



Kitap İncelemesi

Türkiye’de ve Türkiye’den Oyun Çalışmaları

Başvuru Tarihi: 23.12.2020
Yayın Kabul Tarihi: 23.12.2020
Yayınlanma Tarihi: 30.12.2020




Kaynağından
Okumak İçin
Kodu Taratın

Kürşat Doğan¹

Aydın Adnan Menderes Üniversitesi İletişim Fakültesi

kursat.doğan@adu.edu.tr

 ORCID: 0000-0002-3827-482X

Editörlüğünü Dr. Ertuğrul Süngü ve Doç. Dr. Barbaros Bostan’ın yaptığı ve farklı disiplinlerden akademisyenlerin bir araya geldiği Türkiye’de ve Türkiye’den Oyun Çalışmaları, masaüstü oyunlardan dijital oyunlara kadar birbirinden farklı oyunlara, oyunculara ve bunun ürünü olan kültüre odaklanmaktadır. Bir araştırma alanı olarak her geçen gün daha fazla dikkat çeken oyun araştırmaları kavramı, esasında antropoloji kökenli bir kavramdır. Bu bağlamda Huizinga’nın oyun kavramına ve tanımına yönelik katkıları önemlidir. Huizinga oyunu şöyle tanımlamaktadır;

“Oyun belli bir yer, zaman ve irade sınırları gösterilen kurallara uyularak ve maddi yarar ve gereklilik alanının dışında cereyan eden bir faaliyettir. İster kutsal bir oyun, isterse sıradan bir bayram; ister bir ayın, isterse hoşça vakit geçirme söz konusu olsun, oyunun ortamı büyülenme ve heyecan ortamıdır” (Huizinga, 2018: 181).

Video oyunlarının ortaya çıkması ve yaygınlaşmasıyla beraber oyun çalışmaları çeşitlenmiş ve antropolojik araştırmaların yanında sosyoloji ve psikoloji gibi disiplinlerin de araştırma konusu haline gelmiştir (Mayer, 2016). Bu gelişme oyun çalışmalarının değerini göstermesi açısından önemlidir. Oyun kavramının özellikle sanal alemin ayrılmaz bir parçası haline geldiği günümüzde oyunlar ve oyuncular üzerine yapılan akademik çalışmalar önem arz etmektedir.

Video oyunlarının büyük bir pazar haline gelmesi Türkiye’de de milyonlarca oyuncu tarafından aktif olarak takip edilmesi, oyun çalışmaları içerisinde video oyunlarını önemli bir yere koymaktadır. 2019’da yayınlanan Türkiye Oyun Sektörü Raporuna göre cep telefonu kullanıcılarının %49’u günde en az bir kere oyun oynamaktadır. 32 milyon oyuncunun bulunduğu Türkiye’de toplam oyun hasılatı ise 830 milyon dolardır (Gaming in Turkey, 2019). Rakamlara bakıldığında Türkiye’de dijital oyunlara karşı büyük bir ilginin olduğu görülmektedir. Oyun çalışmaları bu bağlamda oldukça önemlidir. Oyunlar, oyuncular, oyuncu toplulukları ve oyun

¹ Araştırma Görevlisi. Aydın Adnan Menderes Üniversitesi.





kültürü gibi konular akademik araştırmalar için büyük potansiyel taşımaktadır.

Bu noktada, Türkiye’de ve Türkiye’den Oyun Çalışmaları’nı alana önemli bir katkı olarak değerlendirmek mümkündür. Oyun kavramının dijital hayatın ayrılmaz bir parçası haline geldiği günümüzde oyun çalışmalarının önemi her geçen gün artmaktadır. Bu bağlamda, on dört bölümden oluşan Türkiye’de ve Türkiye’den Oyun Çalışmaları incelenmeye değer bir eser olarak dikkat çekmektedir.

Dr. Öğr. Üyesi Mehmet Şükrü Kuran tarafından kaleme alınan Yeni Nesil Kutu Oyunların ve Eurogame’in Türkiye Macerası isimli bölüm, kutu oyunlar ve Türkiye’de kutu oyunu oynayan gruplara odaklanmaktadır. Yerel kutu oyun üreticilerini de kapsayan çalışma, Türkiye kutu oyun pazarının ve oyuncuların durumunu göstermesi açısından önemlidir.

Çalışmada, Türkiye’de çıkmış kutu oyun ve Eurogame’lerin ve kutu oyunu gruplarının istatistikleri tablo ve şekillerle gösterilmektedir. Kutu oyun temalı sosyal medya grupları üzerine inceleme yapılmıştır. Ülkemizde son yıllarda kutu oyun ve Eurogame üretim ve tüketiminde bir hareketlenme olduğu görülse de rakamlar özellikle Avrupa’nın oldukça gerisinde kalmaktadır. Bu bağlamda Kuran, kutu oyunların ülkemizde yüksek fiyatlara satılması ve dolar kurundaki artışa da dikkat çekmektedir.

Dr. Öğr. Üyesi Mehmet Şükrü Kuran’ın çalışması kutu oyunu topluluklarının ve bu oyunların Türkiye pazarındaki durumunun anlaşılması açısından önemlidir.

Video oyunlarının gittikçe tek tipleşmesini ve bu durumun oyuncu Türkiye’deki oyuncu kültürüne etkisini tartışan Oyunlarda Tek Tipleşme ve Türkiye’deki Oyuncu Kültürüne Etkileri isimli makale, Dr. Ertuğrul Süngü tarafından kaleme alınmıştır. Binlerce yıl öncesinden başlayarak günümüze kadar gelen oyun kavramının kısa gelişimini aktaran çalışma, dijital oyunların yaşadığı gelişim ve değişimden de bahsetmektedir.

Popüler rekabetçi oyunlar üzerine veriler sunan çalışmada, oyuncu toplulukları için önemli bir yeri olan oyun yayıncıları ve onların en çok oynadıkları oyunlara yer verilmektedir. Çalışmanın sonucunda özellikle Twitch yayıncılarının oynadıkları oyunların popülerleşmesi ve sadece popüler olana yönelmesiyle ortaya çıkan bir tek tipleşme sorunu görülmektedir. Çalışma, oyuncu topluluklarının oyun oynama ve izleme tercihlerini göstermesi açısından değerlidir.

Dr. Mehmet Kosa ve Doç. Dr. Murat Yılmaz tarafından yazılan Türkiye’de Masaüstü Kutu Oyun Kültürü: Keşifsel Bir Oyuncu Perspektifi Çalışması isimli bölüm, masaüstü oyunculara odaklanmaktadır. Çalışmada oyuncuların oynadıkları oyunlar, oynama sebepleri ve süreleri, satın alma satma motivasyonları ölçümlenmiştir.

Türkiye’deki kutu oyun sektörüne de değinilen çalışmada, oyuncuların oyunlarla ilgili deneyimleri, oyuncu tipleri, dijital masaüstü oyunlarla ilgili görüşleri, favori oyunları gibi konular





ortaya konmuştur.

Kosa ve Yılmaz, gelecekte yapılacak benzer çalışmalarla birlikte bu tip araştırmaların Türkiye’de masaüstü oyun kültürü ve sektörünün gelişmesine katkıda bulunacağını belirtmektedir.

Arş. Gör. Dr. Kutay Tinç, Türkiye’de Dijital Oyun Kültürü ve Oyun Temelli Öğrenmeyle Etkileşimi adlı bölümde oyunlaştırma kavramı ve oynayarak öğretme konularına odaklanmaktadır. Oyunlaştırma, oyunsal öğelerin ve özelliklerin oyun dışı bağlamlara uyarlanmasıdır (Robson vd, 2015: 412). Dünya ve Türkiye’de dijital oyun kültürü hakkında bilgi verilen makale, oynayarak öğrenmenin etkisini göstermektedir.

Tinç ailelerin oynamaya karşı olan tutumuna değinmekte ve kalıplaşmış önyargılar olduğunu belirtmektedir. Çalışma, oyunlaştırmanın öğrenmedeki etkisini göstermesi ve toplumda oyuna karşı yerleşmiş önyargıların oyunlaştırmayla kırılabileceğini göstermesi açısından önem taşımaktadır.

Berk Uralcan tarafından kaleme alınan Geniş Bir Kuş Bakışı: 2010’lu Yıllarda Türkiye’de Çizgi Roman isimli yazıda, 2010’lu yıllarda Türkiye’de üretilen çizgi romanlar hakkında bilgi verilmektedir. Uralcan, çizgi romanları takip eden insanların genelde oyun da oynadığını, dolayısıyla çizgi romanlar ve oyunlar arasında onları deneyimleyenler açısından bağlantı olduğunu belirtmektedir.

Çalışmada çeşitli yayınevlerinin hangi çizgi romanları yayınladıkları incelenmiştir. Bunun yanında bağımsız yayıncılara da yer verilmiş ve 2010’lu yılların genel bir portresi ortaya konmuştur.

Türkiye’de Dijital Oyunlarda Anlatı Bilimi ve Geçmişten Bugüne Değişimi başlıklı, Türkiye’de geliştirilen ve anlatı unsurları taşıyan dijital oyunları inceleyen bölüm, Arş. Gör. Esin Selin Güregen ve Doç. Dr. Barbaros Bostan tarafından kaleme alınmıştır. Çalışmada anlatıbilim kavramına değinilmiş, yerli oyunlarda hikâye anlatımı hiciv, Lovecraftian ve Cthulhu mitos temalarıyla irdelenmiştir.

Yerli yapımlar olan İstanbul Efsaneleri: Lale Savaşçıları, Conarium ve Stygian: Reign of the Old Ones isimli oyunlar anlatıbilimsel olarak çözümlenmiştir. Oyunlar birbiriyle tema, tür, karakter, mekanik, dil, evren, kamera, etkileşim ve teknolojik altyapı gibi başlıklar altında karşılaştırılmıştır.

Çalışma, oyunlarda anlatı bilimin önemini göstermekte ve Türkiye oyun sektörünün eksiklikleri hakkında önemli bilgiler vermektedir.

Arş. Gör. Metehan İğneci tarafından kaleme alınan Türkiye’de Çizgi Roman Endüstrisi ve Koleksiyonculuk başlıklı çalışma, dünyada ve Türkiye’de çizgi romanın tarihsel gelişimini irdeleyerek başlamaktadır. Süper kahramanların çizgi roman tarihindeki yerine değinen çalışma, çizgi roman tarihini altın çağ, gümüş çağ, bronz çağ ve modern çağ olarak sınıflandırarak





incelemektedir. Hollywood filmlerini çizgi roman satışlarına etkisi değerlendirilmiştir.

Çizgi romanın Türkiye’deki tarihi hakkında da bilgi verilmiş ve koleksiyon ve koleksiyonculuk gibi kavramlar irdelenmiştir. Çalışmada ayrıca ürün pazarlaması konusu da tartışılmaktadır.

Kadir Kayserilioğlu, Çağdaş Sanat ve Bilgisayar Oyunları başlıklı çalışmasında sanat ve oyunlar arasındaki ilişkiyi tartışmaktadır. Oyun kavramının geniş bir tanımını yapan Kayserilioğlu, oyunun her zaman sanat alanında var olduğunu belirtmektedir.

Karşı kültür olarak bilgisayar oyunlarına değinen çalışmada, oyun sanatı için politik eleştirelliğin uygun bir alan olduğu vurgulanmaktadır. Artan teknolojik imkanlarla bilgisayar oyunlarında sanatsal yöntemlerin kullanımı artmakta, estetik teoriler ve politik eleştiriler geliştirilmektedir.

Bilgisayar oyunlarının sanat olarak görülmeye başlanması bu bağlamda akademik çalışmaların ortaya konması oldukça önemlidir. Çalışmada da belirtildiği gibi bu durum hem sanat hem de oyun sektörü açısından değer taşımaktadır.

Ahmet Burçin Gürbüz, Extended Realities: Gerçeklik Teknolojileri, Immersion ve Oyun adlı bölümde artırılmış, sanal ve karma gerçeklik teknolojileri ve oyunlara odaklanmaktadır. Bu teknolojilerin tanımının yapıldığı çalışmada immersion kavramı üzerinde özellikle durulmaktadır. Sarmalanma ve çevrelenme gibi anlamlar taşıyan immersion, yapay gerçeklikler teknolojileri, özellikle de oyunlar için önemli bir kavramdır.

Oyunlar ve immersion kavramı üzerinden oyuncunun duygu durumu, sosyal katılımı ve dijital benlikler gibi konular tartışılmaktadır. Çalışmada konunun teknik yanına da değinilmektedir. Oyun endüstrisi tarafından yaygın olarak kullanılan oyun motorların ve sanal gerçeklik donanımları hakkında bilgi verilmektedir.

Sanal, artırılmış ve karma gerçeklik teknolojileri gibi araçların Türkiye oyun sektörü ve topluluğunun gelişmesi ve büyümesi için gerekli olduğu belirtilen çalışma, bu tip yeni teknolojik araçların oyun sektörü ve oyuncular üzerindeki etkilerini ortaya koyması açısından değerlidir.

Doç. Dr. Erkan Saka’ın yazmış olduğu Sid Meier’in “Civilization” Oyununda Medeniyet Tahayüllerine Bir Bakış başlıklı bölüm, oldukça popüler bir bilgisayar oyunu olan Civilization’a odaklanmaktadır. Oyunla ilgili bilgi verilen çalışmada, oyunda bulunan ülkelere batı merkezci bakış tartışılmıştır. Pek çok araştırmacının oyunun batı merkezci olduğuna dair iddiaları bu çalışmada tartışılmaktadır.

Oyuna atfedilen batı merkezci iddiaların tamamen yanlışlanamayacağını belirten Saka, bu iddiaların genelde indirgemeci bir dille yapıldığını belirtmektedir.





Arş. Gör. Hazal Yayalar’ın Rol Yapma Video Oyunlarında Zorluk Derecesinin Alt Tür Oluşumuna Etkisi adlı çalışmasında oyunun zorluğunun yeni türler (janr) yaratmadaki etkisi tartışılmaktadır. Oyun oynamanın psikolojik sebeplerinin de tartışıldığı çalışma, dijital oyunların tarihsel gelişiminden bahsederken özellikle Japon yapımı oyunların gelişimine odaklanmaktadır.

Çalışmada, Demon Souls ve Dark Souls serisi gibi oldukça popüler olan oyunların, yarattıkları zorlu oyun yapısı sayesinde yeni bir tür oluşturdukları ifade edilmektedir. Ayrıca Souls like olarak ifade edilen, bu oyunlara benzeyen ve bu yeni türü oluşturan oyunlara da yer verilmektedir.

Dr. Öğr. Üyesi Gözde Dalan Polat’ın E-sporun Doksa Kavramı Üzerinden Sosyokültürel Örüntülerinin Bir Analizi isimli çalışması, e-spor kavramına ve onun bir spor olarak kabul edilmesine odaklanmaktadır. Bourdieu, doksa kavramını toplumun sorgusuz sualsiz kabul ettiği gerçeklerini belirtmek için kullanmıştır. (Bourdieu, 1977). Çalışmada e-spora ve e-spor ekonomisine değinilmektedir.

Polat, e-sporun doksalaşma (spor olmamasına rağmen spor olarak adlandırılması ve kabul görmesi) pratiğini Kullanımlar ve Doyumlar, Kültür Endüstrisi, Gösteri Toplumu, Simülasyon ve Margarin Operasyonu kavramları üzerinden tartışmaktadır. E-spor olgusunun doksalaştığını belirten çalışma, bireyin içine itildiği tüketim çukurundan haz aldığını belirtmektedir.

E-sporun spordan ziyade bir tüketim eğlencesi olduğunu belirten Polat, bunu tüketiciye spor olarak sunulup bilinen spor kalıplarının yıkılıp yeniden inşa edildiğini belirtmektedir.

Bir diğer bölüm Militarist İdeolojinin Yeniden İnşası: Savaş Temalı Dijital Oyunlar ve Hiper-Erkeklik ismini taşımaktadır. Savaş temalı oyunlarda militarist ve eril söylemi ele alan çalışma, Gökmen Kaya tarafından kaleme alınmıştır. Çalışmada savaş oyunlarının militarist söylemi normalleştirdiği ve hiper-erkeklik rollerini yeniden ürettiği ifade edilmektedir.

Çalışma kapsamında üç savaş oyunu incelenmiştir. Kaya, çalışmasında bu oyunlarda erkeklerin birer kahraman olarak gösterildiğini ve şiddet eylemlerinin rasyonalize edilirken kadının pasif ve yardıma muhtaç olarak sunulduğunu belirtmektedir.

Kitabın son bölümünü ise Gündelik Hayat ve Kültür Ekseninde Dijital Oyunları Yeniden Düşünmek isimli çalışma oluşturmaktadır. Dr. Öğr. Üyesi Serra Sezgin tarafından kaleme alınmıştır. Çalışmada dijital oyunların kategorizasyonu sorunu ele alınmaktadır. Gündelik hayat ve oyun arasındaki ilişki irdelenmiş ve Huizinga, Caillois ve Ehrmann gibi isimlerin oyun hakkındaki görüşlerine yer verilmiştir.

Dijital oyunları da kapsayacak şekilde oyunun özellikleri, bileşenleri ve boyutları özgürlük, düzen, gerilim ve haz olarak sıralanmıştır. Oyunları günlük hayatın bir parçası olarak ele alan çalışma, oyunları sınıflandırması, dijital oyunların toplumsal, kültürel ve sanatsal niteliğini vurgulaması açısından önem taşımaktadır.





Her geçen gün önemi artan oyun çalışmaları, iletişim bilimleri açısından da önem arz etmektedir. Oyuncular ve oyuncu toplulukları, oyuncular arası iletişim ve oyuncu makine iletişimi ve daha pek çok konuyu iletişim bilimleri çatısında araştırmak ve tartışmak mümkündür.

Oyun çalışmaları alanını karakterize eden disiplin “ludoloji” olarak adlandırılmaktadır (Akbulut, 2009: 25). Dünyada sadece oyun çalışmalarına yönelik olarak yayımlanan akademik dergiler bulunmaktadır. Journal of Gaming and Virtual Worlds, Games & Culture, Simulation & Gaming gibi dergiler bunlara örnektir. Sadece bu alana ait dergilerin bulunması, alanın yükselen önemine dair bir göstergedir.

Türkiye’de ve Türkiye’den Oyun Çalışmaları, ülkemizde henüz yeterince ilgi görmeyen bu çalışma alanının tanınip yaygınlaşabilmesi için önem taşımaktadır. Farklı disiplinlere ait çalışmalardan oluşan eser iletişim bilimlerinin yanında diğer disiplinlere de yol göstermesi açısından önemlidir.

Özellikle internet kullanımının çoğalmasıyla bilgisayar ve telefon başında geçirilen sürenin artması, dijital oyunları günlük hayatın bir parçası haline getirmiştir. Mobil oyunculuğun yaygın olduğu Türkiye’de, buna yönelik akademik çalışmalar da önemlidir. Oyun çalışmalarının tanınip yaygınlaşmasıyla beraber, bu alanın oldukça yaygın bir çalışma alanı olma ihtimali oldukça yüksektir. Günlük hayatta büyük bir yer işgal eden oyun ve oynama olgularının akademik bir araştırma alanı olarak yaygınlaşması, oyun ve oyunla alakalı kavramların bilimsel olarak anlaşılıp yorumlanması açısından son derece önemlidir. Türkiye’de ve Türkiye’den Oyun Çalışmaları gibi kitaplar bunun gerçekleşmesi adına önemli bir görev yürütmektedir. Bu tip kitapların çoğalmasıyla oyun çalışmalarına yönelik ilgi de artacaktır.





KAYNAKÇA

Akbulut, H. (2009). Gelenekselden Dijitale, Mekandan Uzama Oyun Kültürü. M. Binark, G. Bayraktutan Sütçü ve I. B. Fidaner (Ed.), *Dijital Oyun Rehberi Oyun Tasarımı Türler ve Oyuncu*. İstanbul: Kalkedon Yayınları: 25

Bourdieu, Pierre. (1977). *Outline of a Theory of Practice* 16, Cambridge: Cambridge University Press.

Huizinga, J. (2080). *Homo Ludens Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Mayer, R. E. (2016). Three Genres of Game Research. <https://www.designtoolbox.co.uk/strategies/three-genres-of-game-research/> Erişim Tarihi: 10 Aralık 2020

Robson, K., Plangger, K., Kietzmann, J., McCarthy, I. & Pitt, L. (2015). Is It All a Game? Understanding the Principles of Gamification. *Business Horizons*, 58, 411–420. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.bushor.2015.03.006> Erişim Tarihi: 10 Aralık 2020

Türkiye Oyun Sektörü 2019 Raporu. (2019). <https://www.gaminginturkey.com/turkiye-oyun-sektoru-raporu-2019.pdf> Erişim Tarihi: 10 Aralık 2020



