025.01.004.x>

DOI:

10.58239/tamde.2025.01.004.x

Öz

Toplumsal belleğin izlerini taşıyan fıkra türü, bireylerin günlük yaşamlarında edindikleri deneyimleri, kültürel normları, eğitimle ilgili değerleri ve mizahi öğeleri harmanlayan anlatı türlerinden biridir. Fıkraların temel işlevi yalnızca güldürmek değil aynı zamanda düşündürmektir. Bu güldürürken düşündürme niteliği, mizahın temel yapı taşlarından biri olarak kabul edilir. Mizah ise yüzeyde basit bir eğlence unsuru gibi görünse de altında derin bir çözümleme ve yorumlama gerektiren bir yapı barındırır. İşte bu noktada devreye giren mizah teorileri, mizahın ardındaki psikolojik ve toplumsal dinamikleri açıklamaya çalışır. Bu teoriler arasında önemli bir yere sahip olan üstünlük kuramı, gülmenin çoğu zaman başkalarının hataları, eksiklikleri ya da başarısızlıkları üzerinden inşa edildiğini öne sürer. İnsanlar, bir başkasının düşkün ya da yanlış bir durumda olduğunu gördüklerinde kendilerini daha üstün hissederler ve bu his, gülme davranışını tetikler. Fıkralarda da mizah genellikle, karakterlerin üstünlük kurma çabaları ya da başkalarının zayıf yönlerini ortaya koymaları üzerinden şekillenir. Bu bağlamda Müftü Mehmet Uyanık, yalnızca dinî bir figür değil aynı zamanda zekâsı, hazırcevaplığı ve ince mizah anlayışıyla tanınan bir karakter olarak öne çıkar. Fıkralarında sıkça karşılaşılan durumlar, üstünlük kuramının somut örneklerini barındırır. Müftü Uyanık, toplumda otoriteyi temsil eden kaymakam, vali gibi figürlerle olan diyaloglarında dinî bilgi ve entelektüel donanımını ön plana çıkararak sembolik bir üstünlük kurar. Aynı zamanda zenginlik, güç veya sahte otoriteye sahip kişileri zekice esprilerle hicveder ve onları toplum önünde küçük düşürür. Bu çalışmada odak noktamız, Müftü Uyanık fıkralarıdır. Amacımız, bu fıkraları üstünlük kuramı çerçevesinde analiz ederek, mizahın nasıl inşa edildiğini ortaya koymaktır. Çalışmamız, metin merkezli bir yaklaşımla yürütülecektir. İlk aşamada mizah teorileri arasında yer alan üstünlük kuramının temel kavramları ele alınacak, ardından bu kuramın fıkra metinlerine nasıl uygulanabileceği incelenecektir. Son olarak, Müftü Uyanık fıkralarında mizahı besleyen üstünlük unsurlarının tespiti yapılacaktır. Bu analizle birlikte Müftü Uyanık'ın mizah anlayışının arkasında yatan toplumsal ve kültürel dinamikler de değerlendirilecektir.

Anahtar Kelimeler: Fıkra, Mizah, Gülme Kuramları, Üstünlük Teorisi, Müftü Uyanık

¹ Dr., Dicle Üniversitesi, Silvan Meslek Yüksekokulu, myusufaslan21@gmail.com, ORCID ID: 0000-0003-0022-5579

ABSTRACT

The joke genre, which bears the traces of social memory, is one of the narrative genres that blends the experiences of individuals in their daily lives, cultural norms, values related to education and humorous elements. The main function of jokes is not only to make us laugh but also to make us think. This quality of making people think while making them laugh is considered as one of the basic building blocks of humour. Humour, on the other hand, although it may seem like a simple element of entertainment on the surface, it contains a structure that requires deep analysis and interpretation. The theories of humour, which come into play at this point, try to explain the psychological and social dynamics behind humour. Superiority theory, which has an important place among these theories, suggests that laughter is often built on the mistakes, deficiencies or failures of others. People feel superior when they see that someone else is down or in a wrong situation, and this feeling triggers laughing behaviour. In jokes, humour is usually shaped by the characters' efforts to establish superiority or to reveal the weaknesses of others. In this context, Mufti Mehmet Uyanık stands out not only as a religious figure but also as a character known for his intelligence, wit and subtle sense of humour. The situations frequently encountered in his jokes contain concrete examples of the theory of superiority. In his dialogues with figures such as district governor and governor, who represent authority in the society, Mufti Uyanık shows his religious knowledge and intellectual equipment.

Keywords: Joke, Humor, Theories Of Comedy, Superiority Theory, Müftü Uyanık

Extended Abstract

The joke genre, which bears the traces of social memory, is one of the narrative genres that blends the experiences of individuals in their daily lives, cultural norms, values related to education and humorous elements. The main function of jokes is not only to make us laugh but also to make us think. This quality of making people think while making them laugh is considered as one of the basic building blocks of humour. Humour, on the other hand, although it may seem like a simple element of entertainment on the surface, it contains a structure that requires deep analysis and interpretation. The theories of humour, which come into play at this point, try to explain the psychological and social dynamics behind humour. Superiority theory, which has an important place among these theories, suggests that laughter is often built on the mistakes, deficiencies or failures of others. People feel superior when they see that someone else is down or in a wrong situation, and this feeling triggers laughing behaviour. In jokes, humour is usually shaped by the characters' efforts to establish superiority or to reveal the weaknesses of others. In this context, Mufti Mehmet Uyanık stands out not only as a religious figure but also as a character known for his intelligence, wit and subtle sense of humour. The situations frequently encountered in his jokes contain concrete examples of the theory of superiority. Mufti Uyanık establishes a symbolic superiority by highlighting his religious knowledge and intellectual equipment in his dialogues with figures such as district governor and governor who represent authority in society. At the same time, he satirises people with wealth, power or false authority with clever humour and humiliates them in front of the society. In this study, our focus is on the jokes of Mufti Uyanık. Our aim is to analyse these jokes within the framework of the theory of superiority and to reveal how humour is constructed. Our study will be conducted with a text-centred approach. In the first stage, the basic concepts of the theory of superiority, which is among the theories of humour, will be discussed, and then how this theory can be applied to joke texts will be examined. Finally, the superiority elements that feed humour in Mufti

Uyanık jokes will be determined. With this analysis, the social and cultural dynamics behind Mufti Uyanık's sense of humour will also be evaluated.

Mufti Uyanık's jokes constitute a rich set of examples reflecting the social, psychological and cultural dynamics of the superiority theory. The basic argument of this theory, the principle that 'laughter arises from the feeling of superiority in the face of others' weaknesses or moral shortcomings', is embodied in Uyanık's narratives at both individual and collective levels. While dealing with authority figures, social contradictions and human flaws through humour, the jokes open up a space of moral, mental or social superiority for the listener. This sense of superiority is not only for entertainment purposes but also offers a deep critical perspective on social justice, moral values and social hierarchy.

In Mufti Uyanık's jokes, superiority is mostly manifested in the form of symbolic resistance. The dialogues mocking the official authority (district governor, governor, notary) show the listener the possibility of 'the weak overcoming the strong'. This situation blends Hobbes' definition of "sudden burst of superiority" with the local values of Anatolian culture. For example, the attitude that turns the rules of protocol upside down with religious references expresses the reaction of the society to the official hierarchy through humour. These narratives provide a collective satisfaction by giving the audience the message that 'institutional power can be secondary to spiritual values'.

The moral dimension of the theory of superiority comes to the fore with Uyanık's emphasis on justice and honesty. In the jokes, themes such as the conflict between wealth and spirituality, that tribal ties cannot override justice, or the punishment of dishonesty position the listener 'on the side of what is right'. This goes beyond a mere sense of triumph; it serves to reproduce social norms. The Mufti's judgements feed the listener's sense of moral superiority and reinforce the common values of the society. His role as an impartial mediator, especially in blood feuds or family conflicts, glorifies him as the 'representative of justice' and gives the listener a sense of being part of this justice. Cultural codes play a critical role in shaping superiority relations. Mufti Uyanık places traditional Anatolian values (tribal structures, religious rituals, hospitality) at the centre of humour. Although these codes limit the universality of the jokes, they strengthen their impact in the local context. For example, manipulating the time of prayer to collect donations for the mosque or confronting pilgrims with their spiritual contradictions appeals to common references in the cultural memory of the audience. This demonstrates the function of humour not only to make people laugh but also to shape collective consciousness.

Giriş

Fıkra, edebiyatta ve sözlü kültürde kısa, mizahi ve düşündürücü anlatılar olarak tanımlanır. Kökeni genellikle halk kültürüne dayanır; Nasreddin Hoca, Bekri Mustafa gibi karakterlerle özdeşleşmiş, zamanla evrensel bir forma kavuşmuştur. Türün temel özelliği, yoğun bir anlatımın içinde beklenmedik bir sonla mesajı aktarmasıdır. Fıkralar genelde tek bir olay veya diyalog üzerine kuruludur. Karakterler çoğunlukla sıradan insanlar veya toplumda bilinen tiplerdir (cimri, tembel, kurnaz vb.). Mizah, ironi ve abartı sıkça kullanılırken, kültürel kodlar ve toplumsal değerler anlatıya derinlik katar.

Pertev Naili Boratav, fıkrayı şöyle tanımlamıştır: “Fıkra, masala göre kısa, yoğun anlatımlı, belirli bir olaya bağlı, inandırmak ve ikna etmek amacıyla anlatılan, espri cümlesine sahip anlatılardır.” (Boratav, 1969, s. 93). Metin Ekici, Boratav'ın tanımına yakın olarak, fıkrayı: “Belli bir konuda edinilmiş tecrübeyi bir anlatı mantığı içinde aktarmayı, bu aktarım sırasında örneklemeyi, örneklenen olayı belli bir zaman ve mekân düzlemine oturtup, anlatı kahramanı olarak seçilen kişi üzerinden bir durum veya olayın aktarımını gerçekleştirir.” (Ekici, 2009, s. 272). Fıkraların yapısı kısa ve özlüdür; gereksiz detaylardan kaçınılır. Bu durum, dinleyiciyi şaşırtıcı bir sona hazırlar ve mesajın daha kalıcı olmasını sağlar. Ayrıca sözlü kültürün bir parçası olduğu için dil oyunları, atasözleri ve deyimlerle zenginleştirilir. Fıkralar, evrensel temalara odaklansa da yerel unsurlarla beslenir bu da onları kültürler arası aktarımda önemli kılar. Fıkra, eğlendirirken düşündüren, toplumsal belleği şekillendiren ve kuşaklar arası aktarılan dinamik bir türdür.

Fıkra ile mizah arasındaki ilişki, türün varoluş nedenini oluşturur. “Fıkra, bir mizah yükünü en kolay taşıyabilen, en çabuk yayabilen bir mizah türü olarak bütün çağlarda kullanışlı bulunmuştur. Fıkra bir ikinci kişiye, ya da bir toplantıya anlatılmakla eğlence ve hoşgörüsünü sağlar.” (Öngören, 1983, s. 45). Fıkralarda insan, olayların ve karakterlerin merkezine yerleşir. Her fıkra, bir durumu, durumu yaşayan kişiler aracılığıyla aktarır. Bu kişilerin karşı karşıya geldiği düşünceler ve davranışlar, fıkranın ana temalarını oluşturur. Fıkralarda ana kahraman genellikle bir düşüncüyü, görüşü ya da davranış biçimini temsil ederken, karşısındaki karakterler bu görüşe karşıt olan fikirleri ve tutumları ortaya koyar. Bu yapı, bir nevi tez ve anti-tez çatışması yaratır. Fıkra, halkın değer yargılarını, mizah anlayışını ve yaşam bilgeliğini en anlaşılır şekilde ana kahramanın davranışlarıyla ortaya koyar. Özellikle toplumun doğrudan dile getiremediği, bazen tabu olan konuları mizahi bir dille ele alır. Bu açıdan fıkra, halkın sesidir; bir bakıma halkın gözleri, kulakları, düşünceleri ve sözleridir. Fıkralarda farklı toplumsal karakterler yer alır; bu karakterler günlük yaşamda karşılaşılabileceğimiz her türden insana benzer. Örneğin, öğretmen, doktor, köylü, tüccar, çocuk ya da ebeveyn gibi figürler, halkın yaşamındaki yerini fıkralar aracılığıyla bulur. Bu şekilde fıkra, toplumun farklı kesimlerinin sesini duyurmasına hem güldürmesine hem de düşündürmesine olanak tanır (Yıldırım, 1999, s. 10-11).

Fıkralar, toplumsal eleştiriye mizah perdesi ardında sunmanın en etkili yollarından biridir. İnsanların otoriteye, adaletsizliğe veya geleneklere yönelik tepkisi, fıkralarda dolaylı bir dille ifade bulur. Örneğin, yöneticilerin beceriksizliği, köylünün kasaba ağasına yaptığı şakalar aracılığıyla hicvedilir. Bu durum, sansür riskini azaltırken mesajın geniş kitlelere ulaşmasını sağlar. Sosyal eleştiride fıkraların gücü, simgesel anlatımdan gelir. Nasreddin Hoca'nın eşeğine ters binmesi, toplumun çarpıklıklarını alegorik bir dille anlatır. Benzer şekilde, cimri bir tüccar üzerinden kapitalizm eleştirisi yapılabilir. Fıkralar, bireylerin pasif direniş aracı haline gelir; özellikle baskıcı rejimlerde muhalif sesler bu yolla varlığını korur.

Fıkra tiplerinin şahıs kadrosu içerisindeki abartılı söylemleri, üstün gelme çabalarıyla ilişkilidir. Fıkra tipi, dezavantajlı kişilerin kusurları veya yanlışlıklarına sahip olmadığı için üstünlük bildiren ifadelerle yönelmektedir. Memnuniyet ve haz duygusu içerisinde hareket eden fıkra tipi, mübalağalı anlatımlarla dinleyici kitleyi etkilemekte ve onları güldürmektedir. Üstünlük çabası içerisinde olan bir fıkra tipinin aktardığı ifadelerle gerçekte olan ilişkisi, gülmeyi de etkilemektedir. Müftü Uyanık örneklemesinde ele alacağımız üstünlük ifadelerinde bahsi geçen unsurları detaylı bir şekilde inceleyeceğiz.

Fıkra tiplerinin şahıs kadrosu içerisindeki abartılı söylemleri, üstün gelme çabalarıyla ilişkilidir. Fıkra tipi, dezavantajlı kişilerin kusurları veya yanlışlıklarına sahip olmadığı için üstünlük bildiren ifadelerle yönelmektedir. Memnuniyet ve haz duygusu içerisinde hareket eden fıkra tipi, mübalağalı anlatımlarla dinleyici kitleyi etkilemekte ve onları güldürmektedir. Üstünlük çabası içerisinde olan bir fıkra tipinin aktardığı ifadelerle gerçekte olan ilişkisi, gülmeyi de etkilemektedir. Mizah teorileri, gülmeyi etkileyen unsurları ve hangi durumların gülünç olduğunu inceleyen araştırma yöntemleridir. Bu teoriler arasında yer alan üstünlük teorisi, gülmeye üstünlük bildiren ifadelerle ve gülünç durumlarda üstünlük kurma ile ilgilenmektedir. Metin merkezli olan bu çalışmamızda Müftü Uyanık fıkralarını üstünlük teorisine göre inceleyeceğiz. Üstünlük teorisiyle ilgili genel bilgiler verildikten sonra, Müftü Uyanık fıkralarından örneklerle üstünlük bildiren ifadelerin neler olduğu ve bu ifadelerin mizah unsurunu nasıl şekillendirdiği üzerinde duracağız.

1. Gülme Kuramları: İnsanın Mizahla İmtihanı ve Üstünlük Kuramının Analizi

Gülme, insan davranışının en evrensel ve aynı zamanda gizemli fenomenlerinden biridir. Tarih boyunca filozoflar, psikologlar ve sosyal bilimciler, bu olgunun kökenini ve işlevini açıklamak için çeşitli kuramlar geliştirmiştir. Gülme olgusunu açıklamaya çalışan üç temel kuram bulunmaktadır: Üstünlük kuramı, uyumsuzluk kuramı ve rahatlama kuramı. Ancak bu kuramlar, yalnızca tek bir bakış açısından ibaret değildir; her biri, kendi içinde farklı araştırmacılar tarafından geliştirilen çeşitli alt teorilere sahiptir. Başka bir deyişle, üstünlük, uyumsuzluk ve rahatlama başlıkları altında toplanan pek çok farklı kuramdan söz edilebilir. Bu durum, konuyla ilgili derinlemesine araştırmalar yapan akademisyenlerin çalışmalarında da vurgulanmaktadır. Örneğin, Fikret Türkmen, bu kuramları genel hatlarıyla “felsefi ve edebî teoriler” ile “modern psikolojik teoriler” olarak iki ana gruba ayırmakta ve özellikle üstünlük teorilerine odaklanmaktadır (Türkmen, 1996, s. 651 & 1997, s. 22). Benzer şekilde, Metin Ekici de bu teorileri üç ana başlık altında incelemektedir: 1. Uyumsuzluk, düzensizlik, zıtlık veya sosyal uyumsuzluk temelli teoriler, 2. Üstünlük, eleştiri veya düşmanlık odaklı teoriler, 3. Rahatlama, gevşeme veya boşalma kuramları (Ekici, 2009, s. 278-280). Gülme üzerine yapılan kuramsal çalışmalar, farklı düşünce yaklaşımlarının bir araya geldiği geniş bir yelpazeye sahiptir ve bu çeşitlilik, mizahın çok boyutlu doğasını anlamada önemli bir rol oynamaktadır.

Descartes’in 1649 yılında dile getirdiği ve yukarıda verilen gülme tanımı, insanların rahatlama sonucunda güldüklerini ifade eder ve rahatlama kuramının temelini oluşturur. Mizah ve gülme durumu, ruhsal ve fiziksel rahatlama açısından önemli bir işlev taşır. Morreall, gülmenin iki farklı rahatlama biçimini tanımlar. İlk olarak, gülme eylemi, önceden birikmiş sinirsel enerjinin serbest kalmasını sağlar. Bu, stres veya gerginlik nedeniyle biriken enerjinin giderilmesi olarak düşünülebilir. İkinci olarak ise, gülme durumu, kendiliğinden biriken enerjiyi kullanarak rahatlama yaratır. Yani gülme eylemi, hem bir çıkış hem de yeni bir enerji kaynağı sağlar. Bu iki durum, mizahın hangi açılardan insanlara iyilik sağladığını ve psikolojik rahatlama üzerindeki etkisini gösterir. Dolayısıyla gülme, bireylerin stresle başa çıkmasına ve sosyal ilişkilerini güçlendirmesine yardımcı olan çok yönlü bir mekanizmadır (Morreall, 1997, s. 33-35).

Uyumsuzluk kuramı gülmenin temelinde beklenti ile gerçeklik arasındaki çelişki olduğunu savunur. Immanuel Kant, gülmeyi “anlamsız bir beklentinin çözülmesi” olarak tanımlar. Örneğin, bir fıkrada beklenmedik bir son, dinleyicinin zihnindeki kalıpları yıkarak şaşkınlık ve gülme yaratır. Sigmund Freud tarafından geliştirilen rahatlama Kuramı, mizahı bastırılmış duyguların (cinsellik,

saldırganlık, korku) güvenli bir şekilde boşalması olarak açıklar. Freud'a göre toplumun yasakladığı dürtüler, mizah yoluyla “zararsız” bir forma dönüştürülerek ifade edilir. Bu süreç, gerilimi azaltır ve psikolojik rahatlama sağlar. (Morreall, 1997, s. 26- 28). Aristoteles, uyumsuzluk kuramının temelini oluşturan fikirleri, henüz kuram ortaya konulmamışken ilk irdeleyen kişidir. O, insanlar arasında belli bir beklenti yaratıp sonra da onları beklenmedik bir şeyle vurmanın iyi bir güldürme yolu olduğunu düşünmektedir. Ancak kuramı geliştirme yoluna girmemiştir (Yılmaz, 2019, s. 19). Kurama göre, mizahın temelinde uyumsuz bileşenlerin bir araya gelmesi ve beklenmedik olayların ortaya çıkması yatmaktadır. İnsanlar, alışkın oldukları durumların dışına çıkan veya farklı sonuçlarla karşılaştıklarında şaşırır ve bu şaşkınlık genellikle gülme ile tepki bulur. Beklentilerin bozulması, bireylerin düşünce yapısında ani bir değişim yaratırken, bu durum sosyal etkileşimlerde de önemli bir rol oynar. Mizah, insanların birbirleriyle olan ilişkilerini güçlendiren bir unsur olarak beklenmeyen olayların yarattığı gülme deneyimi ile sosyal bağları kuvvetlendirir (Öğüt Eker, 2014, s. 138).

Bu kuramlar arasında üstünlük kuramı, mizahın toplumsal dinamiklerle olan bağıı vurgulaması nedeniyle öne çıkar. Diğer temel kuramlar olan uyumsuzluk kuramı ve rahatlama kuramı ise mizahın bilişsel ve psikolojik boyutlarına odaklanır. Ancak üstünlük kuramı, özellikle fıkralar ve sosyal hiciv bağlamında, insanın güç ilişkilerini mizah yoluyla nasıl yönettiğini anlamak için kritik bir çerçeve sunar.

Platon'a göre komedi, kişinin kendi gerçekliğini görememesi ve kendini olduğundan daha üstün, bilgili ya değerli sanmasıyla ortaya çıkar. Bu durum, komediyi ahlaki açıdan sorunlu bir sanat formu olarak görmesine neden olur. Onun düşüncesinde gülme eylemi, başkalarının eksikliklerini ve hatalarını küçümsemeye dayanır; bu da toplumsal ahlaki zayıflatan bir etki yaratır. Platon'un bu eleştirel bakışı, Aristo'nun yaklaşımında da izler taşır. Aristo, gülmeyi “başkalarını aşağılama” ile ilişkilendirerek, insanların zayıf veya kusurlu görünen yönlerini alay konusu yapmanın bir ifadesi olarak yorumlar (Ünal, 2009, s. 283). İki filozofun bu perspektifi, üstünlük kuramının temelini oluşturur. Bu kurama göre mizah, birinin kendini diğerlerinden üstün hissetmesiyle beslenir ve felsefe tarihinde 18. yüzyıla kadar bu görüş, mizahın doğasını açıklayan başlıca teori olarak kabul görmüştür. Platon ve Aristoteles'in görüşleri 17. yüzyılda Thomas Hobbes tarafından desteklenmiştir. Hobbes'a göre gülmenin temelinde ani sevinç duygusu yatmaktadır. Bu duygu ya kişinin kendini mutlu eden anlık bir hareketi nedeniyle ya da başka birinde yanlış bir şeyi görmesi ile ortaya çıkar ki bu durumda kişi o yanlış şeyin kendinde bulunmadığına sevinip mutlu olur (Hobbes, 2007, s. 51-52).

Üstünlük kuramı, mizahın sosyal bir silah olarak işlevini anlamak için vazgeçilmezdir. Güç ilişkilerini görünür kılar, adaletsizliklere dikkat çeker ve kolektif kimlik inşasını kolaylaştırır. Ancak mizahın çok boyutlu doğası, tek bir kuramla sınırlandırılmaz. Gülme, insanın psikolojik, sosyal ve kültürel katmanlarının kesişiminde şekillenen karmaşık bir olgudur. Üstünlük kuramı, mizahın toplumsal işlevini anlamada bir anahtar görevi görür. Ancak mizahın evrenselliği, onu tek bir perspektife indirgemeyi imkânsız kılar. İnsanın gülme eylemi, üstünlük, uyumsuzluk ve rahatlama gibi mekanizmaların iç içe geçtiği bir mozaiktir. Bu mozaiki çözmek, insan doğasının derinliklerine inmek demektir.

Üstünlük kuramının temelinde, bir başkasının düşmüş olduğu zor, komik ya da talihsiz durumlar karşısında kişinin kendini daha iyi, güçlü veya avantajlı hissetmesinden kaynaklanan bir haz duygusu yatar. İnsanlar, rakiplerini alt ettiklerinde, başkalarının hatalarına, başarısızlıklarına ya da mantıksız davranışlarına tanık olduklarında bu üstünlük hissini yaşar ve bu da gülme tepkisine neden

olur. Başkalarının şanssızlıkları, fiziksel kusurları veya mantık dışı davranışları, kişinin kendi durumuyla kıyaslandığında ona bir rahatlama ya da tatmin hissi verir. Bu durumda gülmek, aslında bireyin “Ben daha iyiyim” ya da “Bu durumda ben olsaydım daha farklı yapardım” şeklindeki içsel değerlendirmesinin dışavurumudur. Sonuç olarak, gülme eylemi sadece bir neşe ifadesi değil; zaman zaman başkalarının zayıflıkları üzerinden elde edilen psikolojik bir üstünlük hissinin göstergesidir.

2. Üstünlük Teorisi Bağlamında Müftü Uyanık Fıkraları

Üstünlük kuramına baktığımızda bu kuramı ilk olarak ileri süren düşünürlerin Platon ve Aristoteles olduğunu görürüz. Platon ve Aristoteles, bu kuramı savunarak, gülme eyleminin ve komik olguların insanların kendilerinden veya başkalarından üstün olma duygusuyla bağlantılı olduğunu öne sürmüşlerdir. Platon, komedinin insan ruhundaki eksiklikleri ve kusurları göz önüne serdiğini belirtirken, Aristoteles de güldürme sanatının, izleyicinin zeka ve anlayışını sınavan unsurlar içerdiğini vurgular. Mizah, genellikle toplumsal normlara, davranışlara veya bireylerin zayıf yönlerine odaklanarak, bu unsurların alaycı bir şekilde sergilenmesi ile ortaya çıkar. Bu bağlamda, gülen kişi, komik durumu ya da karakteri küçümseyerek kendini yüksek bir yere koyar ve böylece bir üstünlük hissi yaşar. Hobbes ise bu kurama katkıda bulunarak gülmeyi bir tür sosyal rekabetin sonucu olarak görür. İnsanların güldüğü durumlar, genellikle bir başkasının başarısızlığı ya da eksikliğiyle ilişkilidir. Bu noktada, gülen kişi kendisini daha üst bir konumda hissetmiş olur. Yani gülmek, başkalarının düşüşlerinden veya hatalarından kaynaklanan bir hoşnutluk duygusu yaratır. Üstünlük kuramı, mizahın ve komedinin bireyler arası sosyal dinamiklerle ne şekilde ilişkili olduğunu anlamamıza yardımcı olur. Bu kuram, aynı zamanda toplumsal normları ve bireylerin zayıf noktalarını belirleyip bunlar üzerinden mizah unsurları yaratmanın sosyal bir araç olarak nasıl işlediğini de ortaya koyar. Mizah, bu çerçevede toplumsal eleştirinin ve insan ilişkilerinin karmaşık yapısının bir yansımasıdır (Erkek, 2017, s. 3). Müftü Mehmet Uyanık'ın fıkraları, bu kuramın Anadolu kültüründeki en canlı örneklerini sunar. Uyanık, fıkralarında dinî otoriteyi, toplumsal adaletsizliği ve bireysel kusurları mizahla ele alırken, dinleyiciye hem eğlence hem de “ahlaki üstünlük” sağlar. Bu çalışmada 16 fıkra metni üzerinden üstünlük kuramının sosyal, psikolojik ve kültürel işlevleri derinlemesine incelenecektir.

Müftü Uyanık, resmi makamlarla ilişkisinde mizahı bir güç dengeleme aracı olarak kullanır. Müftünün kaymakamla karşılaşmasının anlatıldığı fıkra bunun tipik bir örneğidir. Şehre yeni atanan kaymakam, tanışmak için müftüye birkaç defa haber gönderir ancak müftü gitmez. Bir gün tesadüfen karşılaşmaları neticesinde kaymakam: “Müftü Bey, kaç defadır seni çağırıyorum, neden gelmiyorsun?” Müftü Uyanık: “Ben seni günde beş defa ezanla camiye çağırıyorum, sen de gelmiyorsun.” der (KK1). Bu fıkroda, kaymakamın siyasi otoritesi, dinî bir ritüel (ezan) üzerinden ters yüz edilir. Müftü, kaymakamı “çağrıya uymamakla” suçlayarak dinleyiciye “dinî değerlerin siyasi otoriteden üstün olduğu” mesajını verir. Bu, üstünlük kuramının sembolik direniş boyutunu yansıtır. Güçsüz görünen bir figür (din adamı), güçlü olanı (kaymakam) mizah yoluyla alt eder. Bu örnekteki mizah, toplumun genelinde dinî değerlere verilen önemi vurgularken, siyasi otoritenin bu değerleri görmezden gelmesini eleştirir. Müftü'nün kaymakama karşı takındığı tavır, halkın otoriteye karşı duyduğu öfkeyi mizah yoluyla ifade etmesine olanak tanır. Bu durum, üstünlük kuramının “güçsüzün güçlüyü alt etmesi” ilkesiyle örtüşür.

Müftü Uyanık, fıkralarında sık sık “iman”, “adalet” ve “dürüstlük” gibi değerleri vurgulayarak kendini ahlaki bir otorite olarak konumlandırır. Zengin bir adamla camide yaşadığı durum anlatıldığı fıkrasında bu durum somut bir şekilde aktarılır. Adana’da müftü olduğu zamanda camide dua ederken o esnada yanındaki zengin biri de dua eder. Müftü biraz da duyulacak bir sesle: “Allah’ım, bana mal mülk, para, araba ver!” diye dua eder. Yanında dua eden zengin adam da: “Allah’ım bana iman ver.” diye dua eder. Müftünün sesini işiten zengin adam camiden çıktıktan sonra dayanamaz ve yanına gelir: “Hocam insan böyle mi dua eder, Allah’tan para istenir mi?” Müftü Uyanık: “Benim imanım var, param yok; senin paran var, imanın yok. Herkes kendinde olmayanı ister.” Zengin adam bunun üzerine Müftü Uyanık’a: “Hocam, gel bu yılki zekatımı sana vereceğim.” der. Zekâtı alan müftü, zengin adama dönerek: “Bak Allah duamı kabul etti, seninkini kabul eder mi bilmiyorum.” der (KK2). Bu fıkroda Müftü, zenginliğin manevi değerlerle ölçülemeyeceğini vurgulayarak, dinleyiciye “maddi zenginliğin boşluğunu” hissettirir. Zengin adamın sonradan zekât vermesi, Müftü’nün üstünlüğünü pekiştirir: Mizah, ahlaki zaferin bir aracı haline gelir. Bu fıkra, Üstünlük kuramının “ahlaki üstünlük” boyutunu yansıtır. Dinleyici, Müftü’nün zengin adama karşı kazandığı bu sembolik zaferle, kendini “manevi değerlerin koruyucusu” olarak konumlandırır. Bu durum, mizahın toplumsal normları yeniden üretme işlevini de gösterir.

Sahte peygamberi hicvettiği fıkrası, Müftü Uyanık’ın dinî otoriteyi koruma çabasını gösterir. Müftü Uyanık, Şanlıurfa’da sahte bir peygamberin ortaya çıkıp bir sürü insanı kandırarak etrafında topladığını duyar. Hemen kalkar ve oraya gider. Bu kişiyi bulunduğu semte gider ve onu beklemeye başlar. Sahte peygamber oradan müritleriyle geçtiği esnada Müftü Uyanık, kalabalığın içinden geçerek ona omuz atar. Müritler etrafını sarıp onu dövmeye başlayacakları esnada sahte peygamber onları durdurur. Müftüye dönerek: “Sen kimsin, ne yapmaya çalışıyorsun.” diye sorar. Müftü cebinden defterini çıkarır sayfalarını çevirir: “Ben senin Rabbinim. Defterime bakıyorum senin gibi bir peygamber göndermedim. Defterimde Musa, İsa, İbrahim var ama sen yoksun.” der (KK3). Bu fıkroda Müftü, sahte peygamberin “tanırsal” iddiasını, basit bir defter metaforuyla çürütür. Dinleyici, sahte peygamberin güçsüzlüğüne tanık olurken, Müftü’nün dinî otoritesiyle üstünlük kurar. Bu, üstünlük kuramının klasik bir örneğidir: Mizah, güçlü görünenin maskesini düşürerek izleyiciye zafer hissi verir. Bu fıkroda Müftü’nün sahte peygamberi hicvetmesi, dinî otoritenin korunması adına bir sembolik savaş niteliği taşır. Sahte peygamberin müritleri tarafından tehdit edilmesine rağmen Müftü’nün sergilediği cesaret, dinleyiciye doğrunun yanında durma üstünlüğünü hissettirir.

Müftü Uyanık’ın fikirlerini beğenmediği bir imamı taşıdığı fıkrası da benzer bir işlev taşır. Silvan’da yanlış fikirlere sahip olduğu düşündüğü bir imam arkadaşı varmış. Müftü Mehmet Uyanık hacca gitmeden önce eline birkaç taş alır ve onu taşlamaya başlar. Etrafındakiler aman hocam yapılır mı böyle, neden böyle yapıyorsun derler. Müftü Uyanık: “Hacca gidiyorum, orada küçük şeytanı taşlamadan önce burada büyük şeytanı taşılayayım.” der (KK4). Burada büyük şeytan, yanlış fikirli imamın temsil ettiği ahlaki çürümeyi simgeler. Müftü’nün fiziksel eylemi (taşlama), dinleyiciye kötülüğün cezalandırılması hissini yaşatır.

Aşiret bağlarını adaletin önüne koymayışını anlatan fıkrası, Müftü’nün ahlaki üstünlüğünü vurgular. Müftü ile aynı aşirete mensup bir adam ile bir köylüsü arasında anlaşmazlık vardır. Adam, köylüsüyle Müftü Uyanık’a gelirler. Müftü ile aynı aşiretten olan adam her sözünün arasında onunla aynı aşiretten olduğunu söyler. Müftü Uyanık her ikisini de iyice dinledikten sonra aşiretine mensup olan adamın haksız olduğuna karar verir. Kendi lehine karar çıkmasını bekleyen adam, Müftü Uyanık’a sitemle: “Seyda ama ikimiz aynı aşiretteniz!” Müftü Uyanık: “Doğrudur ikimiz aynı aşiretteniz ama

adalet bizim aşiretten değil.” (KK5). Bu diyalog, dinleyiciye “adaletin kişisel çıkarlardan üstün olduğu” mesajını verir. Müftü, aşiret bağlarını reddederek, evrensel bir değeri savunur ve kendi ahlaki konumunu yüceltir. Üstünlük Kuramına göre bu, dinleyicinin “adaletli olma” üstünlüğünü hissetmesini sağlar. Bu fıkra, Anadolu’da yaygın olan aşiret kültürünün adalet anlayışına yönelik bir eleştiri niteliği taşır. Müftü’nün “adalet bizim aşiretten değil” sözü, toplumsal bir değişim çağrısıdır.

Müftü’nün valiye yaptığı esprinin anlatıldığı fıkrasında da otoritesinin üstünlüğünü pekiştirir. Müftü Mehmet Uyanık Diyarbakır il müftüsü ile valiyi ziyaret eder. Müftü konuşma esnasında valiye: “İl müftüsü de yanımda okumuştur. der. İl müftüsü bu söze şaşırır ama valinin yanında sesini çıkarmaz. Vali bunu duyunca Müftü Uyanık’a daha da kıymet verir, daha da ilgi gösterir. Ne büyük adam ki il müftüsü onun yanında eğitim görmüş diye düşünür. Valinin yanından çıktıktan sonra il müftüsü: “Mehmet Uyanık, ne zaman ben senin yanında okumuştum?” diye sorar. “Tabi okudun, geçen gün ben camide namaz kılarken sen de yanımda Kur’an okumadın mı?” der. İl müftüsü güler, bir şey demez (KK6). “İl müftüsü de yanımda okumuştur... Geçen gün camide namaz kılarken yanımda Kur’an okumadı mı?” sözüyle Müftü, il müftüsünün statüsünü mizahla küçümseyerek kendi dinî otoritesini öne çıkarır. Valinin ona “büyük adam” gözüyle bakması, bu üstünlüğün toplumsal kabulünü gösterir.

Gülme konusunda bilinen en eski kuram olan üstünlük kuramı, temelde insanın diğerlerine karşı haset ve saldırganlık gibi duygularla beslenen üstünlük duygusu sonucunda güldüğü iddiasındadır. Bu kurama göre, sınırsız bir güç ve galibiyet arzusu içinde olan insan, diğer insanların kusurları ya da yaşadıkları talihsizliklerle karşılaştığında kendisini üstün hisseder ve güler. Bu çerçevede üstünlük kuramı, temelde gülme eyleminin bir kişinin diğerlerine yönelik üstünlük duygusunun ifadesi olduğu düşüncesine dayanır (Morreall, 1997, s. 8-10). Müftü, toplumsal statü ve protokol kuralları ile değil dinî değerler ve öğretiler ile bu durumu şekillendiriyor ve kendisini toplumsal olarak üstün bir konumda konumlandırıyor. Bingöl’de resmi bir bayram günüdür. Vali merasim yerine gelir ve protokoldeki yerine oturur. Bu sırada Müftü Uyanık da merasim yerine gelir ve valinin yanındaki boş koltuğa oturdu. Biraz sonra Defterdar gelir, yerinin dolu olduğunu görünce, hafifçe sırtına dokunarak, Müftü Uyanık’a hitaben: “Müftü Bey, Müftü Bey!... Ben defterdarım, protokolde bu yer benim yerimdir” deyince, Müftü Uyanık hafifçe defterdara dönerek şu cevabı verir: “Defterdar Bey, Defterdar Bey! Doğru söylüyorsunuz, siz defterdarsınız ama ben Kur-an’darım. Defter, Kur-an’dan sonra gelir. Onun için burası benim yerimdir.” (KK7). Fıkroda Müftü Uyanık, defterdarın yerini işgal ettikten sonra onun sosyal statüsünü ve protokoldeki sırasını, Kur’an gibi daha yüksek bir statüye atıfta bulunarak sorgular ve aslında kendini sosyal açıdan daha üstün bir konumda yerleştirir. Burada sosyal üstünlük ilişkilerinin nasıl bir dil üzerinden kurulduğunu incelemek faydalı olacaktır. Üstünlük kuramı bağlamında, bu etkileşim, sosyal statülerin ve güç ilişkilerinin insanlar arasındaki toplumsal etkileşimlere nasıl yansıdığını gösteriyor. Defterdar yerini hak ettiğini ve protokoldeki yerine oturması gerektiğini belirtiyor, bu da toplumsal hiyerarşiye ve belirli bir kurumsal düzene olan saygısını ifade ediyor. Ancak Müftü Uyanık, Kur’an’ı bir referans noktası olarak kullanarak, dinî ve manevi üstünlüğü ile toplumsal ve kurumsal üstünlük arasında bir fark ortaya koyuyor. Müftü’nün cevabı, protokoldeki sırasını ve toplumsal yerini dinî otoritesine dayandırarak savunmasıdır. Bu, onun sadece bir “müftü” olmasının ötesinde, manevi bir otorite ve toplumsal bir üstlük iddiası taşıdığını gösteriyor. Müftü Uyanık’ın “ben Kur’andarım” demesi, toplumsal normlardan daha yüksek bir norm olan dinî kuralları ve manevi üstünlüğü vurgulayan bir ifade olarak görülebilir.

Burada, Kur'an-ı Kerim'in gücü ve yüceliği, diğer tüm toplumsal ve resmi unvanların önünde kabul edilen bir üstünlük olarak sunuluyor. Üstünlük kuramı perspektifinden baktığımızda, Müftü Uyanık, sosyal ve bürokratik statülerle değil, manevi üstünlükle protokoldeki yerini savunuyor. Defterdar, protokoldeki yerine sadece bürokratik unvanı üzerinden sahip çıkarken, Müftü, dinî otoriteyi bir referans noktası olarak kullanıyor. Bu, toplumsal gücün yalnızca belirli kurallara ve resmi hiyerarşiye değil, aynı zamanda daha derin ve soyut kavramlara da dayandığını gösteriyor. Müftü, gücü ve üstünlüğü sadece protokol üzerinden değil, Kur'an-ı Kerim gibi evrensel bir değer üzerinden açıklıyor ve bu sayede kendini daha yüksek bir sosyal konumda kabul ettiriyor.

Her cuma camiye yardım için cemaatten yardım ister ancak namaz bittikten sonra kimse bir şey vermez. Bir cuma günü Müftü Uyanık müezzine: Hutbe başladığı zaman kapılardan birini kapat, namaz bittiği zaman da diğeri kapının içinde de başla sünnet namazı kılmaya.” der. Müezzin dediğini yapar, kapılardan birini kapatır diğerinde de başlar namaz kılmaya. Cemaat dışarı çıkamaz beklerler müezzinin namazının bitmesini. Müftü hemen kapıya gelir. Elini cebine atar ve bağış kutusunun içine bir miktar para koyar: “Allah için camiye yardım edin bakın ilk olarak ben para bırakıyorum.” der. Cemaat Müftü'nün para verdiğini görünce onlar da verir. Müezzin de namazını bitirir o da cebinden parayı çıkarır kutuya koyar. Herkes camiden çıkınca Müftü Uyanık kutuya bıraktığı parayı çıkarır sayar kendisinin bıraktığı parayı içinden çıkarır cebine koyar. Müezzin Müftü Uyanık'a dönerek: “Efendim ben de alayım mı paramı?” der. “Evladım seninki ananın babanın hayrı olsun.” der (KK8). Bu fıkrada Müftü, dinî bir ritüeli (namaz) manipüle ederek cemaati “yardım etmeye” zorlar. Dinleyici, Müftü'nün kurnazlığına gülerken, aynı zamanda “dinî sorumluluk” normunu içselleştirir. Üstünlük kuramına göre bu, mizahın toplumsal kontrol aracı olarak işlevini gösterir. Bu fıkra, dinî kurumların finansal ihtiyaçlarını karşılama yöntemlerine yönelik bir hicivdir.

Eli sakat bir dilenci Müftü Uyanık'tan para ister. Müftü: “Elini düzeltirsen sana para vereceğim.” der. Dilenci sakat olduğunu yemin ederek ısrarla yalan söyler. Müftü Uyanık: “Bak evladım eğer düzeltmezsen seni polise vereceğim ama düzeltirsen sana çok para vereceğim.” Dilenci biraz da korkarak biraz da alacağı parayı düşünerek oradakilerin şaşkın bakışları arasında yavaş yavaş elini düzeltir ve müftüye dönerek para ister. Müftü: “Evladım sen bana borçlusun çünkü sakat elini düzelttim.” der (KK9). Müftü Uyanık, durumu hemen fark edince dilenciye zekice bir oyunla tuzağa düşürür. Onu ya elini düzeltmeye ya da polise gitmeye zorlar. Dilenci, çaresiz kalarak elini düzeltir ve yalanı ortaya çıkar. Burada müftünün zekâsı ve otoritesi, dilencinin zayıflığıyla karşılaştırıldığında belirgin bir üstünlük oluşturur. Dinleyici de bu zekâyı takdir ederek güler çünkü müftüyle özdeşleşir ve onun üstünlüğünü kutlar. Müftünün, “Evladım sen bana borçlusun çünkü sakat elini düzelttim.” demesi, fıkranın mizahi doruk noktasıdır. Bu cümle hem dilencinin durumunu küçümser hem de müftünün üstünlüğünü daha da pekiştirir. Bu sözle müftü, sadece dilenciye zekâsıyla alt etmekle kalmaz, aynı zamanda dilenciye bir tür iyilik yaptığı kişi konumuna sokar. Okuyucu veya dinleyici için bu durum oldukça komiktir çünkü dilenci, dolandırıcılık yapmaya çalışırken tam tersi bir şekilde “borçlu” duruma düşmüştür. Bu fıkra, üstünlük kuramına mükemmel bir örnektir çünkü mizahın kaynağı, bir tarafın (müftünün) zekâsı ve ahlaki duruşuyla diğer tarafın (dilencinin) sahtekârlığını alt etmesinden doğar. Okuyucu ya da dinleyici, dilencinin düştüğü komik durumu izlerken kendisini müftünün tarafında hisseder ve üstünlük hissiyle güler.

Üstünlük kuramı, insanların başkalarının hatalarına, zayıflıklarına veya düşkün durumlarına gülerken aslında kendilerini onlardan daha üstün hissettiklerini savunur. Birisi Müftü Uyanık'a sorar: “Müftüm baban bu kadar büyük alimdi. Neden hiçbir eser bırakmadı?” Müftü Uyanık, çevrede iyi biri

olarak bilinmeyen kardeşini çağırır ve etrafındakilere onu göstererek: “Bundan daha büyük eser mi olur?” der (KK9). Soruyu soran kişi, Müftü Uyanık’ın babasının bıraktığı “büyük eserleri” merak etmektedir. Burada ciddi ve entelektüel bir cevap beklentisi vardır. Ancak Müftü Uyanık bu beklentiye zekice bir hamleyle tersine çevirir. Müftü Uyanık, cevabında babasının en büyük eseri olarak çevrede iyi biri olarak tanınmayan kardeşini gösterir. Bu durum komiktir çünkü aslında kardeşiyle alay ederek onun üzerinde bir üstünlük kurar. Burada okuyucu veya dinleyici, Müftü Uyanık’ın ince zekâsıyla kardeşi üzerinde kurduğu üstünlükten dolayı güler. Müftü Uyanık’ın cevabı, sadece kardeşiyle alay etmekle kalmaz, aynı zamanda soruyu soran kişiyi de zekâsıyla şaşırtır. Bu da Müftü Uyanık’ın hem soruyu soran kişiye hem de kardeşine karşı üstünlüğünü pekiştirir.

Köyde oturan bir imam arkadaşı ile ilçe dışında bir düğüne gideceklermiş. İmam arkadaşı da çok güzel bir takım elbise giymiştir ve oldukça şık görünmektedir. Müftü Uyanık gidecekleri yerde bütün dikkatlerin imam arkadaşına yöneleceğini düşünerek ve biraz da kıskanarak: “Ben mi müftüyüm sen mi?” der ve: “Çabuk git başka bir elbise giy.” diyerek onu gönderir (KK10). Müftü Uyanık, imam arkadaşının şık giyimi nedeniyle düğünde tüm dikkatlerin onun üzerinde olacağını düşünerek kıskanır. Bu durum, Müftü’nün kendi otoritesini ve sosyal statüsünü tehdit altında hissetmesine yol açar. Burada güldürü unsuru, Müftü’nün bu kıskançlık duygusunu çocukça bir şekilde dışa vurmasından gelir. Müftü, “Ben mi müftüyüm sen mi?” diyerek imam arkadaşına üstünlük kurmaya çalışır. Bu cümle, aslında oldukça basit bir durumun (giyim tarzı) otoriteyle ilişkilendirilmesi nedeniyle komiktir. Müftü, sadece unvanının değil, dış görünüşle de üstün olması gerektiğini düşünür. Mizah, Müftü’nün kıskançlığını gizlemek yerine açıkça ifade etmesinden ve imam arkadaşına “başka bir elbise giymesini” söylemesinden doğar. Bu davranış, aslında basit bir durumun aşırı abartılmasıdır ve dinleyici bu abartılı tepki karşısında güler. Bu fıkrada mizah, Müftü Uyanık’ın kıskançlık duygusu ve otoriteyi koruma çabasının komik bir şekilde ortaya konmasından kaynaklanır. Dinleyici, Müftü’nün zayıf yönünü (kıskançlık) fark ederek kendisini ona karşı üstün hisseder ve bu durum mizahi bir tatmin sağlar. Yani, Müftü’nün kendi statüsünü koruma çabası aslında onun zayıf yönünü gösterir ve dinleyiciyi güldürür.

Müftünün sürekli şakalaştığı ve birbirine takıldıkları bir imam arkadaşı vardır. Bu arkadaşı bir gün ona takılır ve bu durum müftüye dokunur. Müftü Uyanık, içinden bu senin yanına kâr kalmaz der. Arkadaşı imam olduğu köye döner ve Müftü Uyanık bir süre sonra bir haberci göndererek imam arkadaşının acilen Silvan’a gelmesini ister. Bu imam bu kadar acilen çağrıldığına göre çok önemli bir durum olduğunu düşünerek Silvan’a gelir ve Müftü Uyanık’ın bir kahvede etrafında otuz kırk kişi ile oturduğunu görür ve içeri girer. Müftü Uyanık, imamın içeriye girdiğini girince ayağa kalkar ve saygı gösterir. İmam arkadaşı Müftü Uyanık’a dönerek: “Müftü bu saygı hareketlerini bir kenara bırak da hayırdır, neden beni bu kadar acil olarak çağırdın.” demiş. Müftü imam arkadaşına dönerek: “Duydum ki Midyat papazı ölmüş daha kimse duymadan seni onun yerine tayin edelim, diye çağırdım.” der (KK7). Bu fıkra, üstünlük kuramının tipik bir örneğidir. Mizah, müftünün imamı topluluk önünde zekice küçük düşürmesi ve dinleyicilerin bu durum üzerinden kendilerini üstün hissetmeleriyle ortaya çıkar. Aynı zamanda, sosyal statü ve otoritenin mizah yoluyla nasıl yeniden üretildiğini gösterir. İmamın “papaz” olarak alaya alınması, kültürel normlara yapılan bir göndermeyle güçlenir ve üstünlük duygusunu pekiştirir. Bu fıkradaki mizah, Müftü Uyanık’ın, kendisine takılan imamı topluluk önünde zekice küçük düşürerek statü ve zekâ üstünlüğünü vurgulaması üzerine kuruludur. İmamın acil bir durum zannedip gelmesi, müftünün otoritesini kullanarak onu

“kandırması” ve “papazlık” gibi dinî-kültürel açıdan çelişkili bir role atıfta bulunarak alay etmesi, izleyenlerde “ben olsam düşmezdim” hissiyle üstünlük duygusu uyandırır. Müftü, şakayla intikam alarak sosyal hiyerarşideki yerini pekiştirirken, dinleyenler de imamın şaşkınlığına gülerek kendilerini üstün hisseder.

Bir köye ziyafete davet edilen Müftü Uyanık, yemekten sonra sohbet faslına geçerler. Müftü bey konuşur herkes can kulağıyla onu dinler. Bir süre sonra evin hemen yanından köpek havlamaları işitilir. Bitmek bilmeyen ve rahatsız edici şekilde olan bu havlamalar Müftü Uyanık'ı sesinin işitilmesini zorlaştırır. Müftü Bey oldukça rahatsız olur ve ev sahibine döner: “Dışardakilere söyleyin iki koç başı bir kazanda pişmez. Ya onlar sussun ben konuşayım ya da ben susayım onlar konuşsun.” der (KK9). Müftü, otorite sahibi biridir. İnsanlar onu dinler, saygı gösterir. Ancak burada basit bir köpek havlaması bile Müftü'nün dikkatini dağıtır ve sabrını taşırır. Normalde güçlü biri olarak görülen Müftü'nün, basit bir gürültü yüzünden kontrolü kaybetmesi komiktir. Çünkü gücün ve otoritenin kırıldığı anlar insana keyif verir. Bu, günlük hayatta baskı altında hissettiğimiz güçlü figürlere karşı bilinçaltında hissettiğimiz bir tür rahatlamadır. Müftü Uyanık ise sanki bir siyasi rakibiyle tartışıyormuş gibi konuşur. Bu, sıradan bir soruna abartılı bir çözüm getirmektir. Bu abartılı tepki absürt bir mizah yaratır. Çünkü dinleyici, “Bu kadar küçük bir meseleye bu kadar büyük laf mı edilir?” diye düşünür. Bu absürtlük insanları güldürür. İnsanlar, Müftü'nün düştüğü bu komik durumu fark ederek bilinçaltında kendilerini daha üstün hissederler ve bu da gülmeyi sağlar.

Üstünlük kuramı, sosyal etkileşimlerde bireylerin birbirleriyle kurduğu güç ve statü ilişkilerini inceleyen bir yaklaşımdır. Bu kurama göre, insanlar arasındaki etkileşimler sadece bireysel çıkarlar ve borçlar üzerinden değil, aynı zamanda sosyal hiyerarşiler ve statü üstünlükleri üzerinden şekillenir. Yani, bir kişi, başkalarına verdiği bir şey ya da onlardan aldığı bir şey üzerinden, kendi toplumsal statüsünü ve gücünü pekiştirebilir. İki tanıdığı elinde bir bakraç yoğurt alarak onu ziyarete giderler. Müftü Uyanık onlara kahve ısmarlar ve bir süre sonra misafirler kalkar. Tam kapıdan çıkarlarken Müftü Uyanık onlara durun der: “Sakin demeyesiniz ona yoğurt götürdük o bize borçludur. Ben de siz üç kahve ısmarladım ödeştik.” demiş. Misafirlerden biri: “Ama Müftüm kahvelerden ikisini biz içtik birini de sen içtin.” demiş. Müftü: “Olsun, ben o kahveyi de sizin yüzünüzden içtim, siz olmasaydınız içmezdim.” demiş (KK4). Fıkra misafirler, Müftü'ye yoğurt getirerek bir tür karşılık beklemeden ona bir şey sunuyorlar. Ancak, Müftü Uyanık, kahve ikram ederek bir tür karşılıklı bulunuyor ve bununla birlikte sosyal dinamikleri çok daha ince bir şekilde yönetiyor. Kahveler üzerinden bir üstünlük ilişkisi kuruyor. Müftü'nün, “Olsun, ben o kahveyi de sizin yüzünüzden içtim” demesi, aslında karşılıklı bir alışverişten çok, sosyal bir üstünlük gösterisi yapma şeklidir. Çünkü kahve, aslında onların getirdiği yoğurdun karşılığı gibi görünebilir ancak Müftü Uyanık, durumu çok daha derin bir şekilde, kahvenin onların varlığı yüzünden içildiği şeklinde ifade ederek, aslında bu eyleminin temelde onun sağladığı bir “öğreti” olduğunu ima ediyor. Yani, kahve içme eylemi aslında onların varlığının bir sonucu değil, Müftü'nün misafirlere karşı duyduğu üstünlük ve otorite üzerinden anlam kazanıyor. Bu durumda, Misafirlerin getirdiği yoğurtla müftünün sunduğu kahve arasındaki takas, sadece maddi bir alışveriş değil, aynı zamanda sosyal bir denge kurma ve güç ilişkilerini pekiştirme aracıdır. Müftü Uyanık, kendisinin üstün bir sosyal konumda olduğunu, kahve ikramının bile aslında onun kendi otoritesinden kaynaklandığını ima ederek, toplumsal statü ve güç ilişkilerini belirleyici bir rol oynuyor. O kahve, misafirlere teşekkür etmekten çok, Müftü'nün aslında onlara ne kadar üstün olduğunu fark ettiren bir araç haline geliyor.

Çevrede pek sevilmeyen ve yaptığı haksızlıklarla bilinen bir adam hacca gider. Hac dönüşü Müftü Uyanık da onu ziyarete gider. Adam hacda yaptıklarını anlatmaya başlar: “Tavaf yaptım, Hira Mağarasına gittim, şeytan taşladım.” Şeytan taşladım deyince Müftü adama sorar: “Sen şimdi şeytanı da mı taşladın?” “Evet.” “Peki şeytan sana sen de mi evladım, demedi mi?” der (KK2). Müftü Uyanık, hac dönüşü ziyaret ettiği kişinin önceki kötü davranışlarını ve toplumsal statüsünü göz önünde bulundurarak, aslında onun manevi bir dönüşüm yaşamadığını ve şeytanla aynı seviyeye düşebilecek bir konumda olduğunu ima ediyor. Üstünlük kuramı bağlamında, sosyal etkileşimlerdeki üstünlük ilişkileri ve statü, sadece bireylerin sahip olduğu unvanlara, maddi güçlerine ya da dinî ritüellere dayalı değildir. Ayrıca, bir kişinin geçmişteki davranışları, onun toplumsal statüsünü ve diğer insanlara karşı nasıl bir konumda olduğunu belirler. Burada, Müftü Uyanık, hacı adama bir nevi toplumsal ve manevi sınıflandırma yaparak, onun daha önceki kötü davranışlarının etkisiyle, hâlâ manevi bir düzeyde şeytanla aynı seviyede olduğunu anlatmaktadır. Hac, İslam'da çok önemli bir ibadet olup, kişinin manevi arınma ve dönüşüm sürecinin bir simgesidir. Ancak burada hacı adam, geçmişteki kötü davranışlarından dolayı şeytanla eşdeğer bir konumda değerlendirilmektedir. Müftü'nün “Şeytan sana sende mi evladım demedi mi?” sorusu, aslında hacı adamın manevi temizlikten çok, yüzeysel bir ibadet gerçekleştirdiğini ve hâlâ geçmişindeki kötü davranışlarının onu manevi olarak şeytanla aynı seviyeye koyduğunu anlatan bir eleştiridir. Bu durumda, Müftü'nün cevabı, toplumsal ve manevi üstünlük ilişkilerinin sadece yapılan ritüellerle değil, bireylerin geçmişteki davranışları ve ahlaki duruşlarıyla da belirlendiğine işaret eder. Hac gibi önemli bir dinî ibadeti yapmış olsa da eğer kişi hâlâ geçmişteki haksızlıklarından ve kötü tutumlarından kurtulmamışsa, o zaman onun manevi düzeyinde bir değişiklik olmadığını gösterir. Müftü'nün “şeytan sana sende mi evladım demedi mi?” demesi, hacı adamın yapısal bir değişim yaşamadığını ve dolayısıyla hâlâ toplumsal ve manevi açıdan alt seviyede olduğunu vurgular.

Bazı fıkralarda Müftü manevi gücüyle karşısındakini manipüle ederek üstünlük sağlar. Burada, karşısındakinin güçsüz durumu ve hoca tarafından aşağılanması komik bir unsur yaratır. Üstünlük kuramı çerçevesinde, gülme, güçlü olanın zayıf olanı alt etmesi ve toplumsal statüdeki farklılıkların açığa çıkması ile ilgilidir. Birisi bir gün hocayı mevlit okumaya çağırır. Hoca okuyacağı eve gelir ve ev sahibine 50 liranı alırım demiş. Ev sahibi o esnada hocaya cevap vermez. Hoca mevlidi okur, bitirir. Ev sahibinden parayı ister. Ev sahibi: “Hoca, 50 lira çoktur sana 25 lira vereceğim.” demiş. Hoca ısrarla 50 lira istese de ev sahibi vermez. Hoca ev sahibine dönerek: “İlk istediğimde bu parayı vermeyeceğini anlamıştım. Ben de zaten mevlidin yarısını okumuştum.” demiş (KK11). Hoca, ev sahibinden 50 lira istemekte ancak ev sahibi bu miktarı vermek istemez. Bu durum, güçlü olma durumu ile zayıf olma durumu arasındaki etkileşimi gösteriyor. Hoca, bir manevi otorite figürü olarak, dinî ritüelleri okuma yeteneğini kullanarak aslında psikolojik üstünlük kurmayı amaçlıyor. İlk başta para istenmesi, ev sahibine üstünlük gösterisi yapan bir hareketken, mevlidin yarısını okuması, aslında manevi gücü ve toplumsal statüsünü vurgulayan bir strateji olarak öne çıkıyor.

Sonuç

Bu başlık altında araştırmacı söz konusu araştırma kapsamında ortaya koyduğu en somut noktaları ortaya koyar. Bu kısımda araştırma bulgularına dayalı olarak genel çıkarımlar yapılır. Bu kısımda bulguların farklı cümlelerle tekrarlanmasından kaçınılmalıdır. Araştırmanın sonuç kısmı, araştırma kapsamında yanıt aranan soruları cevaplar ya da kurulan denenceleri açıklar nitelikte yazılmalıdır.

Müftü Uyanık fıkraları, üstünlük kuramının toplumsal, psikolojik ve kültürel dinamiklerini yansıtan zengin bir örnekler bütünü oluşturur. Bu kuramın temel argümanı olan “gülme, başkalarının zayıflıkları veya ahlaki eksiklikleri karşısında duyulan üstünlük hissinden kaynaklanır” ilkesi, Uyanık'ın anlatılarında hem bireysel hem de kolektif düzeyde somutlaşır. Fıkralar, otorite figürlerini, toplumsal çelişkileri ve insani kusurları mizah aracılığıyla ele alırken dinleyiciye ahlaki, zihinsel veya sosyal bir üstünlük alanı açar. Bu üstünlük hissi, yalnızca eğlence amacı taşımaz aynı zamanda toplumsal adalet, manevi değerler ve sosyal hiyerarşiye dair derin bir eleştirel perspektif sunar.

Müftü Uyanık'ın fıkralarında üstünlük, çoğunlukla simgesel bir direniş biçiminde tezahür eder. Resmi otoriteyi (kaymakam, vali, defterdar) alaya alan diyaloglar, dinleyiciye “güçsüzün güçlüyü alt etme” imkânını gösterir. Bu durum, Hobbes'un “ani üstünlük patlaması” tanımını Anadolu kültürünün yerel değerleriyle harmanlar. Örneğin, protokol kurallarını dinî referanslarla ters yüz eden tavır, toplumun resmi hiyerarşiye duyduğu tepkiyi mizah yoluyla ifade eder. Bu anlatılar, dinleyiciye “kurumsal gücün manevi değerler karşısında ikincil kalabileceği” mesajını vererek kolektif bir tatmin sağlar.

Üstünlük kuramının ahlaki boyutu, Uyanık'ın adalet ve dürüstlük vurgusuyla öne çıkar. Fıkralarda, zenginlikle maneviyatın çatışması, aşiret bağlarının adaletin önüne geçemeyeceği veya sahtekârlığın cezalandırılması gibi temalar, dinleyiciyi “doğru olanın yanında” konumlandırır. Bu, salt bir zafer hissinden öte, toplumsal normların yeniden üretilmesine hizmet eder. Müftü'nün kararları, dinleyicinin ahlaki üstünlük duygusunu beslerken, toplumun ortak değerlerini pekiştirir. Özellikle kan davaları veya aile içi çatışmalarda tarafsız bir arabulucu rolü üstlenmesi, onu “adaletin temsilcisi” olarak yüceltir ve dinleyiciye bu adaletin parçası olma hissi verir. Kültürel kodlar, üstünlük ilişkilerinin şekillenmesinde kritik bir rol oynar. Müftü Uyanık, geleneksel Anadolu değerlerini (aşiret yapıları, dinî ritüeller, misafirperverlik) mizahın merkezine yerleştirir. Bu kodlar, fıkraların evrenselliğini sınırlasa da yerel bağlamdaki etkisini güçlendirir. Örneğin, cami yardımı toplamak için namaz vaktini manipüle etmesi veya hacıları manevi çelişkileriyle yüzleştirmesi, dinleyicinin kültürel hafızasındaki ortak referanslara hitap eder. Bu durum, mizahın yalnızca güldürme değil, aynı zamanda kolektif bilinci şekillendirme işlevini gösterir.

Üstünlük kuramının sınırları ise, Müftü Uyanık'ın kimi zaman “kendini üstün konuma yerleştirme” stratejisiyle belirginleşir. Örneğin, statü farklarını mizahla aşarken kendi dinî otoritesini merkeze alması, kuramın kibir eleştirisine açık kapı bırakır. Ancak bu durum, Uyanık'ın toplumsal rolüyle dengelenir; zira o, üstünlüğü bireysel çıkarlar için değil, toplumsal adaleti tesis etmek için kullanır. Bu çelişki, mizahın ikili doğasını yansıtır: Hem güçlüyü alt eden bir direniş aracı, hem de mevcut hiyerarşiyi sürdüren bir araç olabilir.

Sonuç olarak, Müftü Mehmet Uyanık fıkraları, üstünlük kuramının sosyal ve kültürel işlevlerini anlamak için önemli bir laboratuvardır. Bu anlatılar, mizahın yalnızca bir eğlence aracı değil, aynı zamanda toplumsal belleği inşa eden, adaleti savunan ve kolektif kimliği pekiştiren bir mekanizma olduğunu kanıtlar. Müftü'nün mirası, mizahın gücünü kullanarak otoriteyi sorgulayan, ahlaki değerleri yücelten ve dinleyiciyi “üstün” bir farkındalık düzeyine taşıyan bir geleneği temsil eder. Bu geleneğin analizi, insanın gülme eyleminin karmaşık katmanlarını anlamak için vazgeçilmez bir perspektif sunar.

Kaynakça

a) Yazılı Kaynaklar

- Boratav, P. N. (1969). *100 soruda Türk halk edebiyatı*. Gerçek Yayınları.
- Ekici, M. (2009). Gülme teorileri ve Nasreddin Hoca fıkraları. *21. yüzyılı Nasreddin Hoca ile anlamak (Uluslararası Sempozyum Bildirileri, 8-9 Mayıs, Akşehir: 2008)* içinde (pp. 271-280). Atatürk Kültür Merkezi Yayınları.
- Erkek, F. (2017). Kahkaha toplumdan yana: Henri Bergson'un gülme yorumu. *Dört Öge, (11)*, 1-16.
- Hobbes, T. (2007). *Leviathan veya bir din ve dünya devletinin içeriği, biçimi ve kudreti* (S. Lim, Çev.). Yapı Kredi Yayınları.
- Morreall, J. (1997). *Gülmeyi ciddiye almak* (K. Aysevenler & Ş. Soner, Çev.). İris Yayıncılık.
- Öğüt Eker, G. (2014). *İnsan kültür mizah*. Grafiker Yayınları.
- Öngören, F. (1983). *Cumhuriyet dönemi Türk mizahı ve hicvi*. Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Sütcü, Ö. Y. (2022). Gülmenin ciddiyeti: Üstünlük teorisi. *ETHOS: Felsefe ve Toplumsal Bilimlerde Diyaloglar, 15(2)*, 49-65.
- Türkmen, F. (1996). Mizahta üstünlük teorisi ve Nasreddin Hoca fıkraları. *Türk Kültürü, (403)*, 649-655.
- Türkmen, F. (1997). Mizah teorileri ve Nasreddin Hoca fıkraları. *Türk Yurdu, 114(460)*, 21-24.
- Ünal, M. (2009). Güldürünün kuramsal perspektifi. *Ege Üniversitesi İletişim Fakültesi Yeni Düşünceler, (94)*, 281-294.
- Yıldırım, D. (1999). *Türk edebiyatında Bektaşî fıkraları*. Akçağ Yayınları.
- Yılmaz, G. (2019). *Gülme kuramları bağlamında kazan tatar fıkraları* [Yayımlanmamış doktora tezi]. Gazi Üniversitesi.

b) Sözlü Kaynaklar

S.N.	Adı Soyadı	Doğum Yılı	Doğum Yeri	Eğitim Durumu	Mesleği	Yaşadığı Yer
KK1	İ.P.	1980	Silvan	Lise Mezunu	İşçi	Silvan
KK2	İ.E.	1966	Silvan	Lise Mezunu	Memur	Silvan
KK3	M.S.	1979	Silvan	Lise Mezunu	Elektrik	Silvan
KK4	M.M.K.	1961	Silvan	Ortaokul Mezunu	Emekli	Silvan
KK5	M.B.	1978	Silvan	Ön lisans Mezunu	Güvenlik Görevlisi	Silvan
KK6	S.G.	1979	Silvan	Ön lisans Mezunu	İmam	Silvan
KK7	Y.E.	1973	Silvan	Lise Mezunu	İşçi	Silvan
KK8	Z.K.	1976	Silvan	Lise Mezunu	İşçi	Antalya
KK9	M.Y.	1934	Silvan	Lise Mezunu	Emekli	Dişarbakır/Merkez
KK10	R.H.	1965	Silvan	Lise Mezunu	Memur	Silvan
KK11	E.B.	1981	Silvan	Lise Mezunu	Memur	Silvan

Etik Kurul Onay Belgesi

Çalışma Dicle Üniversitesi Rektörlüğü Sosyal ve Beşeri Bilimler Etik Kurulu Başkanlığının 27/03/2025-898797 tarih ve sayılı izni ile gerçekleştirilmiştir.

Evrak Tarih ve Sayısı: 27/03/2025-898797



T.C.
DİCLE ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜ
Hukuk Müşavirliği



Sayı : E-14679147-663.05-898797
Konu : İnceleme

27/03/2025

Sayın Mehmet Yusuf ASLAN

"Silvanlı Müftü Uyanık Fıkraları" başlıklı çalışmanız Yükseköğretim Kurumları Bilimsel Çalışma ve Yayın Etiği Yönergesi uyarınca Üniversitemiz Sosyal ve Beşeri Bilimler Etik Kurulu Başkanlığı tarafından değerlendirilmiş olup söz konusu çalışmanın bilimsel etik açısından uygun olduğuna ilişkin Üniversitemiz Sosyal ve Beşeri Bilimler Etik Kurulu Başkanlığı kararı Üniversitemiz Rektörlük Makamının 27.03.2025 tarih ve 897631 sayılı Oluru ile uygun görülmüştür.

Bilgilerinizi rica ederim.

Dr. Öğr. Üyesi Ömer ERGÜN
Hukuk Müşaviri V.

Ek: İlgili Belgeler (1 Sayfa)

Bu belge, güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.

Belge Doğrulama Kodu : *BSMFTH3V9Z* Pin Kodu : 71192

Belge Takip Adresi :

<https://turkiye.gov.tr/ebd?eK=5539&eD=BSMFTH3V9Z&eS=898797>

Adres: Dicle Üniversitesi Rektörlüğü, 21280-Diyarbakır

Telefon: +90 412 241 10 00 Faks: +90 412 241 10 56

e-Posta: gensek@dicle.edu.tr Elektronik Ağ: <http://www.dicle.edu.tr>

Kep Adresi: dicleuniversitesi@hs01.kep.tr

Bilgi için: Özcan Komuk

Unvanı: Büro Personeli



Bu belge, güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.

Investigation of Traditional Recreational Games in the Squid Game Series: A Semiotic and Content Analysis

Squid Game Dizisinde Yer Alan Geleneksel Rekreatif Oyunların İncelenmesi:
Göstergebilimsel ve İçerik Analizi

Nazlı Eser¹ 

Galip Öz² 

Araştırma Makalesi Research Article

Geliş tarihi/Received:
13.02.2025

Son revizyon teslimi/Last revision
received:
23.04.2025

Kabul tarihi/Accepted:
18.04.2025

Yayın tarihi/Published:
31.05.2025

Atıf/Citation:

Eser, N. & Öz, G. (2025). Investigation of
traditional recreational games in the Squid
Game series: A semiotic and content analysis.
TAM Akademi Dergisi, 4(1), 79-99.
<https://doi.org/10.58239/tamde.2025.01.005.x>

DOI:

10.58239/tamde.2025.01.005.x

ABSTRACT

Television series and films serve as mediating platforms for individuals who seek to manage their leisure time more effectively and engage in voluntary communication that enhances life satisfaction and motivation. In this context, the Squid Game series provides an alternative leisure option that intertwines considerations of time, money, and cultural values. This study aimed to identify traditional recreational games depicted in the Squid Game series and analyze their cultural and symbolic meanings. Additionally, using data from Google and Naver search engines, as well as from Netflix, the study sought to determine which children's games depicted in the series garnered the most viewer interest. For these purposes, nine traditional children's games were identified. Among these, the 'Sugar Honeycomb Game' and 'Dalgona Candy' emerged as the most frequently searched on Google, while the 'Red Light Green Light Game' and the 'Squid Game Doll' were most frequently searched on Naver. These findings were corroborated by Netflix viewership statistics. Moreover, children's games are recognized as effective tools for therapeutic recreation, potentially supporting individuals' physical, mental, and emotional health, reducing stress, and enhancing social interaction. Based on these insights, the study offers recommendations for incorporating traditional children's games into therapeutic recreation programs.

Keywords: Therapeutic Recreation, Recreational Games, Online Series, Semiotic Analysis, Content Analysis

1. Uzman, Munzur Üniversitesi, nazlieser1209@gmail.com, ORCID ID: 0000-0002-4243-9463
2. Uzman Öğretmen, Malatya Doğan Yol İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü, galip.oz@hotmail.com, ORCID ID: 0000-0003-0022-5579

Öz

Televizyon dizileri ve filmler, boş zamanlarını daha etkili bir şekilde yönetmek ve yaşam memnuniyetini ve motivasyonu artıran gönüllü iletişimde bulunmak isteyen bireyler için arabulucu platformlar görevi görmektedir. Bu bağlamda, *Squid Game* dizisi, zaman, para ve kültürel değerlerin iç içe geçtiği alternatif bir boş zaman seçeneği sunmaktadır. Bu çalışma, *Squid Game* dizisinde tasvir edilen geleneksel eğlence oyunlarını belirlemeyi ve bunların kültürel ve sembolik anlamlarını analiz etmeyi amaçlamaktadır. Ayrıca, Google ve Naver arama motorlarından ve Netflix'ten alınan verileri kullanarak, dizide tasvir edilen çocuk oyunlarının hangisinin en fazla izleyici ilgisi çektiğini belirlemeyi amaçlamıştır. Bu amaçlar doğrultusunda, dokuz geleneksel çocuk oyunu belirlenmiştir. Bunlar arasında, Google'da en sık arananlar 'Şeker Kalıbı Oyunu' ve 'Dalgona Şekeri' olarak ortaya çıkarken; Naver'da ise en sık arananlar 'Kırmızı Işık Yeşil Işık Oyunu' ve 'Squid Game Bebeği' olmuştur. Bu bulgular Netflix'in izlenme verileriyle de doğrulanmıştır. Ayrıca çocuk oyunları, potansiyel olarak bireylerin fiziksel, zihinsel ve duygusal sağlığını destekleyen, stresi azaltan ve sosyal etkileşimi artıran terapötik rekreasyon için etkili araçlar olarak kabul edilmektedir. Bu görüşlere dayanarak, çalışma geleneksel çocuk oyunlarını terapötik rekreasyon programlarına dahil etmek için öneriler sunmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Terapötik rekreasyon, Rekreasyonel oyunlar, Çevrimiçi diziler, Göstergebilimsel analiz, İçerik analizi

Giriş

Squid Game is a South Korean online drama series that premiered on Netflix on September 17, 2021. The series follows 456 financially desperate individuals who compete in traditional children's games for a substantial cash prize. The series consists of nine episodes, featuring games that involve elements of reasoning and chance. The main characters of the drama are Yeong-su Oh - Oh Il-nam (Player 001), Lee Jung-jae - Seong Gi-hun (Player 456), Park Hae-soo - Cho Sang-woo (Player 218), Anupam Tripathi - Abdul Ali (Player 199), HoYeon Jung - Kang Sae-byeok (Player 067), Heo Sung-tae - Jang Deok-su (Player 101), Kim Joo-ryoung - Han Mi-nyeo (Player 212), Lee Yoo-mi - Ji-yeong (Player 240), Ja Hyeong Kwok (Player 278), Gong Yoo (Marketer), Wi Ha-joon - Hwang Jun-ho (Police officer) (Netflix, 2021).

The central theme of the series revolves around Oh Il-nam (Player 001), who, while battling a brain tumour, wishes to relive his childhood by playing games, hoping to experience the joy and simplicity of those times. In the series, it is revealed that the games were created based on Oh Il-nam's question *What can we do for fun?* (Netflix, 2021). The design of the games based on this question enables a therapeutic recreation framework for analyzing the series' content.

What is therapeutic recreation? Therapeutic recreation (TR) refers to recreational services provided to special groups (e.g., patients, individuals with disabilities, the elderly, and those facing restrictive conditions or social exclusion) to eliminate and/or reduce physical, mental, and social disadvantages through enjoyable activities such as games, competitions, and other recreational practices (Carter & Van Andel, 2019, p. 3; Kunstler & Daly, 2010, p. 4). According to another definition, therapeutic recreation aims to enhance a person's well-being, general health, or quality of life by purposefully utilizing or create leisure time (Robertson & Long, 2008, p. 4). It is believed that

the first therapeutic recreation practices began between 1854 and 1856, when Florence Nightingale established a hospital cafeteria that hosted music, theatre, book readings and games (Çetiner, 2019, p. 408).

1. Literature Review

An examination of the literature reveals that research on semiotic and content analysis primarily focuses on the online representation of destinations, video games, advertisements, tourism posters, promotional materials, and TV series and films. In non-tourism sectors, researchers such as Agustini et al. (2017), Aşçı (2018), Damayanti et al. (2021), Suryana and Merrita (2021) analyzed various images such as lipstick, women, Mentos shown in advertisements using content and semiotic analysis. TV series or films communicate their intended messages to audiences using semiotic, visual, symbolic and linguistic tools (Tutar, 2022, p. 17). Researchers such as Choet al. (2018), Aisyah (2020), Daniela and Faoth (2021), Azeharie et al. (2022), Fajariansyah (2023) employed content and semiotic analyses to examine visual materials in TV series and films. In tourism and related sectors, researchers such as Pennington and Thomsen (2010), Hunter (2016), Gou and Shibata (2017), Lian and Yu (2017), Lourenção et al. (2020), Paraskevaidis and Weidenfeld (2021), and Li et al. (2023) have analyzed the destinations image through photographs representing various destinations using content and semiotic analysis. Similarly, researchers such as Güdekli et al. (2016), Sel and Aktaş (2019), and Kırıcı-Tekeli et al. (2022) have analyzed tourism posters or promotional posters using content analysis and semiotic analysis methods. A comprehensive literature review of semiotic and content analyses applied to traditional recreational games offers deeper insights into the cultural, social, and psychological dimensions of these games. A closer examination of a few studies reveals the following:

Choi et al. (2007), conducted a content analysis on online images of tourism websites and online travel blogs of the Macau destination. In this regard, it has been concluded that the online destination image of Macau varies on various sites where information is collected.

Uslu, Karavelioğlu and Gumusgul (2020), highlight the importance of traditional recreational games for managing time during the COVID-19 pandemic. Findings suggest that traditional games, which can be practiced at home, may enhance physical activity levels and strengthen the immune system.

Rahman et al. (2020), examine traditional Indian folk games, identifying their potential therapeutic benefits for children with neurodevelopmental disabilities. The research concludes that folk dances serve various functions and have the potential to be used for therapeutic intervention in children with neurodevelopmental disabilities.

Uygun et al. (2021), aimed to examine the gastronomic elements in the Love 101 series on the Netflix platform. In this direction, ten visual indicators in the series were analyzed through semiotic analysis. As a result of the research, it has been determined that the gastronomic items in the series and the items in the promotional films of the Ministry of Culture and Tourism of the Republic of Turkey are similar, and at the same time, the emotions desired to be given in the promotion and the emotions felt in the series are similar.

Tutar (2022), tried to determine whether the Squid Game series can be watched from the perspective of Social Darwinism through semiotic analysis. In this regard, it has been concluded that Social Darwinism supports neoliberal socio-economic inequality. It has also been found that the weak are reflected with metaphors of brutality, greed and cruelty.

Sharma et al. (2023), investigated the interactions of game players with other players and non-player characters, their emotional solidarity within the game, destination image and intentions to visit real destinations. In this regard, it was concluded that the players were in emotional solidarity with other players and non-player characters and had the intention of visiting real destinations.

Ece, Ünsal and Çalık (2023), comprehensively examines traditional recreational activities practiced for children in Turkish culture. It emphasizes the impact of active participation in play and recreational activities on children's development.

Raval (2023), study delved into the significance of traditional outdoor games in fostering cognitive and social development among children. The findings indicated that these games provide a rich and distinctive environment for children to engage in social interactions, thereby enhancing their cognitive and social competencies.

Satılmış, Bilgin and Ödemiş (2023), investigates the effects of traditional street games on the social skills, psychological resilience, and hope levels of foreign children. A sample of 51 foreign-born children was recruited to provide data for this study. The findings reveal that these games positively contribute to the social and psychological development of children.

Traditional recreational games featured in online series serve as more than mere entertainment; they are crucial elements imbued with profound meanings and various functions. These games play a significant role in several key areas (Carter & Van-Andel, 2019; Teke & Avşaroğlu, 2020; Uslu, Karavelioğlu & Gumusgul, 2020; Rahman et al. 2020; Güncan, 2021; Kulakoğlu Dilek, 2022; Karakayalı, Kanca & Uçar, 2023):

Preservation and Dissemination of Cultural Heritage

- **Identity Formation:** These games offer valuable insights into a society's history, values, and customs. When revied in online series, they can foster a stronger sense of cultural identity among viewers.
- **Memory Function:** Forgotten games, when showcased in series, are transmitted to future generations, ensuring the preservation of cultural memory.
- **Tourism Attraction:** Traditional games, featured in series can contribute to a region or country's tourism industry. Viewers may be motivated to travel to these locations to experience the games they have seen on screen.

Strengthening Social Bonds

- **Reason to Gather:** Game scenes in series provide an opportunity for families and friends to come together and enjoy quality time.
- **Shared Values:** These games facilitate the convergence of individuals from diverse age groups around common values, strengthening social cohesion.

Educational Benefits

- **Historical Knowledge:** Games in series provide information about historical processes, traditions, and beliefs.
- **Social Skills Development:** They contribute to the development of social skills such as cooperation, competition, and respect.
- **Linguistic and Cultural Enrichment:** Games from various regions enhance viewers' awareness of linguistic and cultural diversity.

Psychological Benefits

- **Stress Reduction:** Playing games can be an effective way to relax and unwind after stressful or tiring days.
- **Happiness Hormones:** The endorphins released during gameplay boost feelings of happiness and pleasure.
- **Imagination Development:** Games in series encourage viewers to use their imagination and create different scenarios.

In conclusion, traditional recreational games featured in online series offer numerous cultural, social, educational, and psychological benefits. These games preserve societal memory, strengthen social bonds, and contribute to individual personal growth.

2. Methodology

Secondary data obtained from Google, Naver and Netflix were used within the scope of the research. Qualitative research method and descriptive research approach were adopted. This research was limited between September 17, 2021, and September 17, 2023. The limited number of academic studies on this subject, the scarcity of field studies, the density of data in the internet database, the constant renewal of time-dependent data, time limitation, etc. were the limitations of the research.

In this study, while dividing into sections for the purpose of using semiotic analysis and content analysis, the nine-episode first season names used in Netflix production were preferred. The images related to children's games shown in each section were determined and stored. These sections were re-classified according to the obtained images. Series episodes that did not include children's games were not included in the study. As a result of the selected images, nine children's games (Toy Grabbing Machine Game, Ddakji Game, Red Light Green Light Game-Squid Game Doll, Sugar Honeycombs Games-Dalgona Candy, Rope Pulling Game or Tug-Of-War, Marbles Game, Glass Bridge Game, Coin Flip Game and Squid Game) were determined and semiotic analysis was applied. Secondly, an online image search was conducted for the ten selected children's games on Google and Naver search engines. While searching, in order to prevent language bias on Google and Naver search engines, both English and Korean names were taken into consideration, and separate images were collected and content analysis was conducted. As a result of the search, 7070 images were obtained on Google and 3568 images on Naver. Finally, the results of the two analyses were used to determine which of the children's games depicted in the series attracted the most viewer attention, using data from Netflix.

3. Findings

This section presents the semiotic and content analyses of the identified games, along with the frequency of images obtained from various search engines. Finally, the findings are also associated with Netflix data.

3.1. Semiotic analysis of the Squid Game

Semiotics is based on the theory proposed by F. De Saussure (1916). Later, this theory was developed by the French linguist Roland Barthes (Çakar, 2010, p. 35). The most crucial stage of semiotic analysis is the signification process, in which the relationship between the signifier and the signified is established, including the concepts of “*denotation*” and “*connotation*” (Aiello, 2020, p. 370; Penn, 2000, p. 230-240). At the level of denotation, which is the first level of signification, the meaning is clear and is understood in the same way by everyone at this point. In other words, it denotes universally accepted and indisputable facts. The second level of signification is connotation. Secondary concepts, images, subjective attitudes, and secondary emotional meanings that are not perceived or undetectable in the same way by all viewers are called connotations (Cullum-Swan & Manning, 1994, p. 465-470; Hunter, 2016, p. 223). In this regard, the selected ten visuals from the Squid Game series were analyzed through semiotic analysis.

Table 1: Red Light Green Light 1



Analysis

Indicator: Seong Gi-hun trying to get a toy from the toy machine for his daughter’s birthday, Commercial recreation

Showing: Game Center, Toy Machines, Toys, Man, Child

Shown: Playing the Toy Grabbing Machine Game, Joy, Happiness, Entertainment, Gain

Straight meaning: In the image in Table 1; It is seen that the character of the lead actor, Seong Gi-hun, wins a gift for his daughter’s birthday with the help of a child in the game center.

Side meaning: Coins are thrown into the machine and the joystick is turned for a few seconds. It is then moved to the right, left, up and down. The button that raises the crane is pressed. The claw is moved in the desired direction, and the toy is aimed at. If the toy falls onto the door, it is a matter of luck. The claw machine was invented in 1893, inspired by the machines used in the construction of the Panama Canal (Yoon, 2017). However, it was released as a game machine in

1926. The claw machine known today was invented in 1930 by carnival operator Willam Barlett. Later, with the acceptance of the Johnson Act, also known as the Transport of Gambling Devices Act, in 1951, these machines were seen as gambling machines and were banned. In 1974, the provisions of the law were relaxed (VanHooker, 2019). In the early 1980s, it became widespread as Europe and Japan began to export machinery.

Table 2: Red Light Green Light 2



Analysis

Indicator: Playmaker and Seong Gi-hun playing Ddakji at the train station, Indoor recreation

Showing: Red and Blue Ddakji Paper, Men, Woman, Spectator, Suit, Train Station, Tile

Shown: Playing Ddakji Game, Ambition

Straight meaning: In the image in Table 2; The quarterback offers to bet Seong Gi-hun character by playing the Ddakji game. By choosing the blue card, Seong Gi-hun wins the game.

Side meaning: Ddakji is a game played with origamis, which is formed into squares by folding paper. This game is played by placing a piece of paper on the ground and having the opponent hit it with another piece of paper, then turning the piece of paper over (Federation of Korean Cultural Center, 2018). It can also be thought of as the equivalent of the game *Taso*.

Table 3: Red Light Green Light 3



Analysis

Indicator: Players playing traditional children's game against time in open area, Outdoor recreation

Showing: Players, Doll, Employees or Soldiers in Pink Overalls, Clock, Player Numbers, Border Line, Tree, Green, White, Land, Sky

Shown: Playing Red Light Green Light Game and Squid

Straight meaning: In the image in Table 3; While Squid Game Doll was saying ‘green light-red light’, out of 456 players advancing, 201 players were able to cross the finish line in five minutes.

Side meaning: There is a distance of at least 5 meters between the traffic police selected for the game and the children at the starting line. The game starts with the traffic police singing *the green light-red light song* (Netflix, 2021). When the police shout “*green light*”, the children run toward the police, and when they shout, “*red light*”, the children stop. However, if anyone moves during the red light, they return to the starting line, and this process continues until the first child reaches the traffic police. The game ends with the winner being the new cop. The aim of this game is to strike a balance between moving quickly and stopping immediately, as well as reaching the traffic police (Wukihow, 2023). It can be said that this game is similar to the “*Sculptures*” or “*Grandma’s Footprints*” games played in England (Gottamentor) and the “*Midwife Tura 1 2 3*”, “*Old Cushion*” and “*What time is it mom?*” games played in Turkey.

Table 4: The Man with the Umbrella



Analysis

Indicator: Removing the candy from the mold without breaking the shape in the park, Outdoor recreation

Showing: Children’s playground, Slides, Star, Umbrella, Circle, triangle, Candy container, Needle, Employees or Soldiers in Pink Overalls, Han Mi-nyeo, Players, Pink, Green, Yellow

Shown: Playing Sugar Honeycombs Games and Dalgona Candy

Straight meaning: In the image in Table 4; 108 players passed the round by scraping the shapes with patterns on them and removing them from the mold within 10 minutes. Some players even took advantage of the light and the melting of sugar to win.

Side meaning: This game involves trying to remove the dalgona candy, which is made with sugar and baking soda and poured into shaped molds, from the sugar mold with the help of a needle, without breaking it (HABERNEW, 2021). According to the rules, the player chooses one of four shapes: triangle, round, star, and umbrella.

Table 5: Stick to The Team



Analysis

Indicator: Winning of a group by pulling the rope in groups, Sports recreation

Showing: Road, Rope, Players, Employees or Soldiers in Pink Overalls, Bridge, Light, Lamp, Yellow, Green

Shown: Playing Rope Pulling Game or Tug-Of-War

Straight meaning: In the image in Table 5; For the tug-of-war game, the players are divided into 8 teams of 10. To determine which team would start the game first, lots were drawn (Netflix, 2021). As a result of the draw, the 1st and 7th teams competed in the first round, and the 4th and 5th teams competed in the right and left towers in the next round. In the series, the 1st group won the game with strength, while the 4th group won the game due to the tactical moves of player 1 and player 218. At the end of the game, 40 people won.

Side meaning: According to the Korean National Culture Encyclopaedia, the game of tug-of-war has its origins in a battle between Wu and Cho. It is believed to have first been practiced as an agricultural ritual in the 15th century. The reason for this is that the original name of this game is “*발하(拔河) Balha*”, which is played along a river and directly reveals its relationship with agriculture. Even the ropes used in the game are made of straw. According to Korean culture, the rope is likened to a snake or dragon (Naver, 2021). In 2015, Cambodia, Philippines, Republic of Korea, and Vietnam co-listed the game as part of Tugging rituals and games on the representative list of intangible cultural heritage (United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization [UNESCO], 2023).

According to Player 001's tactic, the leader (Player 456) plays an important role in this game because the players behind the leader look at the leader's back. At the end of the rope is a reliable person (Player 199), like the anchor of the ship. Players line up left and right, leaving the rope in the middle. Then they tuck the rope under their armpits, bringing both feet straight forward. Finally, holding on for the first ten seconds, they lean back to reach the ground. When the opponent loses their balance, they start to pull. According to Player 218's tactic, after all these stages, all players walk three steps forward, and when the opposing team loses their balance, they start pulling backwards again, and the game is won.

Table 6: Ggambu 1



Analysis

Indicator: Neighbourhood odd or even game, Outdoor recreation

Showing: Marbles/Taw, Players, Cho Sang-woo, Abdul Ali, Green

Shown: Playing Marbles Game Type 1

Straight meaning: In the image in Table 6; Each player is given a bag containing 10 marbles. Players play marbles on a platform reminiscent of the 199 and 218 neighbourhoods. They try to guess whether the number of marbles they are holding is odd or even. At the end of the game, the player wins by cheating against Player 199 who do not know the 218 games.

Side meaning: There are about nineteen different variations of the marble game (Casbergue & Kieff, 1998, p. 146). Although there are different types of gameplays, odd or even is preferred in this version of the marble game. First, the player chooses a partner. Then the player holds the marbles they want to win from her/his rival, closing them in their hands. They try to guess the number of odd and even marbles in the opponent's hand. The losing player gives the player whose guess was correct marbles from their own hand, matching the number of marbles the winning player has. In other words, the losing player gives as many marbles as the number of bets to the winner.

Table 7: Ggambu 2

Analysis

Indicator: Throw marbles in the pit, Outdoor recreation

Showing: Jang Deok-su, Player 278, Employees or Soldiers in Pink Overalls, Neighbourhood, Door, Hole, Marbles/Taw, Roof, Bicycle, Soil, Barrel, Flowerpot, House, Courtyard

Shown: Playing Marbles Game Type 2

Straight meaning: In the image in Table 7; Players 101 and 278 play a game of inserting marbles in the nook. Player 101 wins this game.

Side meaning: This game can be played on carpet, earth or a marble floor. A starting line is drawn first, or a point is marked to throw from. Then, a circle can be drawn with chalk at a distance

where the marble can enter, or a nook can be opened manually. The players stand on the line and try to throw their marbles into the nook. The game is won by the players who successfully gets their marble into the nook.

Table 8: Vips



Analysis

Indicator: Crossing by jumping over glass, Indoor recreation

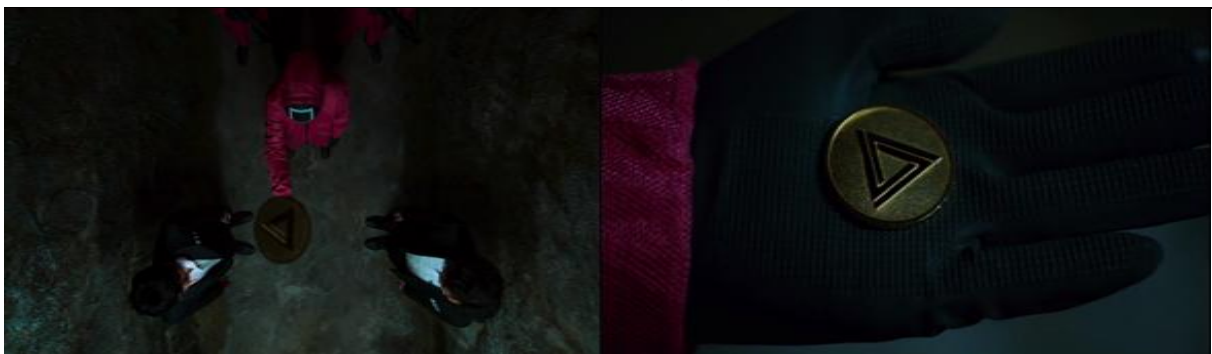
Showing: Jang Deok-su, Seong Gi-hun, Cho Sang-woo, Kang Sae-byeok, Players, Pine, Number, Circus, Tent, Red, Pink, Green, Clock, Lights, Stairs

Shown: Playing Glass Bridge Game

Straight meaning: In the image in Table 8; Other players worked to cross the bridge when a player, who is a glass master, sees the reflection of the tempered glass in the light. Players have chosen numbers again according to the order in which they will play. Only three players (456, 218, and 067) who chose the trailing numbers 14, 15 and 16 made it to the finals.

Side meaning: Between the entrance and the exit of the room are two bridges side by side, each consisting of eighteen glass panels. To win, players must cross these bridges within 16 minutes and reach the other side of the room. However, some of the glass in the bridges consists of tempered glass, which can withstand weight, while some consist of ordinary glass, which breaks easily. The play also resembles tightrope walkers in circus tents. On the other hand, it is thought to be similar to the Turkish traditional children's game "*seksek*" or the Hungarian traditional children's game "*ugroiskola*".

Table 9: One Lucky Day



Analysis

Indicator: Evaluation of free time with the game of chance, Simple recreation

Showing: Squid Game money, Tossing a coin, Cho Sang-woo, Seong Gi-hun, Employees or Soldiers in Pink

Overalls, Tuxedo, Glove, Cellar

Shown: Playing Coin Flip Game

Straight meaning: In the image in Table 9; For the final game, players 218 and 456 flip a coin to determine offense and defense. The faces of the coin to determine offense and defense. Player 456, who chooses the triangle side, gains the right to choose first and selects the offensive role, while player 218 takes the defensive side.

Side meaning: This game derives its name from the terms used to describe the two sides of the coins. One person tosses the coin and the other person makes a guess while the coin is in the air. The person who tosses the coin catches it mid-air. The individual whose guess is correct wins the game. The act of tossing a coin to determine between two possible outcomes has been practiced for thousands of years. The history of this game, which has been played for centuries, can be traced back to a game of chance called "*navia aut caput*" (ships and heads) during the Roman period. The name of the game originates from the two-faced Roman god Janus. In Peru, this game is called "*cara o sello*" (face and seal), while in England it is referred to as "*cross and stake*". The tradition of naming the game after the shapes on the coins in the past continues to this day. According to the literature, some researchers suggest that this game originated in Ancient Greece, where children would cover one side of a shell with black pitch, leave the other side white, and then toss it into the air.

Table 10: One Lucky Day



Analysis

Indicator: Attack and defensive team getting rid of blocks, Outdoor recreation

Showing: Line, Field, Cho Sang-woo, Seong Gi-hun, Clock, Doll, Triangle, Square, Round

Shown: Playing Squid Game

Straight meaning: In the image in Table 10; Player 456 starts the game by hopping on one foot from the attacking area (the initial circle). The player continues hopping on one leg until reaching the neck of the squid. Player 218, on the defense, attempts to stop them. However, player 456 ultimately wins the game.

Side meaning: The objective of the Squid Game, which lends its name to the series, is to prevent the attacking team from advancing. This game is also known as "*Army Oden*" (육군오뎅) or "*Squid Dalguji*" in Korea. To play the Squid Game, a shape consisting of squares (body), triangles, and

circles (head) is drawn on the ground. The game is divided into two roles: offense and defense. The offensive team starts in the circle (head) of the figure, while the defensive team positions itself in the triangles and squares (body). The attacking team begins by hopping on one foot. If a player successfully passes through the narrow rectangle (a passage between the triangle and the square), they gain the right to walk on both feet. Any player whose body part, aside from the foot, touches the ground is eliminated. The defensive team, on the other hand, can walk on two legs outside the lines if they move through the gaps between the triangle and the square on either side. The defending team wins by entering the circle beneath the squid's body and reaching the attacking circle.

3.2. Online visual content analysis according to the Squid Game connotation

Content analysis, is a systematic method for identifying significant themes or symbols a given work. (Starosta, 1988, p. 359). In other words, it is a technique used to examine the content of various data sources (Harwood & Garry, 2003, p. 479). The research problem was defined, the universe was determined and the sample was selected. For this research, online images were collected using various keywords to determine which terms yielded the highest number of results. Images retrieved for each keyword were saved in separate folders to facilitate systematic content analysis. All images not depicting the recreational games featured in the Squid Game series were excluded. A coding table was created. Percentage and frequency calculations were made for each category created using the Microsoft Excel program.

In this research, recreational games depicted in the Squid Game series were analyzed through online images collected between September 17, 2021, and September 17, 2023. The data obtained from this analysis were subjected to content analysis. The findings derived from the content analysis are presented in the table 11. Within the scope of the research, nine recreational games appearing in six episodes of the series were identified, and these games were searched using two different search engines in two different languages. Table 11 presents the frequency distribution of search results for each traditional game on Google and Naver.

Table 11: Content analysis of recreational games played on the Squid Game

Series Episodes	Recreational Games	Google (International) Σi	Σi (7070)	%	100%	Naver (South Korea) Σi	Σi (3568)	%	100%
	Toy Grabbing	128		9,66		2		0,14	
	Machine Game								
	장난감잡는기계 (jangnangam jabneun gigye)	16		1,22		7		0,52	
	Ddakji Game	257		19,42		39		2,92	
	떡지게임 (tteogji geim)	170	1324	12,83	18,73	386	1340	28,81	37,55
Red Light Green Light	Red Light Green Light Game and Squid	519		39,19		266		19,85	

	Game Doll								
	레드라이트그린라이트게임								
	(mugunghwa kkoci pieot seumnida)								
	과오징어게임인형								
	(ojing-eo geim inhyeong)								
The Man with The Umbrella	Sugar Honeycombs Games and Dalgona Candy	1478		85,73		140		21,31	
	사탕금형게임	246	1724	14,27	24,38	517	657	78,69	18,42
	(satang geumhyeong geim) 과 Ppopgi								
Stick to The Team	Rope Pulling Game or Tug-Of-War	1300	2280	56,02	32,25	52	372	13,97	10,42
	줄다리기 즉 Juldarigi	980		43,98		320		86,03	
Gganbu	Marbles Game	948		95,95		12		2,59	
	구슬게임 (guseul geim)	40	988	4,05	13,98	450	462	97,41	12,95
Vips	Glass Bridge Game	243		50,32		3		0,84	
	유리다리게임 (yuli dali geim)	240	483	49,68	6,83	357	360	99,16	10,08
One Lucky Day	Coin Flip Game	58		21,41		4		1,06	
	동전던지기게임	20		7,38		335		88,85	
	(dongjeon deonjigi geim)		271		3,83		377		10,58
	Squid Game	36		13,28		6		1,61	
	오징어게임 (ojing-eo geim)	157		57,93		32		8,48	

As seen in Table 11, 7070 images were obtained from Google's online images database, and 3568 images were retrieved from Naver's online image database. "Rope Pulling Game or Tug-Of-War (줄다리기 즉 - Juldarigi)" (32,25%), which is part of the Stick to The Team section in the Google search engine, accounted for 32,25% of the images, making it the most represented game. However, "Sugar Honeycombs Games and Dalgona Candy" emerged at the most visually searched game on Google, with 85,73% (1478) of the images. On Naver, the recreational games in the "Red Light Green Light" section accounted for 37,55% (1340) of the images. Nevertheless, "Red Light Green Light Game (레드라이트그린라이트게임 - mugunghwa kkoci pieot seumnida) and Squid Game Doll (과오징어게임인형 - ojing-eo geim inhyeong)" became the most visually searched games on Naver, representing 47,76% (640) of the images. This trend can be attributed to the strong historical roots of

these games, which have been passed down through generations and remain easy to play even in modern times.

3.3. The relationship between Netflix data and search engines

According to Netflix data, 132 million households have viewed at least two minutes of the *Squid Game*. Among these viewers, 89% watched at least 75 minutes of the series (Netflix Research, 2023). Furthermore, 66% of these individuals completed the entire series within the first 23 days. Over the first 28 days, the series accumulated 1,650,450,000 hours of viewership, eventually reaching approximately 2.2 billion hours within a year (Netflix TV, 2023).

The first episode of the series, “*Red Light Green Light*” has a duration of 59 minutes and 42 seconds. The second episode, “*Hell*”, which does not feature recreational games and is excluded from the research, runs for 1 hour, 2 minutes and 30 seconds. Content analysis reveals that viewers tend to watch the entirety of the first episode and part of second episode. This may explain why images associated with the “*Red Light Green Light*” section (37,55%) are most frequently searched on the Naver search engine. In contrast, the prominence of the “*Stick to The Team*” section in Google search results may be attributed to the historical and cultural significance of such games, which continue to be played globally. By synthesizing the findings from content analysis and Netflix viewing data, it can be concluded that a direct correlation exists between on-screen representation and audience engagement.

4. Discussion

Despite the rich cultural and historical background of traditional children’s games, limited academic studies have examined their role in the context of therapeutic recreation. When examined alongside their depiction in modern visual media, such as television series and films, the existing research becomes almost negligible. The research underscores the importance of reviving traditional children’s games that have faded into obscurity, particularly within the context of recreational activities and therapeutic recreation.

When the literature is examined; Choi et al. (2007) and Sharma et al. (2023) concluded that recreational children’s games affect the intention to revisit destinations. Uslu, Katavelioğlu and Gumusgul (2020), Rahman et al. (2020), Ece, Ünsal and Çalık (2023), Raval (2023) and Satılmış, Bilgin and Ödemiş (2023) concluded that recreational games have potential therapeutic benefits on individuals. It is thought that this research expands the results of the studies conducted. It is also thought that these games diversify the findings in the literature regarding the protection and dissemination of cultural heritage, strengthening social ties, and educational and psychological benefits. However, unlike Uslu, Karavelioğlu, and Gumusgul (2020), this study suggests that outdoor recreation activities are more effective.

When the visuals were examined as a result of the semiotic analysis, it was observed that five games represented indoor recreational activities, while four games represented outdoor recreational activities. As is well known, all the children’s games depicted in the series, except for those listed in Table 1., can be played as outdoor recreational activities. On the other hand, it can be inferred that the series aims to evoke a nostalgic sense of neighbourhood and a connection to the natural

environment. Additionally, it is evident from the visuals that middle-aged and older individuals actively participate in children's games.

The findings, presented through semiotic analysis, online visual content analysis, and interpretive analysis using Netflix data, demonstrate that individuals across all age groups are interested in traditional children's games and that such games can significantly enhance recreational engagement. Recreation, which encompasses activities suitable for individuals of all ages, including those who are healthy or disabled has been shown to increase overall well-being (Tütüncü et al., 2019, p. 113). Games, as a key component of therapeutic recreation activities, help older adults maintain physical fitness by improving their flexibility, coordination and agility, while also enhancing problem-solving skills, reducing stress, contributing to psychological relaxation, and fostering social bonds through various sports activities and outdoor experiences (Öztürk-Karataş & Karataş, 2022, p. 103). In this context, the significance of traditional children's games is re-emphasized, highlighting their potential as a valuable tool for recreational and therapeutic purposes.

Conclusion and Recommendations

This research aimed to identify traditional recreational games depicted in the Squid Game series and analyze their cultural and symbolic meanings. The study is original in that it describes children's games with a broad historical and cultural background by establishing a connection with a recently popular online series. Contributes to the understanding of how traditional games depicted in online series can influence public interest and therapeutic recreation practices.

As a result of the research, the series episode with the most images on Google Search Engine is Stick to The Team (2280 images); the recreational children's game with the most images is Sugar Honeycombs Games and Dalgona Candy (1478 images). The series episode with the most images on Naver Search Engine is Red Light Green Light (1340 images); the recreational children's game with the most images is Red Light Green Light Game and Squid Game Doll's images obtained from the Korean images search (레드라이트그린라이트게임 - mugunghwa kkoci pieot seumnida and 과오징어게임인형 - ojing-eo geim inhyeong) (640 images). In both datasets, The Man with The Umbrella consistently ranked in second place.

In summary, when semiotic analysis, content analysis and Netflix data regarding online visuals featuring traditional children's games from the Squid Game series are considered collectively, it can be concluded that a significant and positive relationship exists between these elements. Furthermore, the subtext within the series highlights the importance of traditional children's games, which can be assessed within the scope of therapeutic recreation and offer potential for encouragement and application.

Media producers can emphasize traditional recreational games to enhance cultural awareness and potentially broaden their use in therapeutic applications. On the other hand, recreation planners can incorporate traditional children's games into therapeutic recreation programs. In future research, various analyses can be made by obtaining the views of the audience or the evaluations of the series' followers on this subject.

References

- Agustini, N. K. S., Netra, I. M., & Rajeg, I. M. (2017). Semiotic analysis in Maybelline Lipstick advertisement. *Jurnal Humanis, Fakultas Ilmu Budaya Unud*, 20(1), 35-41.
- Aiello, G. (2020). *Visual semiotics: Key concepts and new directions*. The SAGE handbook of visual research methods, 367-380.
- Aisyah, L. (2020). Semiotic analysis of animated tv series riko: Jarak Matahari_Bumi"as an educational media for children. *Jurnal Ilmiah Publipreneur*, 8(2), 31-44. <https://doi.org/10.46961/jip.v8i2.157>
- Aşçı, D. (2018). Semiotic analysis of woman image in outdoor advertisements. *Ulakbilge*, 6(25), 715-736. <https://doi.org/10.7816/ulakbilge-06-25-04>
- Azeharie, S., Sari, W. P., & Irena, L. (2022, April). Feminism Perspective on Bridgerton Drama Series. In *3rd Tarumanagara International Conference on the Applications of Social Sciences and Humanities (TICASH 2021)* (pp. 72-80). Atlantis Press. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.220404.012>
- Barthes, R. (1967). *Element of Semiology*. New York: Hill and Wang.
- Buckley, R. C., & Brough, P. (2017). Nature, eco, and adventure therapies for mental health and chronic disease. *Frontiers in Public Health*, 5, 220. <https://doi.org/10.3389/fpubh.2017.00220>
- Carter, M. J., & Van-Andel, G. E. (2019). *Therapeutic recreation: A practical approach*. Waveland Press.
- Casbergue, R. M., & Kieff, J. (1998). Marbles, anyone?: Traditional games in the classroom. *Childhood Education*, 74(3), 143-147. <https://doi.org/10.1080/00094056.1998.10522691>
- Cho, H., Schmalz, M. L., Keating, S. A., & Lee, J. H. (2018). Analyzing anime users' online forum queries for recommendation using content analysis. *Journal of Documentation*, 74(5), 918-935. <https://doi.org/10.1108/JD-08-2017-0122>
- Choi, S., Lehto, X. Y., & Morrison, A. M. (2007). Destination image representation on the web: Content analysis of Macau travel related websites. *Tourism Management*, 28(1), 118-129. <https://doi.org/10.1016/j.tourman.2006.03.002>
- Cullum-Swan, B. E. T. S., & Manning, P. (1994). *Narrative, content, and semiotic analysis*. Handbook of qualitative research, 463-477.
- Çakar, D. B. (2010). *Investigation of the advertisements containing sporty visual by semiotic analysis* (Publication No. 289816) [Master's dissertation, Bahçeşehir University]. Social Sciences Institute, İstanbul.
- Çetiner, H. (2019). Therapeutic recreation practices within the scope of health recreation. *Journal of Recreation and Tourism Research*, 6(4), 405-411. <https://doi.org/10.31771/jrtr.2019.42>

- Damayanti, N. P. W., Santika, I. D. A. D. M., & Pratiwi, D. P. E. (2021). Semiotic analysis of Mentos advertisement. *Humanis* 25, 3, 259-268. <https://doi.org/10.24843/JH.2021.v25.i03.p01>
- Daniela, L., & Faoth, F. P. (2021). The Portrayal of Daphne Brigerton's Love Language, semiotic analysis in Bridgerton Series. *International Journal of Literature and Language Studies*, 1(1), 18-42.
- De Saussure, F. (1916). Nature of the linguistic sign. *Course In General Linguistics*, 1, 65-70.
- Ece, C., Ünsal, G., & Çalık, F. (2023). Recreational activities for children in Turkish culture. *Spor ve Rekreasyon Araştırmaları Dergisi*, 5(2), 96-107. <https://doi.org/10.52272/srad.1327408>
- Fajariansyah, M. (2023). *Representasi Survival Adegan Permainan Dalam Series Squid Game (Analisis Semiotika Ferdinand De Saussure)* [Doctoral Dissertation, Universitas Mercu Buana Jakarta].
- Federation of Korean Cultural Center. (2018). *Ddakji game (줄다리기)*. Retrieved from [https://encykorea.aks.ac.kr/Article/E0053659#:~:text=%EA%B2%BD%EA%B8%B0%EB%86%80%EC%9D%B4.&text=%EC%82%AD%EC%A0%84\(%E7%B4%A2%E6%88%B0\)%C2%B7%EC%A1%B0%EB%A6%AC,%EC%9D%B4%EC%A0%84%EB%B6%80%ED%84%B0%20%ED%96%89%ED%95%98%EC%97%AC%EC%A1%8C%EB%8B%A4%EA%B3%A0%20%EB%B3%B8%EB%8B%A4](https://encykorea.aks.ac.kr/Article/E0053659#:~:text=%EA%B2%BD%EA%B8%B0%EB%86%80%EC%9D%B4.&text=%EC%82%AD%EC%A0%84(%E7%B4%A2%E6%88%B0)%C2%B7%EC%A1%B0%EB%A6%AC,%EC%9D%B4%EC%A0%84%EB%B6%80%ED%84%B0%20%ED%96%89%ED%95%98%EC%97%AC%EC%A1%8C%EB%8B%A4%EA%B3%A0%20%EB%B3%B8%EB%8B%A4)
- Ghosh, R. R. (2023). Traditional games and sports of rural areas in West Bengal. *International Journal of Physiology, Nutrition and Physical Education*, 8(1), 14-18.
- Gou, S., & Shibata, S. (2017). Using visitor-employed photography to study the visitor experience on a pilgrimage route-A case study of the Nakahechi Route on the Kumano Kodo pilgrimage network in Japan. *Journal of Outdoor Recreation and Tourism*, 18, 22-33. <https://doi.org/10.1016/j.jort.2017.01.006>
- Güdekli, A., Ehtiyar, V. R., Güzel, F. Ö., & Ersoy, A. (2016). Women as an image on tourism promotion poster: A semieological analysis. *Uluslararası Hakemli İletişim ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi*, 12, 138-158. <https://doi.org/10.17361/UHIVE.20161222019>
- Günçan, Ö. (2021, April 4-5). *Play therapy within the scope of therapeutic recreation* [Conference presentation]. Taras Shevchenko 6th International Congress on Social Sciences, Kiev, Ukraine.
- HABERNEW. (2021, December 6). *Şeker kalıbı oyunu nedir, nasıl oynanır?*. Retrieved from <https://habernew.com/seker-kalibi-oyunu-nedir-nasil-oynanir/>
- Harwood, T. G., & Garry, T. (2003). An overview of content analysis. *The Marketing Review*, 3(4), 479-498. <https://doi.org/10.1362/146934703771910080>
- Hunter, C. W. (2016). The social construction of tourism online destination image: A comparative semiotic analysis of the visual representation of Seoul. *Tourism Management*, 54, 221-229. <http://dx.doi.org/10.1016/j.tourman.2015.11.012>
- Kamawatana, U., Kanchanakit, S., & Sukonthasab, S. (2023). Planning for intergenerational recreation program for Thai elderly. *Journal of Namibian Studies: History Politics Culture*, 34, 13-28. <https://doi.org/10.59670/jns.v34i.1414>

- Karakayalı, Z., Kanca, B. & Uçar, Ö. (2023). Children's games played in Giresun in the past within the scope of intangible cultural heritage. *Journal of Gastronomy, Hospitality and Travel*, 6(2), 813-823. <https://doi.org/10.33083/joghat.2023.303>
- Kelly, M., Hecker, T., Nixon, L., Punungwe, F., & Sampson, M. (2023). Building social capital: therapeutic recreation for older people with experiences of homelessness, a PHR project. *Annals of Family Medicine*, 21(1). <https://doi.org/10.1370/afm.21.s1.4011>
- Kırıcı-Tekeli, E., Kemer, E., & Kasap, G. (2022). A process of meaning creation: An analysis of space tourism posters via semiotic analysis. *Seyahat ve Otel İşletmeciliği Dergisi*, 19(1), 81-98. <https://doi.org/10.24010/soid.1012302>
- Kulakoğlu Dilek, N. (2022). Investigation of user views and experiences on virtual reality technology used in recreation businesses. *GSI Journals Serie A: Advancements in Tourism Recreation and Sports Sciences*, 5(2), 204-222. <https://doi.org/10.53353/atrss.1104097>
- Kunstler, R., & Daly, F. S. (2010). *Therapeutic recreation leadership and programming*. Human Kinetics.
- Li, H., Zhang, L., & Hsu, C. H. (2023). Research on user-generated photos in tourism and hospitality: A systematic review and way forward. *Tourism Management*, 96, 104714. <https://doi.org/10.1016/j.tourman.2022.104714>
- Lian, T., & Yu, C. (2017). Representation of online image of tourist destination: a content analysis of Huangshan. *Asia Pacific Journal of Tourism Research*, 22(10), 1063-1082. <https://doi.org/10.1080/10941665.2017.1368678>
- Lourenção, M., Giraldi, J. D. M. E., & Oliveira, J. H. C. (2020). Destination advertisement semiotic signs: Analysing tourists' visual attention and perceived ad effectiveness. *Annals of Tourism Research*, 84, 103001. <https://doi.org/10.1016/j.annals.2020.103001>
- Naver. (2021, January 11). *Comparison of Korea's folk game, tug-of-war, with traditional games from other countries around the world (우리나라민속놀이줄다리기와세계여러나라전통놀이비교|다눔전영숙대표)*. Retrieved from <https://blog.naver.com/PostView.nhn?blogId=dreamys9343&logNo=222203493462&parentCategoryNo=&categoryNo=39&viewDate=&isShowPopularPosts=false&from=postView>
- Netflix Research. (2023, October 19). *Research Areas Analytics*. Retrieved from [research@netflix.com](https://research.netflix.com)
- Netflix TV. (2023, September 17). *Non-English Top 10*. Retrieved from <https://www.netflix.com/tudum/top10/tv-non-english?week=2021-09-19>
- Netflix. (2021, September 17). *Squid Game*. Retrieved from <https://media.netflix.com/tr/search?term=Squid%20Game>
- Öztürk-Karataş, E., & Karataş, Ö. (2022, 09). *Therapeutic recreation in the elderly*[Conference presentation]. 2. International Sports and Social Sciences Multidisciplinary Approach Congress, İstanbul, Türkiye.

- Papp, Z. K., Somogyi, B., Wilson, C., & Török, S. (2023). Acquiring life skills at therapeutic recreational based camp among Hungarian youth. *Children and Youth Services Review*, 150, 106999. <https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2023.106999>
- Paraskevaidis, P., & Weidenfeld, A. (2021). Perceived and projected authenticity of visitor attractions as signs: A Peircean semiotic analysis. *Journal of Destination Marketing & Management*, 19, 100515. <https://doi.org/10.1016/j.jdmm.2020.100515>
- Penn, G. (2000). *Semiotic analysis of still images*. Qualitative researching with text, image and sound, 227-245.
- Pennington, J. W., & Thomsen, R. C. (2010). A semiotic model of destination representations applied to cultural and heritage tourism marketing. *Scandinavian Journal of Hospitality and Tourism*, 10(1), 33-53. <https://doi.org/10.1080/15022250903561895>
- Rahman, M., Raja, K., Rashid, M., & Kumar, J. (2020). Listing of Indian folk games for potential therapeutic benefits in children with neurodevelopmental disability. *Games Health J.* 9(6), 453-460. <https://doi.org/10.1089/g4h.2019.0191>
- Raval, R. N. (2023). The importance of traditional outdoor games in children's cognitive and social development. *Integrated Journal for Research in Arts and Humanities*, 3(2), 196-198. <https://doi.org/10.55544/ijrah.3.2.33>
- Robertson, T., & Long, T. (2008). *Foundations of therapeutic recreation*. Human Kinetics.
- Satılmış, S. E., Bilgin, T., & Ödemiş, M. (2023). An investigation of the effects of traditional street games as a recreational activity on the social skills, psychological well-being, and hope levels of foreign-born children. *ROL Spor Bilimleri Dergisi*, 4(3), 1080-1097. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8346352>
- Sel, Z. G., & Aktaş, G. (2019). Advertising events: Content and semiotic analyses of Cannes Film Festival posters. *Event Management*, 23(2), 207-221. <https://doi.org/10.3727/152599518X15403853721169>
- Sharma, S., Styliadis, D., & Woosnam, K. M. (2023). From virtual to actual destinations: do interactions with others, emotional solidarity, and destination image in online games influence willingness to travel?. *Current Issues in Tourism*, 26(9), 1427-1445. <https://doi.org/10.1080/13683500.2022.2056001>
- Starosta, W. J. (1988). A national holiday for Dr. King?: Qualitative content analysis of arguments carried in the Washington Post and New York Times. *Journal of Black Studies*, 18(3), 358-378. <https://doi.org/10.1177/002193478801800307>
- Suryana, S., & Merrita, D. (2021). A semiotic analysis of lipstick advertisements by using Charles Sanders Peirce's theory. *Jurnal Bahasa Asing Lia*, 2(2), 76-100.
- Şahin, B., Uygun, E., & Sipahi, N. (2021). Evaluation of Gastronomic Items in the Netflix Platform "Love 101" Tv Series. *Safran Kültür ve Turizm Araştırmaları Dergisi*, 4(2), 235-257.

- Teke, E., & Avşaroğlu, S. (2020). Therapeutic use and healing effects of play and play therapy on children: A conceptual analysis. *International Social Mentality and Researcher Thinkers Journal*, 6(32), 1078-1087. <http://dx.doi.org/10.31576/smryj.553>
- Tutar, H. (2022). Can Squid Game series be watched through Social Darwinism? A Semiotic Review. *Türkiye İletişim Araştırmaları Dergisi*, (41), 1-22. <https://doi.org/10.17829/turcom.1048464>
- Tütüncü, Ö., Akgündüz, Y., & Yeşilyurt, C. (2019). Comparison of recreation management and tourism management syllabuses. *Anatolia: Turizm Araştırmaları Dergisi*, 30(2), 112-124. <https://doi.org/10.17123/atad.636862>
- UNESCO. (2023, October). *Intangible cultural heritage 1992-2023, safeguarding our living heritage*. Retrieved from <https://ich.unesco.org/en/RL/tugging-rituals-and-games-01080https://ich.unesco.org/en/lists>
- Uslu, S., Karavelioğlu, M. B., & Gumusgul, O (2020). Traditional recreational games: Suggestions for leisure time activities during the novel Coronavirus (COVID-19) pandemic. *Spor ve Rekreasyon Araştırmaları Dergisi*, 2(2), 14-25.
- VanHooker, B. (2019). *A frustrating history of the claw machine*. Retrieved from <https://melmagazine.com/en-us/story/a-frustrating-history-of-the-claw-machine>
- Wukihow. (2023, September 17). *How to play red light green light* (레드라이트그린라이트플레이방법). Retrieved from <https://ko.wukihow.com/wiki/Play-Red-Light-Green-Light>
- Yoon, D. (2017, September, 29). *Grasping for Hope. Claw arcades-and youth unemployment-swell in South Korea*. Retrieved from <https://www.usnews.com/news/best-countries/articles/2017-09-29/south-koreas-claw-arcades-explode-in-popularity>

Trends in Using Artificial Intelligence in Social and Natural Science Research

Yapay Zekânın Sosyal ve Doğa Bilimleri Araştırmalarında Kullanımındaki Eğilimler

Zahid Zufar At Thariq¹  Ence Surahman² 
Mohammad Sameer Khader Jaradat³  Irene Mega Mellyana⁴ 

Derleme Makale Review Article

Geliş tarihi/Received:
14.04.2025

Son revizyon teslimi/Last revision
received:
25.03.2025

Kabul tarihi/Accepted:
28.05.2025

Yayın tarihi/Published:
31.05.2025

Atıf/Citation:

At-Thariq, Z. Z., Surahman, E., Jaradat, M. S. K.,
& Mellyana, I. M. (2025). Trends in using
artificial intelligence in social and natural
science research. *TAM Akademi Dergisi*, 4(1),
100-132.

<https://doi.org/10.58239/tamde.2025.01.006.x>

DOI:

10.58239/tamde.2025.01.006.x

ABSTRACT

This article discusses trends in the use of artificial intelligence (AI) in social sciences and natural sciences research. The introduction highlights how AI has evolved into an essential tool in both fields, addressing the limitations of traditional methods in social sciences and accelerating data analysis in natural sciences. The research method used is bibliometric analysis, with data collected from Google Scholar using keywords related to AI in social and natural sciences. Relevant articles were selected through a content evaluation and exclusion process, resulting in 1,000 social science publications and 999 natural science publications, which were further analyzed using VOSviewer with such as being outside the five-year range (published from 2020 to 2025). The study's findings indicate that in social sciences, AI is widely used to enhance research effectiveness through faster data processing, particularly in higher education and social policy analysis. Additionally, AI studies in social sciences are expanding, focusing on ethics, regulation, and human-AI interaction. In natural sciences, AI plays a crucial role in resource management, environmental research, and the healthcare industry, including disease diagnosis and drug development. Recent trends also show an increasing use of large language models (LLMs) and natural language processing (NLP) in scientific research. The study concludes that AI has become a key element in both social and natural science research. Recommendations for social science researchers include further exploration of AI's impact on psychology, law, and education, as well as the use of bibliometric methods. Meanwhile, natural science researchers are advised to focus on improving AI transparency, developing more accurate technologies, and applying AI in environmental and industrial research. Interdisciplinary collaboration is necessary to ensure AI development remains ethical and inclusive.

Keywords: Artificial Intelligence, Social Science, Natural Science, Bibliometric Review, Research

1. M.Ed (on going PhD), Student of Cukurova University, Department of Curriculum and Instruction, E-mail zahidthoriq123@gmail.com, ORCID ID: 0000-0003-3354-4488
2. PhD, Universitas Negeri Malang, Department of Educational Technology, ence.surahman.fip@um.ac.id, ORCID ID: 0000-0002-8850-4275
3. B.Sc Chemistry (on going Master), Arab American University, Department of Industrial Chemistry, E-mail mohammad.jaradat@aaup.edu, ORCID ID: 0009-0008-9836-7893
4. B.Ed (on going Master), Student of Universitas Gadjah Mada, Department of Geography, E-mail irenemegamellyana@mail.ugm.ac.id, ORCID ID: 0009-0001-5514-9254



ÖZ

Bu makale, sosyal bilimler ve doğa bilimleri araştırmalarında yapay zekanın (AI) kullanım eğilimlerini ele almaktadır. Giriş kısmında, yapay zekanın her iki alanda da nasıl temel bir araç haline geldiği vurgulanmakta, sosyal bilimlerdeki geleneksel yöntemlerin sınırlılıklarını ele aldığı ve doğa bilimlerinde veri analizini hızlandırdığı belirtilmektedir. Araştırma yöntemi olarak bibliyometrik analiz kullanılmış, veriler sosyal ve doğa bilimlerinde yapay zekâ ile ilgili anahtar kelimeler kullanılarak Google Scholar'dan toplanmıştır. İlgili makaleler içerik değerlendirmesi ve hariç tutma süreci aracılığıyla seçilmiş, sonuçta 1.000 sosyal bilim yayını ve 999 doğa bilimleri yayını elde edilmiş ve bunlar beş yıllık aralığın dışında kalmak (2020-2025 yılları arasında yayınlanmış) gibi kriterlerle VOSviewer kullanılarak daha detaylı analiz edilmiştir. Çalışmanın bulguları, sosyal bilimlerde yapay zekanın özellikle yükseköğretim ve sosyal politika analizinde daha hızlı veri işleme yoluyla araştırma etkinliğini artırmak için yaygın olarak kullanıldığını göstermektedir. Ayrıca, sosyal bilimlerdeki yapay zekâ çalışmaları genişlemekte ve etik, düzenleme ve insan-AI etkileşimi konularına odaklanmaktadır. Doğa bilimlerinde ise yapay zekâ, kaynak yönetimi, çevre araştırmaları ve hastalık teşhisi ile ilaç geliştirme dahil olmak üzere sağlık sektöründe kritik bir rol oynamaktadır. Son eğilimler ayrıca bilimsel araştırmalarda büyük dil modellerinin (LLM'ler) ve doğal dil işlemenin (NLP) artan kullanımını göstermektedir. Çalışma, yapay zekanın hem sosyal hem de doğa bilimleri araştırmalarında anahtar bir unsur haline geldiği sonucuna varmaktadır. Sosyal bilim araştırmacılarına yönelik öneriler arasında yapay zekanın psikoloji, hukuk ve eğitim üzerindeki etkisinin daha fazla araştırılması ve bibliyometrik yöntemlerin kullanılması yer almaktadır. Doğa bilimleri araştırmacılarına ise yapay zekâ şeffaflığının iyileştirilmesi, daha doğru teknolojilerin geliştirilmesi ve yapay zekanın çevre ve endüstriyel araştırmalarda uygulanmasına odaklanmaları tavsiye edilmektedir. Yapay zekâ gelişiminin etik ve kapsayıcı kalmasını sağlamak için disiplinler arası zekâ gereklidir.

Anahtar Kelimeler: Yapay Zekâ, Sosyal Bilimler, Doğa Bilimleri, Bibliyometrik İnceleme, Araştırma

Introduction

A mathematician and computer scientist who was also the inventor of the first modern digital computer, Alan Turing, posed a fundamental question: "Can machines think?" (Turing, 1950). According to him, this question must begin with defining the meaning of "machine" or "thinking." From this perspective, he introduced a structured experiment involving three roles: a man, a woman, and an interrogator. The interrogator is placed in a separate room from the other two individuals, with the goal of determining which of them is male and which is female. The interrogator knows them only as X and Y and, at the end of the game, states, "X is A and Y is B" or "X is B and Y is A." Turing called this structure the imitation game. This game served as the foundational inspiration for the development of a system known as Artificial Intelligence (AI) (Forrester, 2025; Hodges & Hofstadter, 2014). Artificial Intelligence is referred to as an interrogator, which functions to recognize, determine, and express structured commands.

AI refers to the simulation of human intelligence by systems or machines. The goal of AI is to develop machines that can think like humans and imitate human behavior, including understanding, reasoning, learning, planning, and predicting. Intelligence is one of the main characteristics that distinguish humans from animals. With the ongoing industrial revolution, more types of machines are continuously replacing human labor at all levels of society, and the eventual replacement of human resources by machine intelligence is the next major challenge to be addressed (Armstrong & Lorch, 2020; Dai et al., 2024; Tapia, 2024; Xu et al., 2021).

The application of AI techniques has permeated our daily lives (Morande et al., 2025; Stone et al., 2022; Wiederhold, 2025). Most current AI systems are specifically designed for predetermined tasks (Ashrafian, 2015; Jiang et al., 2022; Scherer, 2015). AI is primarily used to increase productivity and make tasks easier. AI has been proven to absorb and analyze more data in a shorter time than humans (Bouhouita-Guermech et al., 2023; Davenport, 2018). Thus, AI is highly beneficial in performing various tasks, including research.

AI has undergone many adjustments throughout its development, and this also includes ethical concerns (Guleria et al., 2023; Harlow, 2018). These ethical concerns involve legal boundaries in the academic and research fields, which are still in early development stages, the protection of individual rights from data misuse, and the legality of data. The accuracy of the available data also needs improvement to prevent the broader spread of inaccurate data. AI users in academic and research fields need to be cautious, think critically, and increase their awareness of privacy and ethical risks.

Recently, there has been a resurgence in the field of explainable artificial intelligence, as researchers and practitioners strive to bring more transparency to their algorithms. Much of this research focuses on providing explicit explanations of decisions or actions to human observers, and it is uncontroversial to state that studying how humans explain things to one another can serve as a useful starting point for explanations in artificial intelligence (Madumal et al., 2019; Miller, 2019; Shin et al., 2021).

The research areas we discuss focus on two domains: social sciences, and natural sciences. Traditional social science research has relied on methods such as surveys, interviews, and observational studies—approaches that often have limitations, including sample bias, subjective interpretation, and resource constraints. The emergence of AI has introduced transformative capabilities that overcome these limitations and open new avenues for social inquiry. AI's ability to process large volumes of data with exceptional speed and accuracy has paved the way for new research methodologies that far exceed conventional approaches (English et al., 2022; Phillips et al., 2024; Raman, 2023; Sebastian et al., 2025). The natural sciences have also undergone significant transformation through AI integration, with applications ranging from environmental research and resource management to physics. AI has become an essential tool for processing large environmental data sets and deciphering complex relationships between system variables (Mottaghi-Dastjerdi & Soltany-Rezaee-Rad, 2024; Senyapar, 2024; Zhu et al., 2023). Thus, the impact on scientific discovery has led to the emergence of a new conceptual framework regarding the use of AI as an emerging general method of invention, which possesses the power of innovative research methodologies. AI and research methods will complement each other and drive a paradigm shift in decision-making processes (Bianchini et al., 2022; Pal, 2023).

Shao et al (2021) found that the phenomenon of "research convergence" is becoming increasingly apparent in AI-based research today due to the highly similar research interests of experts across different regions. They discovered that the best works dominate the AI academic world, as these works attract significant attention. Essentially, scientists must contend with various research constraints, including limited time, fixed budgets, and restricted cognitive capacity. AI tools are seen as a solution to overcome these barriers, enabling scientists to become more productive (in terms of producing more scientific work) and more objective (free from bias and subjectivity) (Messerli & Crockett, 2024).

Artificial intelligence is not a psychological construct because it does not originate from the same cognitive or emotional processes as humans (Gignac & Szodorai, 2024). Instead, AI can be considered a computational construct, derived from simulations of human thought and decision-making, facilitated by data processing, machine learning techniques, and algorithmic principles (Prasad et al., 2023; Schoser, 2023). Constructs are essential tools in psychological research and theory, as they help conceptualize and organize complex psychological phenomena in a way that allows for systematic investigation, prediction, and explanation (Borsboom, 2023). In practice, psychological constructs are inferred from responses to various stimuli and performance in task execution (Strauss & Smith, 2009).

Therefore, this study poses the following questions:

1. What are the emerging trends in AI usage in social research?
2. What are the emerging trends in AI usage in natural science research?
3. What recommendations should be provided to researchers in both social and natural sciences regarding the use of AI in their studies?

Building on these questions, this research offers a new perspective on understanding the dynamics of AI usage in social and natural science research. A comparative and in-depth analysis of AI utilization trends in these three domains highlights adoption patterns, challenges, and emerging ethical and methodological implications. Because AI is anticipated not merely to assist researchers, but to autonomously generate hypotheses, design experiments, and drive scientific discovery itself. While previous research has generally focused on a single domain or examined AI in general, this study connects how AI functions differently in social and natural science research and how interdisciplinary approaches can enhance its effectiveness.

1. Method

Bibliometric analysis is a popular and rigorous method for exploring and analyzing large volumes of scientific data. This method allows us to uncover the nuances of a field's evolution while highlighting emerging areas within that field (Donthu et al., 2021). The emergence of bibliometric techniques has created new opportunities for researchers to study and understand critical research domains (Hulland, 2024). More importantly, the popularity of bibliometric analysis in research is not a mere trend but rather a reflection of its utility in (1) handling large volumes of scientific data and (2) generating high research impact (Donthu et al., 2021). This appeal has led the authors to adopt this approach as a method in their study.

According to Garfield (2006), bibliometric research enables the historical examination and structural mapping of a field, the flow of information within that field, journal impact, and citation status of publications over an extended period. This definition illustrates the unique role of bibliometric as a research method for evaluating a specific research domain (C. Wang et al., 2024). Bibliometric methods are inherently quantitative but are used to make statements about qualitative characteristics. In fact, the primary goal of all types of bibliometric practices is to transform something intangible (scientific quality) into a manageable entity (Wallin, 2005). This approach provides a broader perspective on the structure, dynamics, and interconnections between various scientific elements in a field (Öztürk et al., 2024).

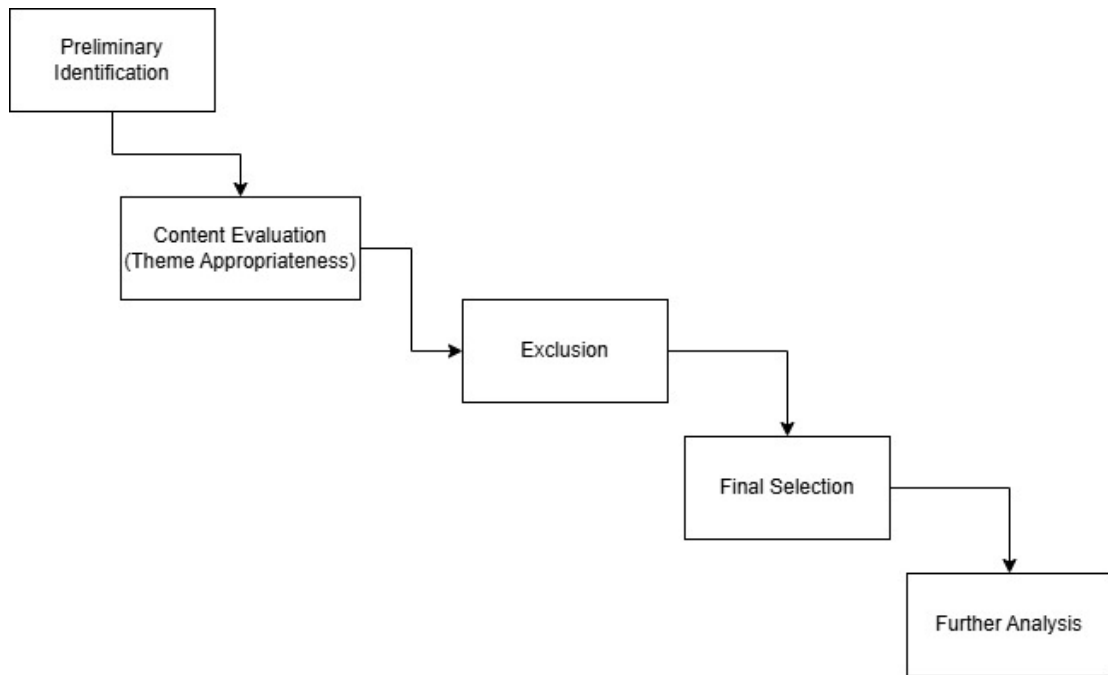


Figure 1: Bibliometric Study Procedures

In bibliometric studies, the process of identifying and selecting literature is carried out systematically to ensure that only relevant and high-quality sources are analyzed further. The first stage in this process is Preliminary Identification. At this stage, researchers conduct a literature search using the academic database Google Scholar. Relevant keywords are used to gather as many potential references as possible related to the research topic, namely **"artificial intelligence"** with the keyword **"social science"** and **"artificial intelligence"** with the keyword **"natural science"**. This stage aims to obtain a broad scope of previously conducted research.

After the preliminary identification, the next stage is Content Evaluation (Theme Appropriateness). In this stage, each retrieved article is evaluated to ensure its relevance to the research focus. Articles that do not discuss the appropriate theme, use an unsuitable methodology, or have too broad a scope may be excluded from the candidate list. This evaluation is crucial for filtering sources that truly contribute to the study being conducted.

The next stage is Exclusion. Articles that do not meet specific criteria, such as being outside the five-year range (published before 2020 or after 2025), written in an incomprehensible language, or deemed less relevant after further evaluation, are removed from the list. This process helps narrow down the literature so that only research that aligns with the study's objectives is retained.

Based on the exclusion results, 1,000 published articles related to social science research and 999 published articles related to natural science research were selected for analysis in this study.

After the exclusion process, the next stage is Final Selection. At this stage, only articles that have passed the various previous selection phases are chosen for further analysis. The articles that reach this stage are considered to have significant contributions to understanding the studied field. To facilitate this process, the authors used VOSviewer as a supporting application.

The final stage is Further Analysis. The selected articles are then analyzed in-depth to identify research trends, relationships between previous studies, and research gaps that could serve as opportunities for future research. In bibliometric studies, this analysis may include co-citation mapping, keyword analysis, or classification based on methodology and research findings. This process helps provide a deeper understanding of the development of a scientific field and the direction of future research.

2. Result

2.1. Distribution of Data Related to AI in Social Science Research

The dataset for “social science” records 1,000 journal publications with a total of 72,991 citations from 2020 to 2025, indicating an average of 14,598.2 citations per year and 72.99 citations per journal. With an h-index of 81 and a g-index of 109, this data reflects a high academic impact. The average number of citations per author reaches 29,841.64, while the average number of publications per author is 511.69. Other indicators, such as the e-index and hm-index, also highlight the relevance and influence of the research within the academic community. The detailed distribution will be further explained in relation to (1) the distribution of publication years and (2) the distribution of journal publishers.

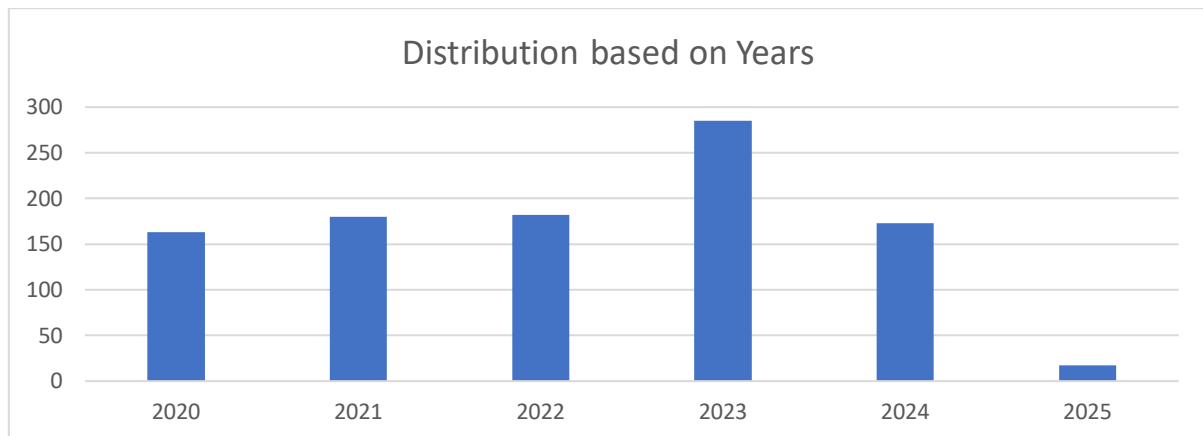


Figure 2: Distribution of Social Science Articles based on Years

Figure 2 illustrates a total of 1,000 articles published between 2020 and 2025, highlighting the trend of scientific publication growth over the years. The distribution of publications reveals that the highest number of articles was recorded in 2023, with 285 publications, accounting for 28.50% of the total dataset. This peak suggests that research productivity reached its highest level during this year, reflecting an increasing engagement in scientific dissemination within this period. The publication trend started with 163 articles (16.30%) in 2020, marking the beginning of the observed period. This number gradually increased to 180 articles (18.00%) in 2021, followed by another rise to 182 articles (18.20%) in 2022. The steady growth in 2021 and 2022 indicates a sustained momentum

in academic research output, likely driven by increased funding, research initiatives, or advancements in specific scientific fields. In 2023, the publication count surged to 285 articles, a significant increase compared to previous years. This growth could be attributed to various factors, such as expanded research collaborations, new funding opportunities, or a rise in open-access publications. However, after reaching this peak, the number of publications slightly declined in 2024, with 173 articles (17.30%). While still a considerable amount, this decrease suggests possible changes in research focus, funding availability, or publication policies. Meanwhile, 2025 currently has the lowest number of recorded publications, with only 17 articles (1.70%). This low count is likely due to the ongoing nature of data collection, as not all publications for this year have been finalized. As the year progresses, the number of recorded articles may increase, potentially altering the current distribution trend. Overall, the publication trend between 2020 and 2025 demonstrates a steady increase in research output, reaching its highest level in 2023, before experiencing a slight decline in the following years. This pattern may be influenced by several factors, including shifts in global research priorities, funding dynamics, and journal acceptance rates. The observed trends provide valuable insights into the evolving landscape of scientific publications, offering a foundation for further analysis on the factors affecting research productivity.

Table 1: Top 10 publishers in the Social Science category for this study

No	Publisher	Total Articles
1	Springer	118
2	Elsevier	75
3	Taylor & Francis	47
4	Wiley Online Library	42
5	Books Google	29
6	Academia Edu	17
7	Arxiv	16
8	MDPI	14
9	CEEOL	13
10	Atlantis Press	12

The table presents the top 10 publishers in the Social Science category based on the total number of articles published. It highlights the dominance of major academic publishers, with Springer leading the list by publishing 118 articles. Springer is a well-known publisher that covers a broad range of disciplines, particularly in social sciences, humanities, and natural sciences. Following closely is Elsevier, which has contributed 75 articles, reinforcing its reputation as one of the largest and most influential publishers in academia. In the third and fourth positions, Taylor & Francis and Wiley Online Library have published 47 and 42 articles, respectively. These two publishers are widely recognized for their extensive portfolio of peer-reviewed journals and books, particularly in the fields of social sciences, education, and humanities. Their strong presence in this dataset indicates their significant role in disseminating research within the social sciences discipline. Other notable publishers include Books Google (29 articles), Academia.edu (17 articles), and Arxiv (16 articles). These platforms differ from traditional academic publishers, as Google Books serves as a digital repository, while Academia.edu and Arxiv provide open-access alternatives for researchers to share their work more widely. This highlights the growing influence of digital and open-access platforms in academic publishing. Additionally, MDPI, CEEOL, and Atlantis Press have also contributed to the dataset, with 14, 13, and 12 articles, respectively. MDPI is particularly known for its open-access model, making research more accessible to a global audience. CEEOL (Central and Eastern European

Online Library) focuses on regional research publications, while Atlantis Press is recognized for conference proceedings and academic books. Open academic platforms such as ERIC, SSRN, ResearchGate, and CyberLeninka also appear in this dataset, indicating that research is not only published through traditional publishers but also through open-access repositories. Overall, the distribution of publishers in this dataset shows that the majority of research is published by major academic publishers, while a portion is disseminated through open-access platforms. This reflects the current dynamics of academic publishing, where research accessibility is increasing with the rise of various online repositories and open-access journals.

2.2. Distribution of Data Related to AI in Natural Science Research

The dataset on the distribution of natural science topics presents citation metrics for journals published between 2020 and 2025. Over this five-year period, a total of 999 journals were recorded, accumulating 101,277 citations. The average number of citations per year is 20,255.40, while the average citations per journal amount to 101.38. On average, each author receives 40,178.73 citations and contributes to approximately 402.33 journals, with an average of 3.60 authors per journal. The h-index of 147 indicates that 147 journals have received at least 147 citations. Meanwhile, the g-index of 281 signifies that 281 journals have a cumulative citation count at least equal to the square of their ranking. Additionally, the dataset reports an $h_{l,norm}$ of 88, an $h_{l,annual}$ of 17.60, and an hA -index of 85—all of which represent variations of the h-index, adjusted based on citation averages. These metrics highlight the high academic impact and influence of the research published within this timeframe.

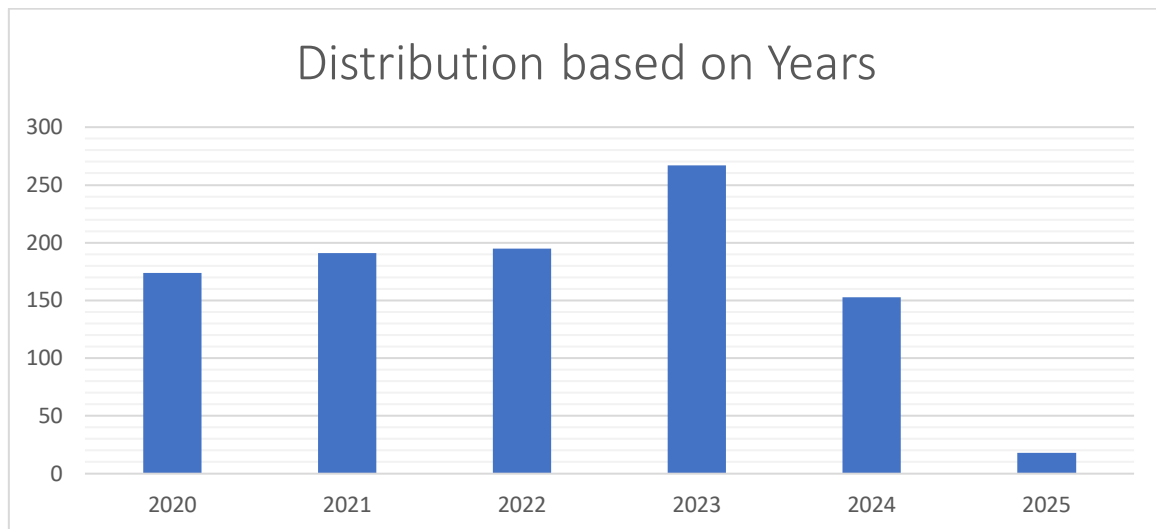


Figure 3: Distribution of Natural Science Articles based on Years

The analysis of publication trends based on the year of publication shows a significant increase from 2020 to 2023, followed by a slight decline in 2024. In 2020, there were 174 articles, accounting for 17.2% of the total publications in this dataset. This number increased in 2021 to 191 articles (18.9%), indicating a positive trend in scientific publications. In 2022, the number of published articles reached 195, representing 19.3% of the total publications. Although the increase was not as substantial compared to the previous year, the trend still demonstrated steady growth in research output. The peak of publications occurred in 2023, with 267 articles published (26.4%), making it the most productive year in this dataset. However, in 2024, the number of publications slightly declined to 154 articles (15.2%). This decline could be attributed to various factors, such as

changes in publication policies, shifts in research trends, or other external influences. Meanwhile, for 2025, there are currently 18 articles (1.8%) recorded, though this figure may not yet reflect the final total as publications for the year are still in progress. Overall, this trend demonstrates a year-over-year increase in publications, particularly with a significant surge in 2023, before experiencing a slight decline in the following year. With a clear distribution of percentages, this trend provides valuable insights into the dynamics of scientific publishing and the factors influencing research productivity across various fields.

Table 2: Top 10 publishers in the Natural Science category for this study

No	Publisher	Total Articles
1	Springer	166
2	Elsevier	103
3	Nature	94
4	Wiley Online Library	57
5	IEEE Xplore	54
6	MDPI	47
7	Google Books	32
8	Taylor & Francis	26
9	Frontiers	26
10	ResearchGate	25

The analysis of publisher distribution in this dataset reveals that scientific publications are dominated by major global publishers with strong reputations. Springer emerges as the leading publisher, with 166 articles, solidifying its position as one of the most prominent academic publishers across multiple disciplines, ranging from science to humanities. In second place, Elsevier has published 103 articles, making it one of the most influential publishers in the fields of science, technology, and medicine. Nature ranks third with 94 articles, indicating that a substantial portion of the research in this dataset has been published in prestigious journals managed by Nature Publishing Group. Additionally, Wiley Online Library and IEEE Xplore have significant publication counts, with 57 and 54 articles, respectively. While Wiley is widely used in science, social sciences, and engineering, IEEE Xplore primarily focuses on engineering, computing, and information technology. MDPI, known for its open-access publishing model, also plays a notable role, with 47 articles published through its platform. Other publishers contributing to the dataset include Google Books (32 articles), Taylor & Francis (26 articles), and Frontiers (26 articles). Meanwhile, ResearchGate, a community-based platform, has published 25 articles, highlighting its role in enabling researchers to share their findings more openly. Overall, the distribution of publishers in this dataset showcases the dominance of major academic publishers with high-quality standards. Springer, Elsevier, and Nature.com are the top three publishers responsible for the majority of articles, while MDPI and IEEE Xplore also play a crucial role in providing access to research across various fields. This distribution further indicates that a significant portion of research is disseminated through platforms that maintain rigorous quality standards and have a global reach.

3. Discussion

3.1. AI in Social Research

Social sciences rely on various methods, including questionnaires, behavioral tests, mixed-methods analysis from semi-structured research, agent-based modeling (ABM), observational studies, and experiments. The primary goal is to obtain a general representation of individual, group, and cultural characteristics, as well as their dynamics (Babalola & Nwanzu, 2021; Grossmann, 2023; Mandavilli, 2024). With the emergence of advanced AI systems, the landscape of data collection in social sciences is subject to change (Grossmann et al., 2023; Saheb & Saheb, 2024). Overall, the potential of AI in social research offers new ways to understand and analyze complex social phenomena, while also providing the necessary tools to assist researchers in processing data, testing hypotheses, and generating insights that are valuable for policy and social practices (Franco & Santurro, 2021; Hasas et al., 2024; Maghsoudi et al., 2025).

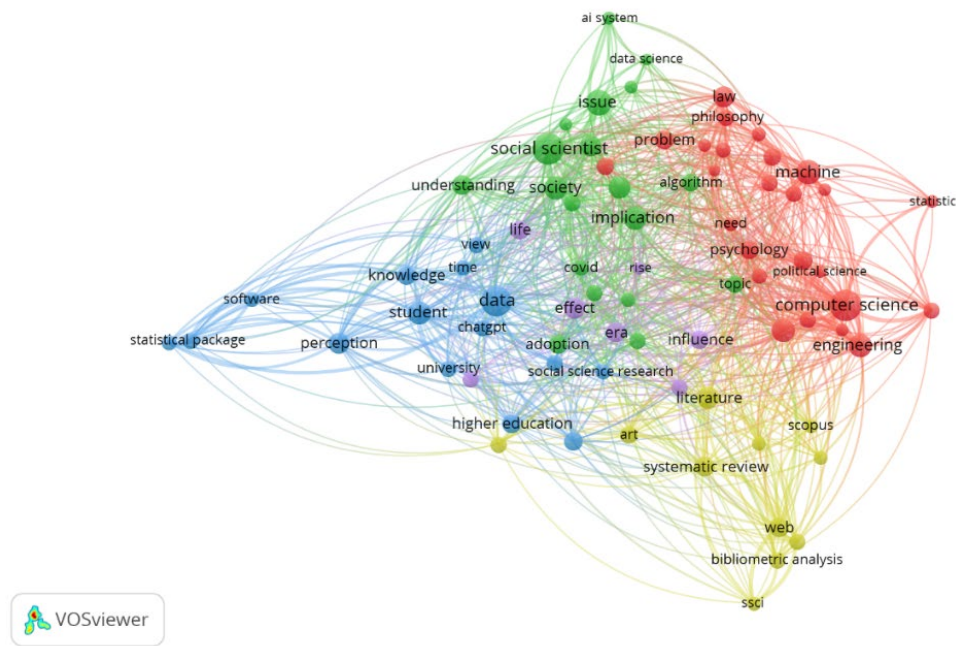


Figure 4: Network Visualization of AI in Social Sciences

Figure 2 presents a network visualization using VOSviewer, illustrating the relationships between keywords in articles discussing artificial intelligence (AI) in relation to social sciences. This visualization highlights how various aspects of social sciences and technology are interconnected in AI research.

The blue cluster focuses on the **educational aspects and perceptions of AI**, featuring keywords such as "**student**," "**knowledge**," "**perception**," "**higher education**," and "**university**." This indicates that many studies explore how AI is applied in education and how students and academics perceive and respond to this technology.

Adjusting educational strategies to accommodate different cultural perspectives, provide tailored support, and ensure user-friendly interactions is essential in fostering positive attitudes and intentions toward AI, particularly among students (Ma et al., 2024; Payadnya et al., 2025; Yusuf et al., 2024). Today's students have excellent opportunities to learn in interactive and personalized environments, and AI significantly facilitates both aspects. AI, trained on big data, can provide personalized learning experiences for students. At the same time, professors can explore new

teaching approaches and adjust their methods to align with student needs (Kuleto et al., 2021; Liu & Quan, 2022; Mondal et al., 2024). AI applications in higher education have the potential to enhance instructor engagement and encourage positive attitudes toward integrating new technologies into teaching, learning, and assessment practices (Rahiman & Kodikal, 2024). Exposure to and experience with AI are key determinants shaping individual perspectives. Aligning AI goals with educational objectives and effectively addressing related challenges have been identified as critical factors in fostering positive attitudes and perceptions (Al-Zahrani & Alasmari, 2024).

The green cluster highlights the **social impact of AI**, with keywords such as "**social scientist**," "**society**," "**implication**," "**issue**," "**AI system**," and "**data science**." This cluster emphasizes that AI is not merely a **technological development** but also has profound **societal, ethical, and social science implications**. The study of AI in a **social context** is increasingly relevant to **ensure its development and application are fair and beneficial to all**.

Society is currently undergoing rapid digital transformation (Akour & Alenezi, 2022; Bounfour, 2016; Muwani et al., 2022). AI enhances information accessibility, allowing individuals to search and retrieve answers effortlessly (Bulfamante, 2023; Haque & Li, 2024; Modiba, 2024; Naamati-Schneider, 2024). In the near future, AI is likely to transform not only workplace operations but also daily life. In general, future societal prosperity may depend on how well societies adapt to the transformational changes brought by the AI revolution (Caruso, 2018; Farina et al., 2024; Li, 2020). Therefore, social scientists have a responsibility to collaborate creatively in identifying societal challenges and proposing solutions while embracing the benefits of science and technology (Fischer et al., 2005; Graesser et al., 2018; H. Wang, 2020).

The red cluster is closely related to **computer science and engineering**, including keywords such as "**machine**," "**algorithm**," "**engineering**," "**psychology**," "**political science**," "**philosophy**," and "**law**." This indicates that AI research in **social sciences** extends beyond its **impact on humans** to include **technical, ethical, and legal aspects** governing its use.

AI has influenced numerous industries, including law. The intersection of AI and law is reshaping regulatory frameworks, bringing both benefits and challenges (Khan, 2024; Lescrauwaet et al., 2022; Marwala & Mpedi, 2024). Ethics serves as a fundamental pillar in AI development, outlining key principles such as transparency, fairness, privacy, accountability, and beneficence (González et al., 2024; Nikolinakos, 2023; Radanliev, 2025). Additionally, developing AI algorithms free from discriminatory biases and promoting transparency and explainability in AI models are crucial for fostering trust and integrity. This requires the implementation of strong regulatory frameworks that prioritize data privacy, transparency, and ethical AI deployment (Akinrinola et al., 2024; Díaz-Rodríguez et al., 2023; Nadjia, 2024).

The yellow cluster focuses on **bibliometric analysis and literature reviews**, with keywords such as "**bibliometric analysis**," "**systematic review**," "**Scopus**," and "**web**." This suggests that many studies seek to understand **AI research trends and patterns in social sciences** through **bibliometric approaches**.

For instance, Abuhassna et al (2024) conducted a bibliometric study on AI and machine learning (ML) integration. Their findings offer a comprehensive roadmap for educators, researchers, and policymakers, highlighting AI and ML's transformative potential in the education sector (Abuhassna et al., 2024). Similarly, Kang et al (2024) examined AI-based bibliometric research focused on AI applications in cartography, while Bahoo et al (2024) explored AI in finance using

bibliometric studies. These studies demonstrate that social sciences are increasingly integrating bibliometric approaches, with potential for deeper exploration in the future.

In this visualization, keywords such as "data" and "implication" serve as connection points between various clusters. This highlights the central role of data in AI research within social sciences, spanning its application in education, social analysis, and legal/policy frameworks. Keywords like "ChatGPT" also appear, reflecting growing interest in generative AI within educational and social interaction contexts.

Overall, this visualization reinforces that AI research in social sciences extends beyond technology itself to explore how humans, institutions, and policies respond to its advancements. The connections between AI and fields such as philosophy, law, politics, and psychology indicate the necessity of a multidisciplinary approach to comprehensively understand AI's far-reaching impacts. As a result, AI research in social sciences continues to expand with more comprehensive approaches, integrating multiple perspectives to address both challenges and opportunities in the digital age.

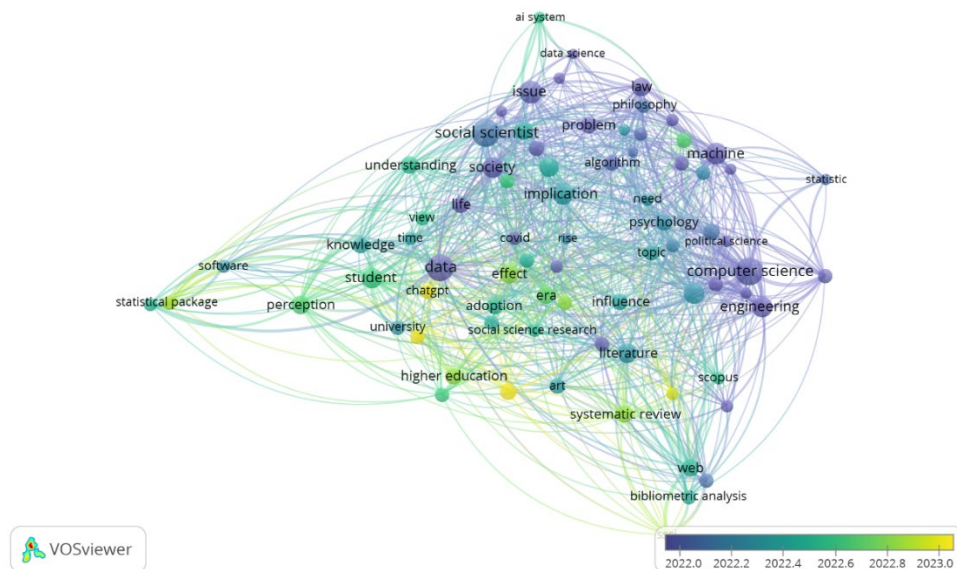


Figure 5: Overlay Visualization of AI in Social Sciences

Figure 3 presents an overlay visualization of keyword relationships in AI research within social sciences. This visualization illustrates topic evolution over time, with a color scale ranging from blue (earlier, around 2022) to yellow (more recent, around 2023).

From this visualization, it can be seen that some of the keywords in purplish blue, such as computer science, engineering, law, philosophy, and political science, indicate that AI-related research in the context of social science has previously focused more on technical aspects, regulation, and ethical and legal implications. This indicates that early research highlighted AI from classic academic perspectives such as computer science and policy. Over time, the research trend shifted towards a greener to yellow direction, with new topics being more relevant in 2023. Keywords such as 'ChatGPT', 'adoption', 'higher education', 'university', and 'systematic review' indicate that AI is now starting to be discussed more in the context of education and its adoption in academic institutions. The appearance of ChatGPT in yellow indicates that generative AI technology is a growing focus of research recently.

Keywords such as 'student', 'perception', 'knowledge', and 'higher education' are colored green-yellow, indicating that in the past year, AI research in the social sciences has increasingly focused on how AI affects higher education, both in terms of acceptance by students and its use in learning. In addition, the associations with social scientist, influence, literature, and systematic review indicate that AI studies in the social sciences are increasingly oriented towards literature review and research trend mapping. Keywords such as web, bibliometric analysis, and scopus are also colored more yellow, indicating an increase in research based on bibliometric data to understand the impact of AI in various social fields.

Overall, this overlay visualization shows a shift in focus in AI research in the social sciences. Whereas in previous years studies have focused on technical, regulatory, and ethical aspects, the recent trend has been towards AI adoption in education, societal acceptance, and bibliometric studies to understand its broad impact. With the emergence of generative AI such as ChatGPT, AI research in the social sciences will further evolve towards exploring the impact of this technology in learning, social interaction, and the transformation of higher education. In the future, it is likely that research will continue to develop on aspects of user experience, adaptation in the curriculum, and the ethics of using AI in various fields of social science.

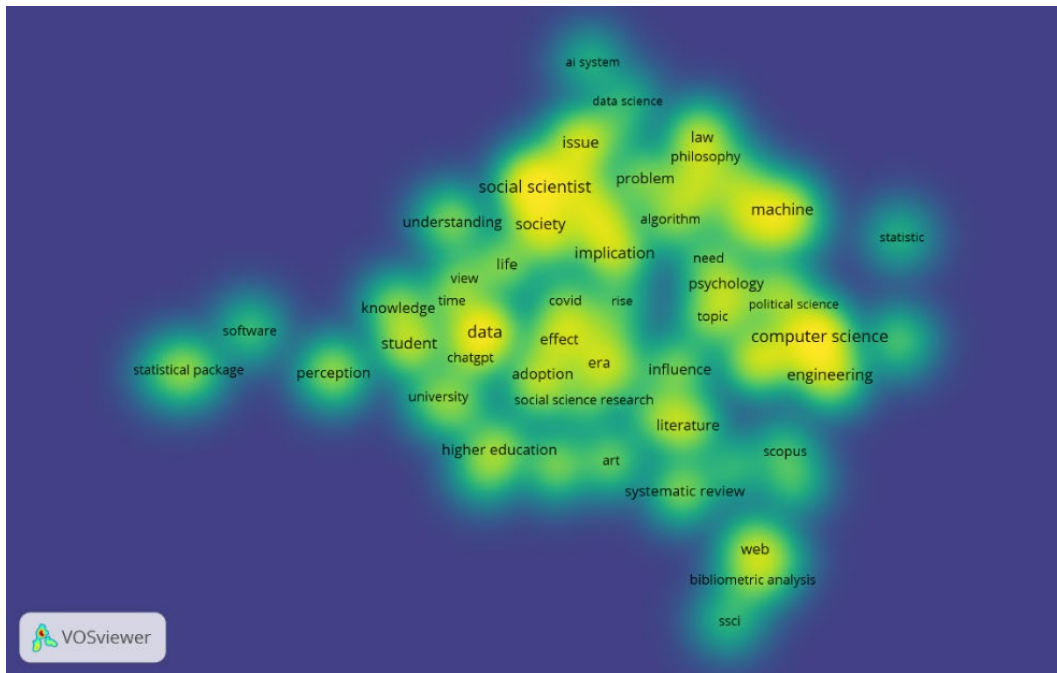


Figure 6: Density Visualization of AI in Social Sciences

Figure 4 is a density visualization of the keyword analysis in AI-related research related to social science. This visualization shows the density or frequency of occurrence of keywords in the analyzed literature, where yellow indicates areas of high density (hotspots), while green and blue indicate areas of lower density.

From this visualization, it can be seen that the bright yellow areas are around keywords such as 'data', 'student', 'adoption', 'computer science', 'engineering', and 'machine'. This indicates that these topics are the center of attention in AI research related to social science. The word data takes center stage, indicating that the utilization and analysis of data in a social context is the most researched aspect. In addition, the word adoption is also a high-density area, which means that many studies address how AI is being adopted in various aspects of social science, including in education

(higher education, student, university). This confirms the trend that many AI studies in social sciences focus on the acceptance and integration of AI technologies in academia.

Some of the medium-density keywords (colored green-yellow) are 'implication', 'psychology', 'perception', 'influence', and 'law'. This shows that although not as dense as the main topics, these aspects remain a significant part of AI research in the social science field. For example, psychology and perception indicate an interest in how AI affects human mindset, behavior, and interactions. While implication and law indicate that research is also highlighting the ethical, legal, and policy impacts of AI.

Green to bluish sections indicate less researched topics in the analyzed literature. Some keywords such as 'art', 'systematic review', 'bibliometric analysis', 'statistical package', and 'software' fall into this category. This suggests that while there is research on AI in the context of art and systematic review and bibliometric analysis, the frequency is not as great as in other fields such as education and engineering. In addition, the role of software and statistical packages does not seem to be a major focus in AI research in the social sciences.

Based on this density visualization, it can be concluded that AI research in the social sciences is still very much focused on the data-driven aspect, with the main concern being the acceptance of AI in education and its social impact. Issues such as the psychology, law, and ethics of AI are also starting to develop, although not as high as the main topics. In the future, AI research in the social sciences is likely to expand further towards studying the long-term impact of AI on human interaction, public policy, as well as aspects that currently receive less attention, such as AI's relationship with art and systematic studies.

Table 3 Categorization Results of AI in Social Science Research

Category	Keywords	Analysis
Technology and Computer Science	<i>computer science, engineering, machine, algorithm, data science, AI system, software, statistical package</i>	- AI is closely related to the development of computer science and technology. - Overlay visualization shows the most developed trend range (Between 2022 to 2023). - Density visualization shows that this category has a high density in the study.
Higher Education	<i>student, university, higher education, knowledge, perception, adoption</i>	- AI is widely studied in the context of education and learning in higher education. - The trend of AI adoption in higher education is increasing. - Density visualization shows that this field is quite dominant.
Social and Ethical Impact	<i>social scientist, society, implication, influence, issue, psychology, perception, law, philosophy</i>	- AI is studied from social, psychological, legal, and ethical perspectives. - Attention to social issues is increasing (overlay visualization). - Density visualization shows lower density compared to technology and education categories.
Bibliometric Methods and Analysis	<i>systematic review, bibliometric analysis, web, scopus, SSCI, literature</i>	- AI studies in the social sciences also use bibliometric analysis and systematic reviews. - Overlay visualization shows that this method is still evolving. - Density visualization shows a fairly wide distribution of topics but not as dense as other categories.

Thus, the utilization of AI in social research has potential in social research. From this table, it can be concluded that AI in social science has strong links with technology and education, while social impact studies and research methodologies continue to evolve.

4. AI in Natural Research

Natural resources are scarce and require efficient management to achieve sustainable goals (Bringezu et al., 2016; Mondal & Palit, 2022; Wan et al., 2022). Natural resources must be managed efficiently so that current generations can meet their needs while preserving them for future generations (Feng et al., 2023; Shah et al., 2023). In the era of climate change, this is becoming increasingly important (Pandey et al., 2023). The use of AI in natural resource management began with the development of expert systems for problem solving and decision making (Coulson et al., 1987).

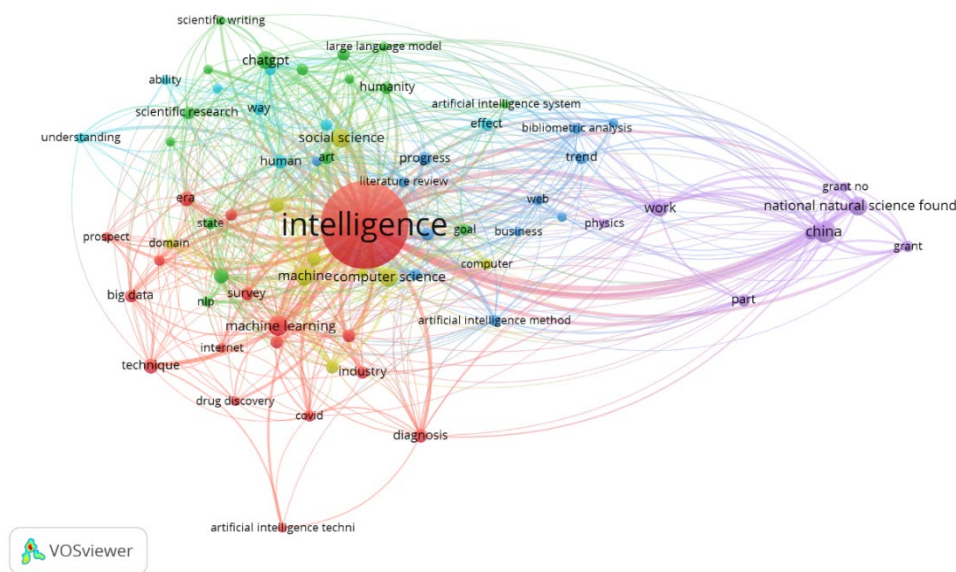


Figure 7 Network Visualization of AI in Natural Sciences

This network visualization analysis reveals the linkages between artificial intelligence (AI) and various fields of science, especially in the context of natural sciences. Based on the network structure, there are several main clusters that reflect how AI is evolving and impacting various sectors.

The first cluster focuses on AI technologies and their application in healthcare and industry. Key concepts in this cluster include machine learning, natural language processing, and the utilization of big data in various sectors. AI has become an important tool in disease diagnosis, drug discovery, and industrial production optimization. In healthcare, AI helps analyze large-scale medical data to detect diseases more quickly and accurately. In the industrial sector, AI is used for process automation and work efficiency improvement.

AI in the healthcare sector is receiving attention from researchers and healthcare professionals (Bohr & Memarzadeh, 2020; Lee & Yoon, 2021; Secinaro et al., 2021). Interest and advancements in medical AI applications have surged in recent years due to the substantially increased computing power of modern computers and the vast amount of digital data available to be collected and utilized (Haleem et al., 2022; Meskó et al., 2017; Thacharodi et al., 2024; Tripathi et al.,

2021). Research by Sunarti et al (2021) explained that the implementation of AI is necessary in the efficiency of healthcare management as well as medical decision-making. The challenge is to facilitate early adoption and sustainable implementation in the healthcare system, and we consider a list of ethical issues faced by clinical applications of AI. In the medical domain, AI mainly focuses on developing algorithms and techniques to determine whether the system behavior is appropriate in disease diagnosis (Ahsan et al., 2022; Sarker, 2022). A medical diagnosis identifies a disease or condition that explains a person's symptoms and signs. Usually, diagnostic information is gathered from the patient's history and physical examination (McPhee & Papadakis, 2009).

The second cluster highlights the impact of AI in the social sciences and humanities. The technology is not only limited to technical aspects, but also affects social dynamics, art, and human-machine interaction. The presence of keywords such as ChatGPT and large language model shows how AI has evolved in natural language processing and its use in the fields of scientific writing and digital communication. In addition, AI plays a role in social research to understand human behavior patterns and the impact of technology on society.

Researchers are increasingly realizing that cognition and emotion processes interact and their neurological mechanisms are integrated within the brain to mutually influence behavior (Bhatt et al., 2023; Braver et al., 2014; Okon-Singer et al., 2015). Human behavior reflects cognitive abilities. Human cognition is essentially related to different experiences or characteristics of consciousness/emotion, such as joy, sadness, anger, etc., which helps in effective communication with others (Bhatt et al., 2023; Izard, 2013; Jinnuo et al., 2025; Ortony, 2022). Research reveals that effective human-AI interaction requires a framework that evaluates real-world interactions rather than assessing AI systems in isolation, as human behavior patterns significantly affect AI performance and outcomes (Ibrahim et al., 2024; Sun et al., 2024). An alarming "AI Divide" is emerging among global regions, potentially exacerbating existing inequalities in technology access and benefits (Santos & Jamil, 2024). While some AI systems exhibit disruptive behavior patterns similar to antisocial tendencies (Ogilvie, 2024), others show potential for positive applications, including enhancing children's empathy development (Wu et al., 2020), improving project management effectiveness (Lawal et al., 2024), and transforming media consumption through collaborative reading tools (Chen et al., 2023).

The third cluster deals with scientific research and evaluation of AI, including research trends and applications of AI in business and economics. AI is used in market analysis, data-driven business strategies, and smarter decision-making. In addition, bibliometric studies show that AI has become a major focus of academic research. Many studies seek to understand the challenges, opportunities, and long-term impact of AI technologies in various fields.

Market analysis has evolved dramatically from the traditional reliance on historical data, manual surveys, and expert interpretation to sophisticated AI-based approaches that can process diverse data streams in real-time (Pattanayak, 2022; Qayyum et al., 2025). Studies show a substantial increase in AI adoption, with German companies alone showing growth from 6% in 2020 to 13.3% in 2023, and projections showing significant economic impact by 2030 (Abdelaal, 2024). This market analysis is packaged through scientific mapping in the form of a bibliometric study. Performance analysis and scientific mapping techniques are often used to investigate co-authorship patterns, keyword co-occurrence, citation networks, bibliographic merging, and co-citation analysis (Alkoud et al., 2024). These methods collectively provide a multidimensional perspective on the research

landscape, allowing researchers to identify influential contributors, emerging themes, and collaborative ecosystems in AI research.

The fourth cluster highlights China's role in AI research and development, supported by various national funding programs. Keywords such as national natural science found and grants indicate heavy investment in AI research, especially in natural science fields such as physics. This confirms that AI not only impacts the technology industry, but also contributes to advanced scientific research, such as predictive modeling in physics and other experimental sciences.

China recognizes artificial intelligence as a crucial battleground in technological competition and the national economy. The government has incorporated AI development into its highest-level strategic planning, with AI identified as a key driver for local innovation capacity (Abrams, 2022; Atkinson & Atkinson, 2024; Bai et al., 2021). The “New Generation Artificial Intelligence Development Plan” serves as the basic policy document guiding China's AI funding ambitions and priorities (Khanal et al., 2025; Luong & Fedasiuk, 2022; 高芳, 2018). The research funding system in China, including AI, is supported by various government agencies and programs. The National Natural Science Foundation of China (NNSFC) is a key player, providing grants for scientific research across disciplines, including AI (Tao et al., 2024; F. Wang et al., 2025). This is especially true in the field of physics. AI plays an important role in computational physics, such as in high-energy physics where it helps with simulation and data analysis (He et al., 2023; Jiao et al., 2024; Pang, 2024). However, the search results did not provide specific examples of AI applications in computational physics, but it is known that AI improves data-driven decision making and increases efficiency in various scientific domains (Hisham et al., 2024).

The results of this visualization are interesting because although the main keywords are related to natural science, it turns out that social science still has a strong connection. This shows that the development of artificial intelligence (AI) cannot be separated from social aspects, policies, and impacts on humans. AI is not only a tool in scientific experiments and mathematical calculations in the natural sciences, but also affects the way humans interact, think, and make decisions. For example, the presence of keywords such as social science, ChatGPT, and humanity in the visualization shows that AI is studied not only from a technical perspective, but also from a social and ethical perspective. This indicates that the study of AI is increasingly interdisciplinary, where natural and social sciences influence each other. In addition, the presence of AI in social science can help explain more complex social patterns with data-driven analysis. For example, the use of AI in bibliometric analysis shows how research is evolving and how trends in AI scholarship are influenced by various factors, including research policies and funding. The existence of clusters that highlight research funding (national natural science found and grants) also shows that AI development is not only determined by technological advances, but also by economic and policy aspects. Thus, while the natural sciences remain the main foundation in the development of AI, the social sciences still have an important role in understanding, directing, and managing the impact of this technology on human life. This confirms that in the age of AI, a multidisciplinary approach is becoming increasingly important to ensure that technology develops in a beneficial and sustainable way.

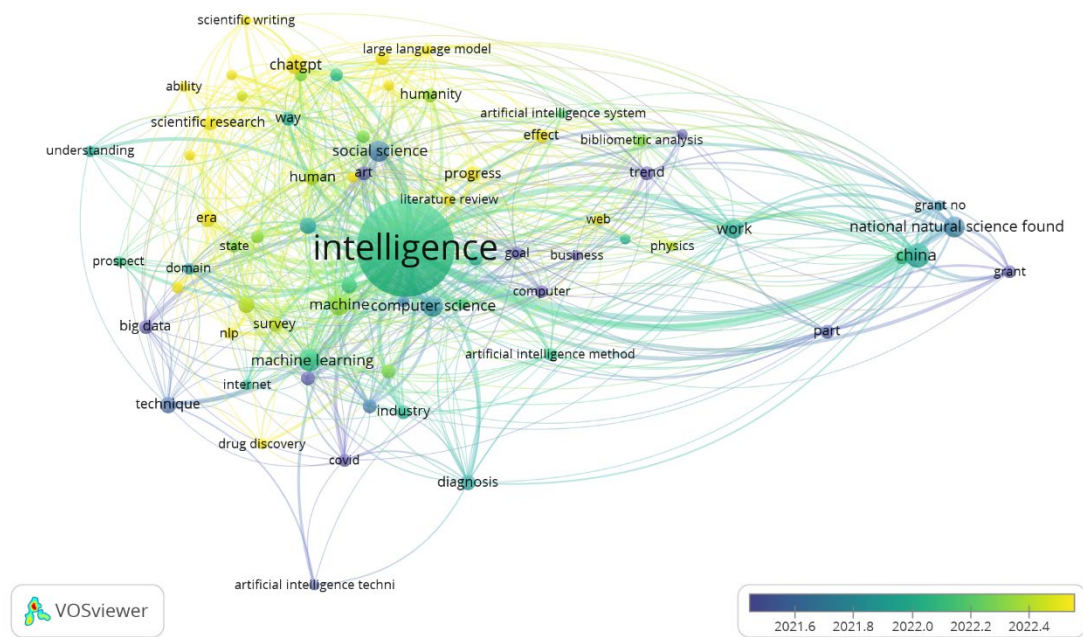


Figure 8: Overlay Visualization of AI in Natural Sciences

This overlay visualization illustrates the development of artificial intelligence (AI) research over time. The colors in the visualization indicate the period of research, where blue represents earlier publications (around 2021), green indicates emerging research (2022), and yellow reflects newer and rising trends (2023-2024). From the pattern formed, it can be seen how the focus of AI research is shifting from basic technology to its application in various fields of science and human life.

In the early period around 2021, AI research is mostly concerned with technical aspects and the development of basic methods in artificial intelligence. Concepts such as machine learning, big data, and artificial intelligence methods take center stage, indicating that at this stage AI is still being developed as a major tool in data processing and predictive analysis. In addition, the health and industrial fields began to apply AI, especially in the process of diagnosing diseases and optimizing production processes. During this period, China also played a major role in the development of AI, as shown by the research funding that supports the advancement of this technology.

Entering 2022, research began to shift in a broader direction, covering human interaction with AI as well as its utilization in social science and communication. The emergence of concepts such as ChatGPT, large language models, and scientific writing signaled that AI was no longer just being used in data analysis, but also in the fields of language, scientific research, and digital communication. During this period, AI was increasingly applied in social and humanities research, where researchers sought to understand how this technology could contribute to the analysis of human behavior and information production.

In 2023 to 2024, the trend of AI research will further develop towards scientific innovation and multidisciplinary transformation. The yellow color in the visualization shows that current research focuses more on the integration of AI in various fields of science, including arts, humanities, and data-driven scientific research. Concepts such as scientific research, progress, ability, and

humanity show that AI now plays a role not only as a technological tool, but also as a key element in scientific development and decision-making.

In terms of time progression, it can be estimated that from 2021 to 2022, research still focuses on basic AI concepts such as machine learning, big data, and the application of AI in healthcare and industry. In this period, many studies highlight how AI can be used in drug discovery, disease diagnosis, and in improving business efficiency. Entering 2022 to 2023, AI research trends began to shift towards natural language processing and large language models, as seen from the emergence of the terms ChatGPT and large language models. During this period, AI was increasingly used in scientific analysis, academic writing, and social sciences, indicating that its impact is expanding. Business and industry are also increasingly adopting AI, with more and more research addressing how AI affects jobs and economies globally.

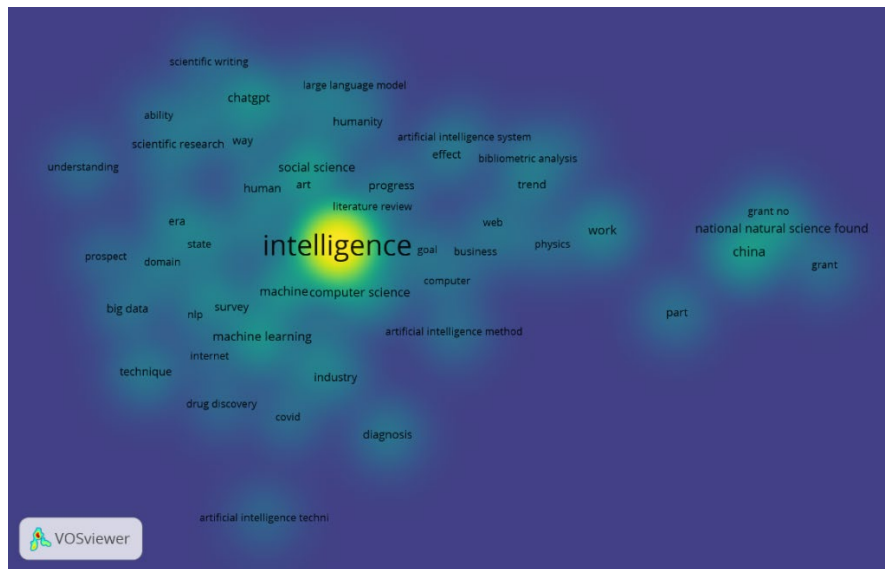


Figure 9: Density Visualization of AI in Natural Sciences

This density visualization shows how various terms in artificial intelligence (AI) research are interconnected and evolving over time. Lighter colors indicate terms with a higher frequency of occurrence in the scientific literature, while darker colors indicate terms with a lower frequency. From this visualization, it can be seen that the term intelligence is the main hub of AI research, with many other terms directly related to it, such as machine learning, computer science, and artificial intelligence methods. This shows that AI research is still very much focused on the development of machine learning algorithms and the application of AI in various fields of computer science.

As AI develops, new trends are beginning to emerge, especially in the fields of natural language processing and large language models. Terms such as ChatGPT and large language models indicate that research is increasingly focusing on how AI can be used to understand and generate natural language. This shows a shift from research focusing on the technical aspects of AI to a more applied direction, especially in human-machine interaction. In addition, AI is also increasingly being applied in the social sciences and scientific research, as seen from terms such as social science, scientific research, bibliometric analysis, and scientific writing. This indicates that AI is now being used not only in the world of technology, but also in understanding and analyzing social phenomena and assisting in the production of scientific papers.

Table 4: Categorization Results of AI in Natural Science Research

Category	Keywords	Analysis
Key Concepts of AI	<i>intelligence, machine learning, computer science, artificial intelligence method, artificial intelligence system</i>	- AI is becoming a major center of research and has many links to various fields. - The overlay visualization shows that this key trend is growing since 2021 and getting stronger in 2022-2023. - Density visualization shows a high density around this concept, indicating the dominance of related research.
Large Language Model and Natural Language Processing	<i>ChatGPT, large language model, NLP, scientific writing, bibliometric analysis, literature review</i>	- Rapid increase in research related to large language models and NLP, especially since 2022. - Overlay visualization shows yellow in these terms, indicating recent trends. - Density visualization shows medium density, indicating an area of research that is growing but not yet as dominant as major AI concepts.
Social and Humanities Impact	<i>social science, humanity, art, human</i>	- AI is starting to play a role in social sciences, arts, and ethical studies. - Overlay visualization shows a green-yellow color, indicating an upward trend from 2022. - Density visualization has a low density, indicating that the field is still developing and not as big as technical fields.
AI in Industry and Business	<i>industry, business, work, internet, big data</i>	- AI is widely used in business and industry for efficiency and big data processing. - Overlay visualization shows that this research started to increase from 2021-2022. - Density visualization shows medium density, indicating that despite its importance, this research is not as dominating as AI in computer science.
AI in Health and Science	<i>drug discovery, diagnosis, covid, physics</i>	- AI is increasingly being used in the medical and scientific fields, especially since the COVID-19 pandemic. - Overlay visualization shows that this trend started in 2021 and is still growing. - Density visualization shows medium density, indicating that this field is significant but not as big as AI in industry or NLP.
Geopolitics and Funding Factors	<i>China, grant, national natural science found, grant no</i>	- The role of the state and funding in AI research is growing, with China as one of the leaders. - The overlay visualization shows that this geopolitical aspect has already emerged before 2022 but is continuing. - The density visualization has a medium density, indicating that while important, this factor is not as dominating as the main AI concepts.

In addition to applications in the academic and social fields, AI is also increasingly being used in industry and the world of work. Terms such as industry, business, and work indicate that AI technology is being adopted by various business sectors to improve efficiency and productivity. AI is also being used in health and science, as seen from the terms drug discovery, diagnosis, and covid. This shows that AI plays an important role in drug development, disease diagnosis, and handling the COVID-19 pandemic. In the field of science, AI is starting to be used in physics research, which is reflected in the term physics, showing that AI has great potential in supporting various disciplines.

This visualization also shows that geopolitical factors and funding play a role in AI development. Terms such as China, grant, and national natural science found indicate that AI research receives significant support from government funding, especially from China. This indicates that major countries are starting to compete in AI development as part of their national strategies. Large funding allows AI research to progress faster, both in academic aspects and industrial applications.

Overall, this visualization shows that AI continues to evolve from basic concepts to broader applications in various fields. Recent trends show an increase in research in large language models, natural language processing, and the application of AI in social sciences and industry. In addition, funding and geopolitical factors also have a significant influence on the development of AI research. With the widespread adoption of AI in various sectors, this technology will continue to experience rapid development and have a greater impact on human life in the future.

From this analysis (who can be seen on the Table 4), it can be concluded that AI has developed rapidly in various aspects, from its technological fundamentals, applications in industry, to its impact on social life and geopolitics. The dominance of terms such as "intelligence" and "machine learning" shows that the basic concepts of AI are still the main foundation, while new trends such as large language models (LLMs) are on the rise since 2022. In addition, the use of AI in healthcare and industry indicates that this technology is increasingly playing a role in real life. China has also emerged as one of the major actors in AI development, reflecting the global competition in this field.

Conclusion

This study provides conclusions on two related fields. First, for the social field, it can be concluded that (1) AI is closely related to computer science and engineering, which is the main foundation for its application in the social science field, (2) AI is increasingly used in education, especially in improving the learning experience of students and universities, (3) studies on the social impact of AI continue to grow, with close links to law, psychology, and philosophy, and (4) bibliometric analysis methods and systematic reviews are increasingly used to understand AI research trends in the social sciences. As for the natural field, the conclusions include (1) AI is a dominant topic in research, with broad connections to various fields, both technical and social, (2) Large language models and natural language processing are growing rapidly, especially in the context of academic and scientific literacy, (3) AI is not only a technological phenomenon, but also has a broad impact on the social sciences, arts, and humanities, (4) AI is not only a technological phenomenon, but also has a broad impact on the social sciences, arts, and humanities, (4) AI is increasingly applied in industry and business, especially for efficiency and big data processing, (5) AI plays an important role in healthcare and scientific research, especially in diagnosis and drug discovery, (6) Geopolitical factors and funding have a major impact on the development of AI research in various countries, with China having an early start.

Based on the results of the study, there are several recommendations for researchers in the social and natural fields related to the development and impact of artificial intelligence (AI). For researchers in the social field, there are several aspects that can be further explored. First, research on the impact of AI on society needs to be expanded, especially in the aspects of psychology, human behavior, ethics, and legal regulations. This is important as AI is increasingly affecting our daily lives, including privacy rights and digital inequality. Secondly, in the field of education, AI is increasingly being used to improve students' learning experience. Therefore, research that addresses the effectiveness of AI in learning, personalization of education, and its impact on lecturer and student interactions is highly relevant. In addition, research on AI regulation and policy is also crucial to anticipate the various legal and social implications that may arise from the widespread adoption of AI. Finally, the use of bibliometric methods and systematic reviews are increasingly important in the social sciences to understand the patterns of AI research development and identify under-explored trends.

Meanwhile, for researchers in the natural field, several key recommendations can be made. First, the development of AI technology needs to continue with a focus on improving efficiency, transparency, and ethics. The use of explainable AI (XAI) is one solution to increase public trust in AI systems. Second, natural language processing (NLP) and the development of large language models (LLM) such as ChatGPT are growing rapidly. Therefore, research on improving accuracy, mitigating bias in AI models, and applying NLP in multiple languages are important to make this technology more inclusive. AI also has a growing role in science and healthcare, especially in disease diagnosis and drug discovery. Further research is needed to ensure the accuracy and security of medical data used in health AI. The use of AI also raises specific concerns regarding research and publication ethics, which can lead to bias, inaccurate information, and plagiarism. Therefore, regulations addressing ethical concerns and privacy in scientific writing are necessary, along with building awareness about the importance of respecting others' privacy and rights.

In industry and business, AI is increasingly being applied to improve work efficiency, but research on its impact on the workforce is needed. AI can also contribute to environmental sustainability, so research related to the application of AI in green technology can be a promising research opportunity. In addition, geopolitical factors and funding have a major impact on the development of AI globally. Countries such as China are already competing in AI development through dominating research, so research on the impact of policies and funding on AI development is a promising research opportunity.

Overall, AI research is not only related to the technological domain but also has far-reaching impacts on society. Therefore, collaboration between social scientists and natural scientists is necessary to ensure that the development of AI is beneficial, ethical, and inclusive for all.

References

- Abdelaal, M. (2024). AI in manufacturing: Market analysis and opportunities (arXiv:2407.05426). *arXiv*. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2407.05426>
- Abrams, A. B. (2022). *China and America's tech war from AI to 5G: The struggle to shape the future of world order*. Rowman & Littlefield.
- Abuhassna, H., Awae, F., Adnan, M. A. B. M., Daud, M., & Almheiri, A. S. B. (2024). The information age for education via artificial intelligence and machine learning: A bibliometric and systematic literature analysis. *International Journal of Information and Education Technology*, 14(5), 700–711. <https://doi.org/10.18178/ijiet.2024.14.5.2095>
- Ahsan, M. M., Luna, S. A., & Siddique, Z. (2022). Machine-learning-based disease diagnosis: A comprehensive review. *Healthcare*, 10(3), Article 3. <https://doi.org/10.3390/healthcare10030541>
- Akinrinola, O., Okoye, C., & Ugochukwu, C. (2024). Navigating and reviewing ethical dilemmas in AI development: Strategies for transparency, fairness, and accountability. *GSC Advanced Research and Reviews*, 18, 050–058. <https://doi.org/10.30574/gscarr.2024.18.3.0088>
- Akour, M., & Alenezi, M. (2022). Higher education future in the era of digital transformation. *Education Sciences*, 12(11), Article 11. <https://doi.org/10.3390/educsci12110784>
- Alkoud, S., Majeed, I., Zainudin, D., & Mhd Sarif, S. (2024). Future research directions and global research trends of applying artificial intelligence in human resources using bibliometric analysis. *International Journal of Academic Research in Accounting, Finance and Management Sciences*, 14(4), 1354–1377. <https://doi.org/10.6007/IJARAFMS/v14-i4/23963>
- Al-Zahrani, A. M., & Alasmari, T. M. (2024). Exploring the impact of artificial intelligence on higher education: The dynamics of ethical, social, and educational implications. *Humanities and Social Sciences Communications*, 11(1), 1–12. <https://doi.org/10.1057/s41599-024-03432-4>
- Armstrong, G. W., & Lorch, A. C. (2020). A(eye): A review of current applications of artificial intelligence and machine learning in ophthalmology. *International Ophthalmology Clinics*, 60(1), 57–71. <https://doi.org/10.1097/IIO.0000000000000298>
- Ashrafian, H. (2015). Artificial intelligence and robot responsibilities: Innovating beyond rights. *Science and Engineering Ethics*, 21(2), 317–326. <https://doi.org/10.1007/s11948-014-9541-0>
- Atkinson, R. D., & Atkinson, R. D. (2024). *China is rapidly becoming a leading innovator in advanced industries*. Information Technology and Innovation Foundation.
- Babalola, S. S., & Nwanzu, C. L. (2021). The current phase of social sciences research: A thematic overview of the literature. *Cogent Social Sciences*, 7(1), 1892263. <https://doi.org/10.1080/23311886.2021.1892263>

- Bahoo, S., Cucculelli, M., Goga, X., & Mondolo, J. (2024). Artificial intelligence in finance: A comprehensive review through bibliometric and content analysis. *SN Business & Economics*, 4(2), 23. <https://doi.org/10.1007/s43546-023-00618-x>
- Bai, A., Wu, C., & Yang, K. (2021). Evolution and features of China's central government funding system for basic research. *Frontiers in Research Metrics and Analytics*, 6, 751497. <https://doi.org/10.3389/frma.2021.751497>
- Bhatt, P., Sethi, A., Tasgaonkar, V., Shroff, J., Pendharkar, I., Desai, A., Sinha, P., Deshpande, A., Joshi, G., Rahate, A., Jain, P., Walambe, R., Kotecha, K., & Jain, N. K. (2023). Machine learning for cognitive behavioral analysis: Datasets, methods, paradigms, and research directions. *Brain Informatics*, 10(1), 18. <https://doi.org/10.1186/s40708-023-00196-6>
- Bianchini, S., Müller, M., & Pelletier, P. (2022). Artificial intelligence in science: An emerging general method of invention. *Research Policy*, 51(10), 104604. <https://doi.org/10.1016/j.respol.2022.104604>
- Bohr, A., & Memarzadeh, K. (2020). The rise of artificial intelligence in healthcare applications. In A. Bohr & K. Memarzadeh (Eds.), *Artificial intelligence in healthcare* (pp. 25–60). Academic Press. <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-818438-7.00002-2>
- Borsboom, D. (2023). Psychological constructs as organizing principles. In L. A. van der Ark, W. H. M. Emons, & R. R. Meijer (Eds.), *Essays on contemporary psychometrics* (pp. 89–108). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-031-10370-4_5
- Bouhouita-Guermech, S., Gogognon, P., & Bélisle-Pipon, J.-C. (2023). Specific challenges posed by artificial intelligence in research ethics. *Frontiers in Artificial Intelligence*, 6. <https://doi.org/10.3389/frai.2023.1149082>
- Bounfour, A. (2016). *Digital futures, digital transformation: From lean production to acceluction*. Springer International Publishing. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-23279-9>
- Braver, T. S., Krug, M. K., Chiew, K. S., Kool, W., Westbrook, J. A., Clement, N. J., Adcock, R. A., Barch, D. M., Botvinick, M. M., Carver, C. S., Cools, R., Custers, R., Dickinson, A., Dweck, C. S., Fishbach, A., Gollwitzer, P. M., Hess, T. M., Isaacowitz, D. M., Mather, M., ... for the MOMCAI group. (2014). Mechanisms of motivation–cognition interaction: Challenges and opportunities. *Cognitive, Affective, & Behavioral Neuroscience*, 14(2), 443–472. <https://doi.org/10.3758/s13415-014-0300-0>
- Bringezu, S., Potočník, J., Schandl, H., Lu, Y., Ramaswami, A., Swilling, M., & Suh, S. (2016). Multi-scale governance of sustainable natural resource use—challenges and opportunities for monitoring and institutional development at the national and global level. *Sustainability*, 8(8), Article 8. <https://doi.org/10.3390/su8080778>
- Bulfamante, D. (2023). *Generative enterprise search with extensible knowledge base using AI* [Yüksek lisans tezi, Politecnico di Torino]. <https://webthesis.biblio.polito.it/28491/>
- Caruso, L. (2018). Digital innovation and the fourth industrial revolution: Epochal social changes? *AI & Society*, 33(3), 379–392. <https://doi.org/10.1007/s00146-017-0736-1>

- Chen, X., Wu, C.-S., Murakhovs'ka, L., Laban, P., Niu, T., Liu, W., & Xiong, C. (2023). Marvista: Exploring the design of a human-AI collaborative news reading tool (arXiv:2207.08401). *arXiv*. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2207.08401>
- Coulson, R. N., Folse, L. J., & Loh, D. K. (1987). Artificial intelligence and natural resource management. *Science*, 237(4812), 262–267. <https://doi.org/10.1126/science.237.4812.262>
- Dai, C.-P., Ke, F., Zhang, N., Barrett, A., West, L., Bhowmik, S., Southerland, S. A., & Yuan, X. (2024). Designing conversational agents to support student teacher learning in virtual reality simulation: A case study. *Extended Abstracts of the CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 1–8. <https://doi.org/10.1145/3613905.3637145>
- Davenport, T. H. (2018). *The AI advantage: How to put the artificial intelligence revolution to work*. MIT Press.
- Díaz-Rodríguez, N., Ser, J. D., Coeckelbergh, M., López de Prado, M., Herrera-Viedma, E., & Herrera, F. (2023). Connecting the dots in trustworthy artificial intelligence: From AI principles, ethics, and key requirements to responsible AI systems and regulation. *Information Fusion*, 99, 101896. <https://doi.org/10.1016/j.inffus.2023.101896>
- Donthu, N., Kumar, S., Mukherjee, D., Pandey, N., & Lim, W. M. (2021). How to conduct a bibliometric analysis: An overview and guidelines. *Journal of Business Research*, 133, 285–296. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2021.04.070>
- English, N., Zhao, C., Brown, K. L., Catlett, C., & Cagney, K. (2022). Making sense of sensor data: How local environmental conditions add value to social science research. *Social Science Computer Review*, 40(1), 179–194. <https://doi.org/10.1177/0894439320920601>
- Farina, M., Zhdanov, P., Karimov, A., & Lavazza, A. (2024). AI and society: A virtue ethics approach. *AI & Society*, 39(3), 1127–1140. <https://doi.org/10.1007/s00146-022-01545-5>
- Feng, T., Xiong, R., & Huan, P. (2023). Productive use of natural resources in agriculture: The main policy lessons. *Resources Policy*, 85, 103793. <https://doi.org/10.1016/j.resourpol.2023.103793>
- Fischer, G., Giaccardi, E., Eden, H., Sugimoto, M., & Ye, Y. (2005). Beyond binary choices: Integrating individual and social creativity. *International Journal of Human-Computer Studies*, 63(4), 482–512. <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2005.04.014>
- Forrester, C. (2025). Rethinking cheating in the age of AI. In *Teaching and learning in the age of generative AI: Evidence-based approaches to pedagogy, ethics, and beyond*. Routledge.
- Franco, G. D., & Santurro, M. (2021). Machine learning, artificial neural networks and social research. *Quality & Quantity*, 55(3), 1007–1025. <https://doi.org/10.1007/s11135-020-01037-y>
- Gao, F. (2018). 全球知名智库对中国《新一代人工智能发展规划》发布与实施情况的评价及启示. *情报工程*, 4(2), 026–035.
- Garfield, E. (2006). The history and meaning of the journal impact factor. *JAMA*, 295(1), 90–93.

- Gignac, G. E., & Szodorai, E. T. (2024). Defining intelligence: Bridging the gap between human and artificial perspectives. *Intelligence*, 104, 101832. <https://doi.org/10.1016/j.intell.2024.101832>
- González, A. L., Moreno, M., Román, A. C. M., Fernández, Y. H., & Pérez, N. C. (2024). Ethics in artificial intelligence: An approach to cybersecurity. *Inteligencia Artificial*, 27(73), Article 73. <https://doi.org/10.4114/intartif.vol27iss73pp38-54>
- Graesser, A. C., Fiore, S. M., Greiff, S., Andrews-Todd, J., Foltz, P. W., & Hesse, F. W. (2018). Advancing the science of collaborative problem solving. *Psychological Science in the Public Interest*, 19(2), 59–92. <https://doi.org/10.1177/1529100618808244>
- Grossmann, I. (2023). *AI surrogates and the transformation of social science research*. OSF Preprints. <https://osf.io/h4e2a/>
- Grossmann, I., Feinberg, M., Parker, D. C., Christakis, N. A., Tetlock, P. E., & Cunningham, W. A. (2023). AI and the transformation of social science research. *Science*, 380(6650), 1108–1109. <https://doi.org/10.1126/science.adi1778>
- Guleria, A., Krishan, K., Sharma, V., & Kanchan, T. (2023). ChatGPT: Ethical concerns and challenges in academics and research. *The Journal of Infection in Developing Countries*, 17(09), Article 09. <https://doi.org/10.3855/jidc.18738>
- Haleem, A., Javaid, M., Pratap Singh, R., & Suman, R. (2022). Medical 4.0 technologies for healthcare: Features, capabilities, and applications. *Internet of Things and Cyber-Physical Systems*, 2, 12–30. <https://doi.org/10.1016/j.iotcps.2022.04.001>
- Haque, Md. A., & Li, S. (2024). Exploring ChatGPT and its impact on society. *AI and Ethics*. <https://doi.org/10.1007/s43681-024-00435-4>
- Harlow, H. (2018). Ethical concerns of artificial intelligence, big data and data analytics. *European Conference on Knowledge Management*, 316–323.
- Hasas, A., Hakimi, M., Shahidzay, A. K., & Fazil, A. W. (2024). AI for social good: Leveraging artificial intelligence for community development. *Journal of Community Service and Society Empowerment*, 2(02), 196–210. <https://doi.org/10.59653/jcsse.v2i02.592>
- He, W.-B., Ma, Y.-G., Pang, L.-G., Song, H.-C., & Zhou, K. (2023). High-energy nuclear physics meets machine learning. *Nuclear Science and Techniques*, 34(6), 88. <https://doi.org/10.1007/s41365-023-01233-z>
- Hisham, A. B., Yusof, N. A. M., Salleh, S. H., & Abas, H. (2024). Transforming governance: A systematic review of AI applications in policymaking. *Journal of Science, Technology and Innovation Policy*, 10(1), 7–15. <https://doi.org/10.11113/jostip.v10n1.148>
- Hodges, A., & Hofstadter, D. (2014). *Alan Turing: The enigma: The book that inspired the film the imitation game* (Updated ed.). Princeton University Press.

- Hulland, J. (2024). Bibliometric reviews—some guidelines. *Journal of the Academy of Marketing Science*, 52(4), 935–938. <https://doi.org/10.1007/s11747-024-01016-x>
- Ibrahim, L., Huang, S., Ahmad, L., & Anderljung, M. (2024). Beyond static AI evaluations: Advancing human interaction evaluations for LLM harms and risks (arXiv:2405.10632). *arXiv*. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2405.10632>
- Izard, C. E. (2013). *Human emotions*. Springer Science & Business Media.
- Jiang, Y., Li, X., Luo, H., Yin, S., & Kaynak, O. (2022). Quo vadis artificial intelligence? *Discover Artificial Intelligence*, 2(1), 4. <https://doi.org/10.1007/s44163-022-00022-8>
- Jiao, L., Song, X., You, C., Liu, X., Li, L., Chen, P., Tang, X., Feng, Z., Liu, F., Guo, Y., Yang, S., Li, Y., Zhang, X., Ma, W., Wang, S., Bai, J., & Hou, B. (2024). AI meets physics: A comprehensive survey. *Artificial Intelligence Review*, 57(9), 256. <https://doi.org/10.1007/s10462-024-10874-4>
- Jinnuo, Z., Goyal, S. B., Rajawat, A. S., Nassar Waked, H., Ahmad, S., Randhawa, P., Suresh, S., & Naik, N. (2025). Analysis of existing techniques in human emotion and behavioral analysis using deep learning and machine learning models. *Engineering Research Express*, 7(1), 012201. <https://doi.org/10.1088/2631-8695/ada68b>
- Kang, Y., Gao, S., & Roth, R. E. (2024). Artificial intelligence studies in cartography: A review and synthesis of methods, applications, and ethics. *Cartography and Geographic Information Science*, 51(4), 599–630. <https://doi.org/10.1080/15230406.2023.2295943>
- Khan, A. (2024). The intersection of artificial intelligence and international trade laws: Challenges and opportunities. *IIUM Law Journal*, 32, 103.
- Khanal, S., Hongzhou, Z., & Taeihagh, A. (2025). Development of new generation of artificial intelligence in China: When Beijing's global ambitions meet local realities. *Journal of Contemporary China*, 34(151), 19–42. <https://doi.org/10.1080/10670564.2024.2333492>
- Kuleto, V., Ilić, M., Dumangiu, M., Ranković, M., Martins, O. M. D., Păun, D., & Mihoreanu, L. (2021). Exploring opportunities and challenges of artificial intelligence and machine learning in higher education institutions. *Sustainability*, 13(18), Article 18. <https://doi.org/10.3390/su131810424>
- Lawal, Y. A., Ayanleke, A. O., & Oshin, I. I. (2024). The impact of AI techniques on human-AI interaction quality in project management: A mixed-methods study. *Organization and Human Capital Development*, 3(2), 1–17. <https://doi.org/10.31098/orcadev.v3i2.2307>
- Lee, D., & Yoon, S. N. (2021). Application of artificial intelligence-based technologies in the healthcare industry: Opportunities and challenges. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(1), Article 1. <https://doi.org/10.3390/ijerph18010271>
- Lescrauwaet, L., Wagner, H., Yoon, C., & Shukla, S. (2022). Adaptive legal frameworks and economic dynamics in emerging technologies: Navigating the intersection for responsible innovation. *Law and Economics*, 16(3), Article 3. <https://doi.org/10.35335/laweco.v16i3.61>

- Li, R. (2020). *Artificial intelligence revolution: How AI will change our society, economy, and culture*. Simon and Schuster.
- Liu, Y., & Quan, Q. (2022). AI recognition method of pronunciation errors in oral English speech with the help of big data for personalized learning. *Journal of Information & Knowledge Management*, 21(Supp02), 2240028. <https://doi.org/10.1142/S0219649222400287>
- Luong, N., & Fedasiuk, R. (2022). State plans, research, and funding. In *Chinese power and artificial intelligence*. Routledge.
- Ma, D., Akram, H., & Chen, I.-H. (2024). Artificial intelligence in higher education: A cross-cultural examination of students' behavioral intentions and attitudes. *The International Review of Research in Open and Distributed Learning*, 25(3), 134–157. <https://doi.org/10.19173/irrodl.v25i3.7703>
- Madumal, P., Miller, T., Sonenberg, L., & Vetere, F. (2019). A grounded interaction protocol for explainable artificial intelligence (arXiv:1903.02409). *arXiv*. <https://doi.org/10.48550/arXiv.1903.02409>
- Maghsoudi, M., Shahri, M. K., Kermani, M. A. M. A., & Khanizad, R. (2025). Mapping the landscape of AI-driven human resource management: A social network analysis of research collaboration. *IEEE Access*, 13, 3090–3114. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2024.3523437>
- Mandavilli, S. R. (2024). Propounding "structured innovative thinking techniques for social sciences research": Why this can be a game changer in social sciences research. *SSRN Electronic Journal*. <https://doi.org/10.2139/ssrn.4889628>
- Marwala, T., & Mpedi, L. G. (2024). Artificial intelligence and the law. In T. Marwala & L. G. Mpedi (Eds.), *Artificial intelligence and the law* (pp. 1–25). Springer Nature. https://doi.org/10.1007/978-981-97-2827-5_1
- McPhee, S. J., & Papadakis, M. (2009). *Current medical diagnosis and treatment 2010* (49th ed.). McGraw-Hill Medical.
- Meskó, B., Drobni, Z., Bényei, É., Gergely, B., & Gyórfy, Z. (2017). Digital health is a cultural transformation of traditional healthcare. *mHealth*, 3(9), Article 9. <https://doi.org/10.21037/mhealth.2017.08.07>
- Messeri, L., & Crockett, M. J. (2024). Artificial intelligence and illusions of understanding in scientific research. *Nature*, 627(8002), 49–58. <https://doi.org/10.1038/s41586-024-07146-0>
- Miller, T. (2019). Explanation in artificial intelligence: Insights from the social sciences. *Artificial Intelligence*, 267, 1–38. <https://doi.org/10.1016/j.artint.2018.07.007>
- Modiba, M. (2024). Application of conversational generative pre-trained transformer for improvement of information services in academic libraries. *South African Journal of Libraries and Information Science*, 90(1), Article 1. <https://doi.org/10.7553/90-1-2384>

- Mondal, S., Das, S., Golder, S. S., Bose, R., Sutradhar, S., & Mondal, H. (2024). AI-driven big data analytics for personalized medicine in healthcare: Integrating federated learning, blockchain, and quantum computing. In *2024 International Conference on Artificial Intelligence and Quantum Computation-Based Sensor Application (ICAIQSA)* (pp. 1–6). IEEE. <https://doi.org/10.1109/ICAIQSA64000.2024.10882330>
- Mondal, S., & Palit, D. (2022). Challenges in natural resource management for ecological sustainability. In M. K. Jhariya, R. S. Meena, A. Banerjee, & S. N. Meena (Eds.), *Natural resources conservation and advances for sustainability* (pp. 29–59). Elsevier. <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-822976-7.00004-1>
- Morande, S., Tewari, V., & Kukreja, J. (2025). Decoding the consumer mimic: Influencers, algorithms and the future of marketing. In A. Kumar, M. D. Ciddikie, A. K. Kashyap, & H. W. Akram (Eds.), *Marketing 5.0* (pp. 43–56). Emerald Publishing Limited. <https://doi.org/10.1108/978-1-83797-815-120251004>
- Mottaghi-Dastjerdi, N., & Soltany-Rezaee-Rad, M. (2024). Advancements and applications of artificial intelligence in pharmaceutical sciences: A comprehensive review. *Iranian Journal of Pharmaceutical Research*, 23(1), e150510. <https://doi.org/10.5812/ijpr-150510>
- Muwani, T. S., Ranganai, N., Zivanai, L., & Munyoro, B. (2022). The global digital divide and digital transformation: The benefits and drawbacks of living in a digital society. In *Digital transformation for promoting inclusiveness in marginalized communities* (pp. 217–236). IGI Global Scientific Publishing. <https://doi.org/10.4018/978-1-6684-3901-2.ch011>
- Naamati-Schneider, L. (2024). Enhancing AI competence in health management: Students' experiences with ChatGPT as a learning tool. *BMC Medical Education*, 24(1), 598. <https://doi.org/10.1186/s12909-024-05595-9>
- Nadjia, M. (2024). The impact of artificial intelligence on legal systems: Challenges and opportunities. *Проблеми Законності*, 164, 285–303.
- Nikolinakos, N. Th. (2023). Ethical principles for trustworthy AI. In N. Th. Nikolinakos (Ed.), *EU policy and legal framework for artificial intelligence, robotics and related technologies—The AI Act* (pp. 101–166). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-031-27953-9_3
- Ogilvie, A. D. (2024). Antisocial analogous behavior, alignment and human impact of Google AI systems: Evaluating through the lens of modified antisocial behavior criteria by human interaction, independent LLM analysis, and AI self-reflection. *Computer & Society*. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2403.15479>
- Okon-Singer, H., Hendler, T., Pessoa, L., & Shackman, A. J. (2015). The neurobiology of emotion–cognition interactions: Fundamental questions and strategies for future research. *Frontiers in Human Neuroscience*, 9. <https://doi.org/10.3389/fnhum.2015.00058>
- Ortony, A. (2022). Are all "basic emotions" emotions? A problem for the (basic) emotions construct. *Perspectives on Psychological Science*, 17(1), 41–61. <https://doi.org/10.1177/1745691620985415>

- Öztürk, O., Kocaman, R., & Kanbach, D. K. (2024). How to design bibliometric research: An overview and a framework proposal. *Review of Managerial Science*. <https://doi.org/10.1007/s11846-024-00738-0>
- Pal, S. (2023). A paradigm shift in research: Exploring the intersection of artificial intelligence and research methodology. *International Journal of Innovative Research in Engineering & Multidisciplinary Physical Sciences*, 11(3), 1–7.
- Pandey, D. K., Hunjra, A. I., Bhaskar, R., & Al-Faryan, M. A. S. (2023). Artificial intelligence, machine learning and big data in natural resources management: A comprehensive bibliometric review of literature spanning 1975–2022. *Resources Policy*, 86, 104250. <https://doi.org/10.1016/j.resourpol.2023.104250>
- Pang, L.-G. (2024). Studying high-energy nuclear physics with machine learning. *International Journal of Modern Physics E*, 33(06), 2430009. <https://doi.org/10.1142/S0218301324300091>
- Pattanayak, S. K. (2022). Generative AI for market analysis in business consulting: Revolutionizing data insights and competitive intelligence. *International Journal of Enhanced Research in Management & Computer Applications*, 11, 74–86.
- Payadnya, I. P. A. A., Putri, G. A. M. A., Suwija, I. K., Saelee, S., & Jayantika, I. G. A. N. T. (2025). Cultural integration in AI-enhanced mathematics education: Insights from Southeast Asian educators. *Journal for Multicultural Education*, 19(1), 58–72. <https://doi.org/10.1108/JME-09-2024-0119>
- Phillips, O. R., Harries, C., Leonardi-Bee, J., Knight, H., Sherar, L. B., Varela-Mato, V., & Morling, J. R. (2024). What are the strengths and limitations to utilising creative methods in public and patient involvement in health and social care research? A qualitative systematic review. *Research Involvement and Engagement*, 10, 48. <https://doi.org/10.1186/s40900-024-00580-4>
- Prasad, A., Nagda, G., Syed, N., & Kumar, A. (2023). A detailed survey on awareness, knowledge and practice of pesticides used against various vegetables, fruits and cereal crops grown in and around Udaipur region of south Rajasthan, India. *Bulletin of Pure & Applied Sciences-Zoology*, 42(1), Article 1. <https://doi.org/10.48165/bpas.2023.42A.1.6>
- Qayyum, J., Siddiqui, H. A., Al Prince, A., Ahmad, S., & Raza, M. (2025). Revolutionizing market insights through AI and data analytics: The next era of competitive intelligence. *The Critical Review of Social Sciences Studies*, 3(1), 3285–3302.
- Radanliev, P. (2025). AI ethics: Integrating transparency, fairness, and privacy in AI development. *Applied Artificial Intelligence*, 39(1), 2463722. <https://doi.org/10.1080/08839514.2025.2463722>
- Rahiman, H. U., & Kodikal, R. (2024). Revolutionizing education: Artificial intelligence empowered learning in higher education. *Cogent Education*, 11(1), 2293431. <https://doi.org/10.1080/2331186X.2023.2293431>

- Raman, P. (2023). *The transformative role of AI in social science research*. Uniathena. <https://uniathena.com/role-of-AI-in-social-science-research>
- Saheb, T., & Saheb, T. (2024). Mapping ethical artificial intelligence policy landscape: A mixed method analysis. *Science and Engineering Ethics*, 30(2), 9. <https://doi.org/10.1007/s11948-024-00472-6>
- Santos, M. F. de L., & Jamil, S. (2024). Bridging the AI divide: Human and responsible AI in news and media industries. *Emerging Media*, 2(3), 335–346. <https://doi.org/10.1177/27523543241291229>
- Sarker, I. H. (2022). AI-based modeling: Techniques, applications and research issues towards automation, intelligent and smart systems. *SN Computer Science*, 3(2), 158. <https://doi.org/10.1007/s42979-022-01043-x>
- Scherer, M. U. (2015). Regulating artificial intelligence systems: Risks, challenges, competencies, and strategies. *Harvard Journal of Law & Technology*, 29, 353.
- Schoser, B. (2023). Editorial: Framing artificial intelligence to neuromuscular disorders. *Current Opinion in Neurology*, 36(5), 424. <https://doi.org/10.1097/WCO.0000000000001190>
- Sebastian, R., Kottekkadan, N. N., Thomas, T. K., & Niyas Kk, M. (2025). Generative AI tools (ChatGPT*) in social science research. *Journal of Information, Communication and Ethics in Society*, 23(2), 284–290. <https://doi.org/10.1108/JICES-10-2024-0145>
- Secinaro, S., Calandra, D., Secinaro, A., Muthurangu, V., & Biancone, P. (2021). The role of artificial intelligence in healthcare: A structured literature review. *BMC Medical Informatics and Decision Making*, 21(1), 125. <https://doi.org/10.1186/s12911-021-01488-9>
- Senyapar, H. N. D. (2024). Artificial intelligence in marketing communication: A comprehensive exploration of the integration and impact of AI. *Technium Social Sciences Journal*, 55, 64–81. <https://doi.org/10.47577/tssj.v55i1.10651>
- Shah, S. A. R., Zhang, Q., Abbas, J., Tang, H., & Al-Sulaiti, K. I. (2023). Waste management, quality of life and natural resources utilization matter for renewable electricity generation: The main and moderate role of environmental policy. *Utilities Policy*, 82, 101584. <https://doi.org/10.1016/j.jup.2023.101584>
- Shao, Z., Yuan, S., Wang, Y., & Xu, J. (2021). Evolutions and trends of artificial intelligence (AI): Research, output, influence and competition. *Library Hi Tech*, 40(3), 704–724. <https://doi.org/10.1108/LHT-01-2021-0018>
- Shin, D., Grover, S., Holstein, K., & Perer, A. (2021). Characterizing human explanation strategies to inform the design of explainable AI for building damage assessment (arXiv:2111.02626). *arXiv*. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2111.02626>
- Stone, P., Brooks, R., Brynjolfsson, E., Calo, R., Etzioni, O., Hager, G., Hirschberg, J., Kalyanakrishnan, S., Kamar, E., Kraus, S., Leyton-Brown, K., Parkes, D., Press, W., Saxenian, A., Shah, J., Tambe, M., & Teller, A. (2022). Artificial intelligence and life in 2030: The one hundred year

- study on artificial intelligence (arXiv:2211.06318). *arXiv*.
<https://doi.org/10.48550/arXiv.2211.06318>
- Strauss, M. E., & Smith, G. T. (2009). Construct validity: Advances in theory and methodology. *Annual Review of Clinical Psychology*, 5, 1–25.
<https://doi.org/10.1146/annurev.clinpsy.032408.153639>
- Sun, T., Zhao, K., & Chen, M. (2024). Human-AI interaction: Human behavior routineness shapes AI performance. *IEEE Transactions on Knowledge and Data Engineering*, 36(12), 8476–8487.
<https://doi.org/10.1109/TKDE.2024.3480317>
- Sunarti, S., Rahman, F. F., Naufal, M., Risky, M., Febriyanto, K., & Masnina, R. (2021). Artificial intelligence in healthcare: Opportunities and risk for future. *Gaceta Sanitaria*, 35, S67–S70.
<https://doi.org/10.1016/j.gaceta.2020.12.019>
- Tao, Q., Chao, H., Fang, D., & Dou, D. (2024). Progress in neurorehabilitation research and the support by the National Natural Science Foundation of China from 2010 to 2022. *Neural Regeneration Research*, 19(1), 226. <https://doi.org/10.4103/1673-5374.375342>
- Tapia, E. B. (2024). Artificial intelligence based on resilient leadership in the health sector. *Revista Científica Global Negotium*, 7(1), Article 1. <https://doi.org/10.0833/rgn.v7i1.421>
- Thacharodi, A., Singh, P., Meenatchi, R., Tawfeeq Ahmed, Z. H., Kumar, R. R. S., V, N., Kavish, S., Maqbool, M., & Hassan, S. (2024). Revolutionizing healthcare and medicine: The impact of modern technologies for a healthier future—A comprehensive review. *Health Care Science*, 3(5), 329–349. <https://doi.org/10.1002/hcs2.115>
- Tripathi, M. K., Nath, A., Singh, T. P., Ethayathulla, A. S., & Kaur, P. (2021). Evolving scenario of big data and artificial intelligence (AI) in drug discovery. *Molecular Diversity*, 25(3), 1439–1460.
<https://doi.org/10.1007/s11030-021-10256-w>
- Turing, A. M. (1950). Computing machinery and intelligence. *Mind*, LIX(236), 433–460.
<https://doi.org/10.1093/mind/LIX.236.433>
- Wallin, J. A. (2005). Bibliometric methods: Pitfalls and possibilities. *Basic & Clinical Pharmacology & Toxicology*, 97(5), 261–275. https://doi.org/10.1111/j.1742-7843.2005.pto_139.x
- Wan, Q., Miao, X., & Afshan, S. (2022). Dynamic effects of natural resource abundance, green financing, and government environmental concerns toward the sustainable environment in China. *Resources Policy*, 79, 102954. <https://doi.org/10.1016/j.resourpol.2022.102954>
- Wang, C., Chen, X., Yu, T., Liu, Y., & Jing, Y. (2024). Education reform and change driven by digital technology: A bibliometric study from a global perspective. *Humanities and Social Sciences Communications*, 11(1), 1–17. <https://doi.org/10.1057/s41599-024-02717-y>
- Wang, F., Guo, W., Xue, R., Baron, C., & Jia, C. (2025). Exploring the subject heterogeneity of scientific research projects funding-example of the Chinese natural science foundation. *Information Processing & Management*, 62(4), 104098. <https://doi.org/10.1016/j.ipm.2025.104098>

- Wang, H. (2020). Corporate social responsibility in China. In S. Seifi (Ed.), *The Palgrave handbook of corporate social responsibility* (pp. 1–24). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-030-22438-7_71-1
- Wiederhold, B. K. (2025). The rise of synthetic societies: Is there a role for humans? *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*. <https://doi.org/10.1089/cyber.2025.0067>
- Wu, L., Kim, M., & Markauskaite, L. (2020). Developing young children's empathic perception through digitally mediated interpersonal experience: Principles for a hybrid design of empathy games. *British Journal of Educational Technology*, 51(4), 1168–1187. <https://doi.org/10.1111/bjet.12918>
- Xu, Y., Liu, X., Cao, X., Huang, C., Liu, E., Qian, S., Liu, X., Wu, Y., Dong, F., Qiu, C.-W., Qiu, J., Hua, K., Su, W., Wu, J., Xu, H., Han, Y., Fu, C., Yin, Z., Liu, M., Zhang, J. (2021). Artificial intelligence: A powerful paradigm for scientific research. *The Innovation*, 2(4). <https://doi.org/10.1016/j.xinn.2021.100179>
- Yusuf, A., Pervin, N., & Román-González, M. (2024). Generative AI and the future of higher education: A threat to academic integrity or reformation? Evidence from multicultural perspectives. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 21(1), 21. <https://doi.org/10.1186/s41239-024-00453-6>
- Zhu, J.-J., Yang, M., & Ren, Z. J. (2023). Machine learning in environmental research: Common pitfalls and best practices. *Environmental Science & Technology*, 57(46), 17671–17689. <https://doi.org/10.1021/acs.est.3c00026>
- 高芳. (2018). 全球知名智库对中国《新一代人工智能发展规划》发布与实施情况的评价及启示. *情报工程*, 4(2), 026–035.

TAM | A K A D E M İ D E R G İ S İ

J O U R N A L O F T A M A C A D E M Y

www.tamde.org
www.tamuskon.org
www.toplumsalarastirmalarmerkezi.org

TAM | TOPLUMSAL
ARAŞTIRMALAR
MERKEZİ