



Millî Kültür Araştırmaları Dergisi (MİKAD) / Cilt 7 - Sayı 2

**Sorumlu Yazar:** Mesude SUKÜT, Erciyes Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sosyoloji, Doktora  
[mesude.sukut@hotmail.com](mailto:mesude.sukut@hotmail.com)

ORCID ID: 0000-0002-5632-3242

**Atf:** Suküt, M., (2023), Dijital Oyunlarda İnşa Edilen Sosyal Dünya, Millî Kültür Araştırmaları Dergisi, 7 (2), s. 104-128.

**Gönderim ve Kabul Tarihi:** 05 Ekim 2023 / 17 Aralık 2023

Araştırma Makalesi

ISSN: 2587-1331

DOI: 10.55774/mikad.1371981

<https://dergipark.org.tr/tr/pub/mikad>

## DİJİTAL OYUNLARDA İNŞA EDİLEN SOSYAL DÜNYA<sup>1</sup>

### Öz

Her birey, çocukluk çağında oyun oynamış, oyun içinde kendini diğer çocuklara ifade etmiş ve oyun içinde var olmuştur. Teknolojinin ilerlemesiyle geleneksel oyun biçimleri, dijital oyun biçimlerine dönüşmüştür. Bu dönüşümle oyun belirli bir yaş grubuna hitap etmeyip, her yaş grubunun oyun içinde var olabileceği bir süreci başlatmıştır. Çalışmanın konusu, iki farklı takımın karşı karşıya gelerek, gerçek zamanlı oynadığı, aynı takımdaki oyuncuların yoğun etkileşim içinde olduğu CS: GO<sup>2</sup> oyununda inşa edilen sosyal dünyayı incelemektir. Bu çerçevede çalışmada dijital oyunlar aracılığıyla bireylerin sanal gerçeklik ortamında kurduğu yenedünyayı kavramak amaçlanmaktadır. Çalışmada dijital oyun kavramının oyuncu için ne anlam ifade ettiği, dijital oyunlarda kurulan sanal gerçekliğin oyuncu tarafından nasıl anlamlandırıldığı ve oyuncuların benlik sunumları ele alınmıştır. Çalışmada nitel araştırma yöntemi kullanılarak oyuncuların CS: GO oyunun niteliğine ve kurallarına yönelik anlam dünyaları, etkileşim örüntüleri ve sosyalleşme süreci anlaşılmasına çalışılmıştır. CS: GO oyununu oynayan bireylerle derinlemesine görüşmeler yapılmıştır. Çalışmada toplamda 18 kişilik bir örneklem grubuyla görüşülmüştür. Katılımcıların 16 kişisi erkek, 2 kişi ise kadındır. Katılımcılar çalışmanın kapsamı olan Kayseri’de yaşayan ve genç bireyleri temsil eden 18 yaş ve üstü bireylerden oluşmaktadır. Örneklem oluşturulurken amaçsal örneklem ve kartopu örnekleme kullanılmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** Dijital Oyun, CS:GO, Sanal Gerçeklik, Simülasyon,

<sup>1</sup>Bu makale “Dijital Oyun Kültürü Üzerinden Sanal Gerçeklik: CS GO Örneği” başlıklı yüksek lisans tezinden üretilmiştir.

<sup>2</sup>CS GO: Counter Strike: Global Offensive oyununun kısaltılmasıdır.

## SOCIAL WORLD BUILT IN DIGITAL GAMES

### Abstract

Each individual has met play in childhood, played games, expressed himself in play to other children and existed in play. Over time, the game has evolved from traditional forms of play to digital forms of play. With this transformation, the game does not appeal to a specific age group, but has initiated a process in which each age group can exist within the game. The subject of the study is to study the social world built in the CS: GO game, where two different teams face and play, real-time, players on the same team interact intensely. In this framework, it is aimed to understand the new world established by individuals in a virtual reality environment through digital games. In the study, what the concept of digital game means for the individual who is a player, how the virtual reality established in digital games is understood by the individual who is a player, virtual identity and self-presentations of the players are discussed. In the study, using qualitative research method, it was tried to understand the meaning worlds, interaction patterns and socialization process of the players towards the nature and rules of CS: GO game. In-depth interviews were conducted with individuals who played CS: GO. In the study, a sample group of 18 people was interviewed. 16 Of the participants were male and 2 were female. Participants are individuals 18 years and older who live in Kayseri and represent young individuals. Aimatic sample and snowball sample were used when creating the sample.

**Keywords:** Digital Game, CS:GO, Virtual ID, Simulation.

### Giriş

İnternet ilk olarak toplumsal hayatın askeri ve ekonomik alanlarında kullanılmıştır. İnternet, toplumsal hayata hızlı bir şekilde yayılmıştır. İletişim başta olmak üzere alışveriş, kitap okuma, sohbet etme ve eğitim gibi birçok alana etki etmiş ve etki ettiği alanları dönüştürmüştür. İnternet oyun oynama biçimini de değiştirmiş ve dönüştürmüştür. Günümüzde geleneksel oyunlar yerini dijital oyunlara bırakmıştır. Dijital oyunlar, gündelik hayatta internet kullanımının artmasıyla bireyin her an, her yerde oyun oynamasına imkân tanımıştır. Dijital oyunların geleneksel oyunlardan en temel farkı zaman ve mekân kısıtlamasını ortadan kaldırmış olmasıdır. Dijital oyunlar mekân ve zamanın sınırlayıcı etkisini internet ile ortadan kaldırarak yeni sosyalleşme sürecini de beraberinde getirmiştir. Sanal sosyalleşme; gençlerin fiziksel bir mekânda bir araya gelmediği, fiziksel bir mekânın olmadığı sanal uzamda bir araya gelerek birbirleriyle etkileşim içinde olmasıdır. Sanal sosyalleşme sayesinde gençler oyun içinde kendini diğer oyunculara yüz yüze iletişim kurmadan tanıtmakta ve böylece yeni arkadaşlıklar edinmektedirler (Şentürk, 2015: 21-22). Bu niteliği sayesinde dijital oyunlar bireyin gündelik hayatına her alanına nüfuz etmiş ve dijital oyun platformları özellikle gençlerin ana sosyalleşme mekânları haline gelmiştir.

Bu bağlamda araştırma oyununun genel nitelikleri ve kuralları çerçevesinde üretilen, sanal sosyalleşme mekânı olan CS: GO oyununda gençlerin inşa ettiği sosyal dünyayı nitel araştırmayla ortaya koymaktadır. Dijital oyun platformlarında inşa edilen sosyal dünyayı anlamak üzere CS: GO oyununun seçilmesinin en temel sebeplerinden biri oyunun genç bireyler arasında yaygınlaşması ve genç bireylerin sosyal dünyalarının bir parçası haline gelmesidir. Counter Strike oyun serisi olan CS: GO oyunu iki farklı grubun karşı karşıya gelerek yoğun etkileşim içinde oynadığı savaş ve strateji oyunudur. CS: GO oyunculara haritalar aracılığı ile dünyanın farklı bölgelerinde olan mekânların; fiziksel niteliklerini, iklimini ve mimari yapısını sanal ortama taşıyarak, oyuncuların oyuna girdikleri harita içinde gerçekten var olduklarını hissettirmekte ve yaşatmaktadır. Dijital oyunlarda bireyin sanal gerçekliği gerçek zamanlı deneyimlemesiyle sanal gerçeklik, birey için yeni bir dünya ve gerçeklik haline gelmektedir. Birey oyuna dâhil olduğu andan itibaren dijital oyunun kendi kültürel dünyasına da dâhil olmaktadır. Bu nedenle dijital oyunlar hem gündelik hayatı etkilemekte hem de gündelik hayattan etkilenmektedir.

Bu çalışmada dijital oyunların bireyin oyun içinde var olma ve oyunu anlamlandırma süreci ele alınmıştır. Çalışma dijital oyunların bireyin gündelik hayatına etkisini, sanal gerçeklik içinde bireyin nasıl var olduğunu anlamak açısından önemlidir. Ayrıca dijital oyunlar

genç bireylerin aile ve arkadaşlık ilişkilerini, eğitim ve iş hayatlarını etkilediği için konunun araştırılması önemlidir. Çalışmada oyunun tanımı, oyunun özellikleri, oyunun sınıflandırılması ve işlevleri, oyundan dijital oyuna geçiş süreci, dijital oyunun tanımı, dijital oyun sınıflandırılması ve türleri, dijital oyunlarda kurulan sanal gerçeklik ve dijital oyunlarda benlik sunumu konuları ele alınmıştır. Derinlemesine görüşmelerden elde edilen bulgular analiz edilmiş ve yorumlanmıştır. Araştırmanın sonuç bölümünde ise verilerin analizi sürecinde elde edilen bulgular, araştırma sorularına cevap oluşturulacak şekilde değerlendirilmeye çalışılmıştır.

## 1. Araştırmanın Yöntemi

Çalışma, dijital bir oyun olan CS: GO oyununu oynayan oyuncuların sosyal dünyasını anlamak ve yorumlamak hedefiyle yola çıktığı için nitel araştırma yöntemi kullanılmıştır. Nitel araştırma, görünenin arkasındaki gizli anlamları ortaya çıkarmak ve incelenen sosyal dünyanın derinlemesine bir şekilde anlaşılmasını sağlamaktadır. Nitel araştırma, bireylerin olayları anlamlandırılmaya ve yorumlanmaya çalışmasıdır (Creswell, 2016: 43-44). Çalışmada fenomenolojik yaklaşım benimsenmiştir. Araştırmanın yönteminde fenomenolojik yaklaşımın benimsenmesinin sebebi her bireyin oyun oynama deneyiminin farklı olması ve bireyin oyuna yüklediği anlamların farklı olmasıdır. ‘Fenomenolojik yaklaşım bireylerin sosyal dünyayı anlamada ve yorumlamada aktif rol üstlendiği görüşünü benimser’ (Kümbetoğlu, 2015: 28). Fenomenoloji bireyin deneyimlerinden hareketle fenomeni nasıl anladığına ve nasıl yorumladığına dayanmaktadır. Birey aslında gerçekliğin kendisini değil, gerçekliğin kendisinde oluşturduğu algıyı anlamaktadır. Fenomenolojide amaç bu anlamı ortaya çıkarmaktır. Veri toplama süreci genellikle fenomeni deneyimleyen bireylerle gerçekleştirilen görüşmeleri içermektedir (Creswell, 2016: 77). Çalışma verileri, CS: GO oyununu oynayan bireyler ile derinlemesine görüşmeler sonucunda toplanmıştır. ‘Derinlemesine görüşme sıradan günlük konuşmalardan farklı olarak araştırmacının konuşmayı yönlendirdiği, zaman zaman, daha ayrıntılı sorularla zenginleştirilen, konuşulan kişinin kendini rahatça ifade edebildiği bir süreç yaşanır’ (Kümbetoğlu, 2012: 72). Görüşmeler sırasında öncelikle katılımcıya araştırmanın konusu hakkında bilgi verilmiştir. Katılımcılar araştırmaya gönüllü olarak katılmışlardır. CS:GO oyununu oynayan bireylerle yüz yüze görüşmeler yapılmıştır. Katılımcılar çalışmada isimlerinin belirtilmesinde bir sıkıntı olmayacağını ifade ettikleri için katılımcı kodları, katılımcının isminin ilk harfi ve soy isminin ilk harfi kullanılarak oluşturulmuştur. Yapılan tüm görüşmeler esnasında ses kaydı cihazı kullanılmıştır. Ses kaydı cihazı kullanılırken katılımcılardan izin alınmıştır. Katılımcıların müsait oldukları gün ve saat de görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Görüşmeler bir veya bir buçuk saat arası sürmüştür. Görüşme esnasında araştırmanın konusu bağlamından çıkmamak için rehber görüşme formu oluşturulmuştur. ‘Rehber görüşme formu görüşme sürecinde ortaya çıkarılması planlanan veriler için oluşturulan, soru veya başlıkların bir listesinin çıkarılması ile görüşmede kullanılacak formdur’ (Kümbetoğlu, 2012: 75). Rehber görüşme formu temel araştırma ve alt araştırma sorularına sahada cevap bulabilmek için görüşmecilere sorulmak üzere hazırlanmıştır. Görüşme esnasında gerek duyulduğu zamanlarda form dışında sorular katılımcıya sorulmuştur. Çalışmada toplamda 18 kişilik bir örneklem grubuyla görüşülmüştür. Katılımcıların 16 kişisi erkek, 2 kişi ise kadındır.

Katılımcılar çalışmanın kapsamı olan Kayseri’de yaşayan ve genç bireyleri temsil eden 18 yaş ve üstü bireylerden oluşmaktadır. Örneklem oluşturulurken amaçsal örneklem ve kartopu örnekleme kullanılmıştır. Bir dijital oyun olan CS: GO oyunu oynayan bireyler araştırmanın örneklemini oluşturduğu için çalışmada amaçsal örneklem kullanılmıştır. Amaçsal örneklem belirli bir kriter veya özelliğe bağlı olarak seçilen bireylerden oluşmaktadır (Kümbetoğlu, 2012: 99). Tüm katılımcılar aynı zamanda CS: GO oyununu aktif şekilde

oynamaktadır. CS: GO oyununu oynayan yeterli sayıda katılımcı elde edebilmek için kartopu örnekleme başvurulmuştur. Kartopu örnekleme kaynak kişilerden yola çıkarak diğer görüşülecek kişilere ulaşılmasını sağlamaktadır (Kümbetoğlu, 2012: 99). Kartopu örnekleminin seçilmesinin sebebi CS: GO oyununu oynayan diğer bireylere ulaşmak için seçilmiştir. Çalışmada görüşmeyi yaptığımız katılımcı oyunu oynayan diğer bir arkadaşına yönlendirerek yeterli sayıda katılımcıya ulaşılmasını sağlamıştır.

Nitel araştırma yöntemiyle çalışılan bu çalışma iki temel araştırma sorusu ve toplamda beş alt araştırma sorusundan oluşmaktadır.

- 1) Katılımcıların oyuna yönelik nasıl bir anlam dünyası vardır?
- 2) Dijital oyun platformu olan CS: GO nasıl bir sosyalleşme mekânı sunmaktadır?

**Tablo 1. Katılımcı Listesi**

Katılımcı Kodu	Cinsiyet	Yaş	Görüşme Yeri	Görüşme Tarihi	Günlük Oyun Oynama Süresi	Görüşme Süresi	Eğitim Durumu
A.Y.	Erkek	22	Kafe	12.02.2020	8 saat	90 dk.	Lisans
A.S.	Erkek	21	Kafe	12.02.2020	12 saat	73 dk.	Lisans
Ş.Y.	Erkek	25	Kafe	12.02.2020	10 saat	65 dk.	Lisans
A.A.	Erkek	19	Kafe	13.02.2020	9 saat	61 dk.	Lise
M.G.	Erkek	21	Kafe	13.02.2020	7 saat	75 dk.	Lisans
Ü.S.	Kadın	20	Kafe	14.02.2020	12 saat	64 dk.	Lisans
M.Y.	Kadın	21	Kafe	14.02.2020	11 saat	65 dk.	Lisans
F.E.	Erkek	24	Kafe	15.02.2020	9 saat	83 dk.	Lisans
S.S.	Erkek	22	Kafe	17.02.2020	8 saat	80 dk.	Lisans
S.D.	Erkek	22	Kafe	18.02.2020	10 saat	71 dk.	Lisans
E.A.	Erkek	21	Kafe	21.02.2020	11 saat	68 dk.	Lisans
T.T.	Erkek	23	Kafe	21.02.2020	8 saat	86 dk.	Lisans
O.C.	Erkek	20	Kafe	21.02.2020	7 saat	65 dk.	Lisans
H.K.	Erkek	22	Kafe	22.02.2020	11 saat	76 dk.	Lisans
H.B.	Erkek	22	Kafe	24.02.2020	10 saat	85 dk.	Lisans
S.A.	Erkek	20	Kafe	24.02.2020	10 saat	71 dk.	Lisans
B.Ö	Erkek	21	Kafe	24.02.2020	10 saat	88 dk.	Lisans
M.B.	Erkek	22	Kafe	25.02.2020	9 saat	68 dk.	Lisans

## 2. Geleneksel Oyundan Dijital Oyuna

Oyunun bugüne kadar birçok farklı tanımı yapılmıştır. ‘Oyun bütün bir etkinlik olarak belli bir amaca sahiptir, oyunun kendi akışının her adımı birbiriyle alakalı özel bir anlam taşır’ (Fink, 2015:17). İnsanoğlunun hayatının her alanında oyun fenomeni kendini göstermiştir. Hangi dil veya hangi toplum içinde düşünürsek düşünelim çocukların ya da yetişkinlerin oynadığı oyuna keyfilik ve eğlence gibi anlamlar yüklenmiştir (Huizinga, 2018: 47-58). Gerek sanatta gerek felsefede gerekse savaş alanında oyunun varlığı görülmektedir. En genel tanımıyla oyun; belli bir mekânda oyuncuların bir araya gelip belirli kurallar çerçevesinde hayal güçlerini de kullanarak ürettiği sosyal dünyadır. Her oyuna, oynayan kişi tarafından yüklenen

bir anlam vardır. Oyun herkesin yakinen bildiği, deneyimlediği bir yaşam fenomenidir. Oyun sosyal dünya içinde bildiğimiz, yaşadığımız, bir dinlenme mekânı ve kafa dağıtma imkânı bulduğumuz bir alandır. Oyun bilindik bir şeydir, ortak olan sosyal hayattan tanıdık olan bir olgudur (Fink, 2015: 10-12). Oyunlar, oynandığı toplum içinde kültür inşa etmekte ve aynı zamanda içinde bulunduğu kültürle oluşmaktadır (Huizinga, 2018: 7-13). Oyun günümüze kadar uzanan bir olgudur. Bazen belli kurallar çerçevesinde, bazen de kuralsız şekilde ortaya çıkan oyun olgusu her çağda ve kültürde kendine yer bulmaktadır (Can ve Demir, 2020: 365). Oyuna farklı adlandırmalar, tanımlar yapılmış olsa da biçimsel özelliklerini koruyarak her toplum içinde işlevsel olarak gündelik hayatın içine yayılmıştır.

Oyunun ne olduğunu daha iyi kavrayabilmek ve oyuna dair bir tahayyülün oluşabilmesi için oyunun temel özelliklerinin açıklanması gerekir. Oyun kişiye yaşamı öğreten, yaşam pratiklerini ve kurallarını dikte eden, varoluş mücadelesi verdiren, kurallarıyla kendine bağlayan, bireyin gönüllü olarak katıldığı, zaman ayırdığı, diğer oyunculara karşı kendini ifade etme çabasına girdiği ve rekabetin olduğu bir alandır. Oyun aynı zamanda yaşamı da temsil etmektedir. Yaşamın akışı içinde bütünleştirici, bağlayıcı, iyileştirici, toplumsallaştırıcı ve karşılaştırmacı bir yaşam aygıtıdır (Öcal, 2016: 13). Geçtiğimiz yüzyıllarda ve daha sonraki dönemlerde oyunun özellikleri ve işlevi üzerine pek çok araştırma yapılmıştır. Oyunun işleviyle alakalı teorilerin çoğunda bireyin karmaşık fiziksel beceriler edinmesine ve uygulamasına ağırlık verilmiştir. Bunun yanı sıra diğer teoriler ise oyunun sosyal becerileri nasıl geliştirdiğini ve sosyal ilişkilerde nasıl bir sürecin işlediği üzerinde durmuşlardır. Pek çok kuram oyun ile yaşamın sonraki dönemlerinde deneyim, beceri, sorun çözme yeteneği edinildiğini ve geliştirdiğini iddia etmektedir (Bateson ve Martin, 2014: 45-50). Oyuncular rekabet duygusuyla hareket ederek, diğer oyuncular ile işbirliği içinde takım ruhunu oluşturmaktadır. Bu durum oyunun bireyin hayatında en etkili olan bir diğer işlevi ortaya çıkarır. Oyuncu, oyun içinde karşısına çıkan zorluklara kendi bulabildiği çözümler ile baş etmeye çalışır. Bu durum bireyin gündelik hayatına yansır ve gündelik hayatında karşısına çıkan zorluklarla mücadele etmek için çözüm bulma becerisini geliştirmesine katkı sağlar. (Bateson ve Martin, 2014: 45-50). Araştırmanın konusu olan CS: GO oyunun biçimsel özelliklerini genel hatlarıyla belirtecek olursak; CS: GO oyuncunun gündelik hayatına ara verdiği bir alandır. CS: GO oyuncuyu tamamen kendi büyüdü dünyası içine alır ve oyun oyuncunun kendini rahat hissettiği eğlenceli bir etkinlik haline gelir. Oyunun yapısını belirli kurallar oluşturur. Oyuncu oyunun kurallarına uyararak oyunu oynamaktadır. Oyuncular arası mücadele vardır. Aynı zamanda oyun içinde yaşanan sorunlara oyuncular çözüm üretir. CS: GO grup halinde oynanan bir oyun olduğu için oyuncular arası grup etkileşiminin yaşanması oyuncunun sosyal becerilerini geliştirmesine yardımcı olur. Oyuncuların aynı zamanda birçok kişiyle oyuna girmesiyle sosyal etkileşime dayalı arkadaşlık ilişkileri ve yardımlaşma duyguları gelişir.

Uygarlıkların ilerlemesi üretim tekniğinin değişimiyle, sosyal hayat düzeni değişime uğrayarak geleneksel oyun biraz daha geri plana atılmaktadır. Eski uygarlıklarda ki oyunun temsil ettiği anlam günümüzde yerini yeni bir ağla kurulmuş olan dijital ortamlarda oluşan yeni oyunlara bırakmaktadır. Bu dijital oyunlara birey internet aracılığı ile girmektedir. Oyun internetin gelişimi ve yaygınlaşmasıyla kendini yeniden konumlandırmıştır (Kara, 2012: 10-14). Değişen ve gelişen dünyada oyun oynama süreci de internet ile değişmiştir. Yeni kurallar ve düzenler oluşmuştur. Oyun oynama süreci değişerek ekranların içine girmiş aynı zamanda mesafeleri de ortadan kaldırmış, oyuncuların oyun içinde tanışıp eğlenmesine olanak tanımış ve kendine ait yeni bir alan sunmuştur. Günümüzde bu olanaklar dijital oyunlar aracılığı ile sağlanmaktadır. 'Dijital oyun oyuncunun elektronik bir sistem veya bilgisayarla kurduğu etkileşim neticesinde oluşan sonucun, ekran veya benzeri bir görüntü sistemi aracılığı ile gösterilmesidir' (Gürses, 2015: 4). Dijital oyunlar, 1940'lı yıllarda ortaya çıkmış ve bir ekran aracılığıyla oyuncusuna oyun ile etkileşim imkânı sunan temel bir senaryo üzerinde kurgulanan

oyunlardır. Oyuncu belirli araçlar ve gereçler ile oyuna katılım sağlamaktadır. İlk dijital oyunlar video oyunları olarak isimlendirilmektedir. ‘Video oyunu, bir video aygıtı ile görsel bir kullanıcı ara yüzü oluşturularak oynanan oyundur’ (Yengin, 2012: 12). Video oyunları kuralları olan, oyuncuların çatışma içinde olduğu oyunlardır. Video oyunları zamanla yerini bilgisayar tabanlı oyunlara bırakır. Bu tür oyunlar oyun dünyasını yapay olarak sunan oyuncuların kontrolünde olan bilgisayar ile beraber oynanan oyunlardır. Bir diğer dijital oyun türü olan taşınabilir oyunlar ise genelde mobil oyunlardır. Taşınabilir oyunlar bireyin akıllı telefonuna uygulama olarak yüklediği istediği zaman ve mekânda rahatlıkla oynadığı oyunlardır. Teknolojinin gelişmesi ile birlikte dijital oyun türleri de değişim göstermiştir. Dijital oyunlar single player/tek oyunculu olmaktan çıkmış multiplayer/çok oyunculu bir yapıya dönüşmüştür. Bu çok oyunculu yapılarda oyuncular arası iletişim, etkileşim ön plana çıkmıştır (Coşkun ve Öztürk, 2016: 680).

Her dijital oyunda bulunan belirli özellikler vardır. Dijital oyunlarda paylaşılan alan sanal ortam olduğu için çok fazla sayıda kullanıcının aynı anda oyuna katılma imkânı vardır. Dijital oyunlar, oyun alanını görsel olarak oyuncuya sunar. Her bir oyuncu oyuna aynı anda girmektedir. Dijital oyunlar, oyunun senaryosu içinde oyuncuya, oyunu yeniden inşa etmesine ve oyunu istediği gibi kurgulamasına olanak tanınmaktadır. Dijital oyunlar sürekli değildir. Oyuncu oyuna girsin ya da girmesin oyun bu durumdan bağımsız olarak devam etmektedir. Dijital oyunlar oyuncunun birden fazla oyuncu ile oyuna girmesi sonucunda, ortak etkileşim alanında oyuncuların buluşmasıyla yeni sosyal grupların kurulmasına imkân tanımaktadır (Doğu, 2009: 266-265). Oyun oynayan kişinin yaşı ne olursa olsun, kişinin hayatına birçok faydası vardır. Oyun; eğlencedir, yaratıcıdır, stresi hafifletir, olumlu sosyal etkileşim ve iletişimi sağlar. (Söylemez, 2021: 13). Oyun kendi özünü geçmişten gelen izlerle devam ettirmiş aynı zamanda değişen durumlarla beraber kendini yeniden insan hayatı içinde konumlandırmaktadır. Yirminci yüzyılda stratejik oyunları daha yaygın oynanmaktadır. Oyunların dijital platformlara taşınmasıyla genç bireyler arasında savaş oyunları, stratejik oyunlar popüler hale gelmektedir (Dursun, 2014: 11). Çalışmada ele alınan CS: GO yirminci yüzyıl oyun kültürüne hitap etmektedir. CS: GO oyunu beşer kişilik gruplar şeklinde oynanan, oyuncular arası iletişim ve rekabetin olduğu savaş, strateji ve aksiyon oyunudur.

### **3. Dijital Oyunlarda Sanal Gerçeklik ve Benlik Sunumu**

Dijital oyun sanal bir dünyadır. Sanal dünya dijital ortamlarda bilgisayar destekli bir dünyadır. Sanal ortamlar, gerçekte var olan ya da tasarlanan mekânların ve nesnelerin 3 boyutlu (3D), yüksek çözünürlüklü fotoğraf ve hareketli görüntüleri (videolar) gibi yapay görsel kopyalarından oluşmaktadır. Sanal gerçeklik gerçeğin kopyalanması değildir, gerçeğin temsil edilmesidir. Sanal gerçeklik bilgisayar ile iç içe geçmiştir. Bilgisayar ortamı, bireyin sanal gerçekliği deneyimlemesine olanak tanımaktadır. Bireyin sanal ortama interaktif bir şekilde katılmasını ve görsel algı ile bireyin farklı bir ortama dâhil olduğu düşüncesini sağlamaktadır (Yengin ve Bayrak, 2017: 37-50). ‘Sanal gerçeklik ortamı fiziksel gerçekliği yapay olarak yeniden üretmek ya da alternatif bir gerçeklik algısı yaratmak üzere yeni bir gerçeklik algısı oluşturulan dijital bir uzamdır’ (Kuruüzümcü, 2007: 93). Sanal gerçeklik üç temel unsurdan oluşur. Bu unsurlar Ellis ve Oppenheim tarafından 1993 yılında yapılan çalışmaya göre (aktaran Kurbanoglu, 1996) kontrol, gerçeklik ve doğallıktır. Kontrol sanal sistemi kullanan kullanıcıya bağlıdır. Oyun içinde kontrol düzeyini azaltan veya artıran farklı sistemler yaratılabilir. Kullanımı azaltmak veya yükseltmek kullanıcının elindedir. Gerçeklik, nesnelerin sistem ile olan ilişkisi tarafından belirlenmektedir. Doğallık her şeyin ne kadar inandırıcı olduğuyla ilgilidir. Oyun içinde oluşturulan sanal gerçeklik doğallık unsurunu sunmaktadır. Her şeyin ne kadar inandırıcı olduğu doğal bir şekilde sunulmasına bağlıdır. Sanal gerçeklik içinde kontrol düzeyini azaltan veya artıran durumlar vardır. Sanal gerçeklikte, fiziki gerçekliği algıladığımız

süreç gibi bir süreç yaşanmamaktadır. Fiziksel gerçeklikteki öğelerinin sanal gerçekliğe yansıtılmasıyla sanal ortam oluşturulmaktadır. Fiziksel gerçeklikte gündelik hayattaki mekânların, araçların kullanılışı ve yapısı nasılsa oyun içinde de bu gerçeklik birebir yansıtılmalıdır. Örneğin normal hayatında uçamayan birey oyun içinde de uçamaz CS: GO savaş oyununda kullanılan silahlar, bombalar gündelik hayatta nasıl kullanılıyorsa oyun içinde de aynı şekilde kullanılmalı ve gerçekliği yansıtılmalıdır. Bunun tam tersi olduğu durumlarda oyuncu oyun içinde ‘-miş gibi’ yapma sürecine geçemez. Oyuncunun oyunda yeni bir gerçekliği inşa edememesi sonucunda oyun oyuncuyu kontrolü altına alamaz.

CS: GO oyununun haritaları sanal gerçeklik üzerine kuruludur. CS: GO oyununun haritaları oyunun hikâyesini, oyuncuya oyunun geçtiği mekânı bilgisayar ekranı aracılığıyla aktararak gerçek alanın sanal olan uzama taşımaktadır. Oyun, oyunculara haritalar aracılığı ile dünyanın farklı bölgelerinde olan mekânların; fiziksel niteliklerini, iklimini ve mimari yapısını sanal ortama taşıyarak, oyuncuların oyuna girdikleri harita içinde gerçekten var olduklarını hissettirmekte ve yaşatmaktadır. Oyunun haritaları gerçekliğin birebir kopyasıdır. ‘Simülasyon bir araç, bir sistem, bir olguya özgü işleyiş biçiminin inceleme, gösterme ya da açıklama amacıyla bir market ya da bilgisayar programı aracılığıyla yeniden üretilmesidir. Uzun süredir toplumun hiç durmadan yeniden üretip can vermeye çalıştığı şey gerçektir. Maddi üretimin kendisi günümüzde hipergerçek bir şeye dönüşmüştür’ (Baudrillard, 2016: 4). Simülasyon gerçek ile sahte olanın ayrımının yapılamaması durumudur. Simülasyon gerçeğe ait göstergelerin yerine geçmiş hipergerçekliktir. Gerçekmiş gibi görünen durumlardır. Bu nedenle gerçek olan durumlarla simülasyon birbirinden ayırt edilememektedir (Baudrillard, 2016: 28-29). Yaratılan hipergerçeklikler sanal ortamda oynanan dijital oyunlarda kendini sergilemektedir. CS: GO oyunun mekânı olan haritalar, oyun içinde kullanılan araçlar, oyuncular arası yaşanan etkileşim ve oyuncuların oyunun senaryosuna müdahale edip kendi stratejisi ile oyun içinde kendini gerçekleştirilmesi sonucunda sanal gerçeklik alanı kurgusal olma özelliğini gizler ve gerçek ile sahte olanın ayrımını ortadan kaldırır. CS: GO oyununun içinde yaşananlar ve kurulan ilişkiler gerçek hayattaki göstergelerin hepsini içinde barındırmakta ve oyunun sahnesi artık bir hipergerçek halini almaktadır. CS GO gerçek yaşamdaki ortamın simüle edildiği, bireye üç boyutlu bir ortamın sunulduğu, kontrolün verildiği ve bireyin birebir gerçekmiş gibi görünen ortamı deneyimlediği bir oyundur.

Sanal gerçeklik olgusu etkileşimseldir. Birbirini karşılıklı olarak etkileme işidir. Gerçek dünya görünümüne sahip ancak statik olmayan bir yapıdır (Yengin, 2012: 2). CS: GO oyununda oyuncunun sanal gerçekliği gerçek zamanlı deneyimlemesiyle sanal gerçeklik oyuncu için yeni bir dünya haline gelmektedir. Oyun oyuncunun gündelik hayatlarının bir parçası olur ve oyuncu yeni bir sosyal dünya inşa eder. CS: GO oyunu çevrimiçi etkileşime odaklanmakta ve bu sayede oyuncu sosyalleşerek yeni kimlikler elde edilebilmektedir. CS: GO oyunu içinde birey, oyuna dâhil olduğunda oyuncu kimliğine sahip hale gelir ve oyuncunun kimliğine özgü belirli davranışları yerine getirmesi beklenir. Her oyuncu rol kimliğine sahip olmaktadır. ‘Kimlikler bireylerin anlam ve tecrübe kaynağıdır. Kimlikler bireyler tarafından içselleştirilip bu içselleştirme etrafında örgütlenirse kimlik haline gelmektedir’ (Castells, 2008: 12-14). Oyunu oynayan bireyler oyuncu kimliklerini içselleştirir. Bu sayede oyuncular kendilerine yeni bir kimlik edinir.

Dijital oyun platformlarında birey, yeni bir kimlik ve benlik oluşturmaktadır. Bireyi diğerlerinden ayıran ve farklılıklarını ortaya koyan en önemli özelliği, onun kimliğidir. ‘Benlik’ olarak da adlandırılan kavram, bireyi toplum nezdinde değerli, önemli, bilinen, yüksek tanınırlığa sahip ya da yaptıklarıyla onaylanan birisi olma özelliklerinin tamamını içermektedir. Bireyin içinde bulunduğu toplum tarafından kabulü ya da reddi, ortaya koyduğu benliği ile doğrudan ilgilidir. Kimlik hakkında yapılabilecek en basit ve temel tanım kişinin kim olduğunu ortaya koymasındır. Birey kendini toplumsal ortamda bulunduğu bir yerden başka bir yere

konumlandırmakta ve diğer insanlar ile bu yeni konumuna uygun düşecek şekilde etkileşime girmekteyse bu durum bireyin birtakım kimlikleri benimsediği ve yeni benlikler sunduğu manasına gelmektedir (Gülsoy, 2017: 77-79). CS GO oyununda birey yeni etkileşim alanına girerek kendine yeni kimlikler kurgulayabilmektedir. CS: GO oyununda bireyin oyuncu kimliğini edinmesiyle oyun içinde uyması gereken kurallara uyarak oyunda sergilediği davranışlarıyla, yaptıklarıyla onaylanan bir oyuncu olacak şekilde bir benlik sunumu gerçekleştirmektedir. Birey bu sanal gerçeklikte kendini diğer bireye tanıtmayı sözlü ve yazılı iletişim ile gerçekleştirmektedir. CS: GO oyununda oyuncu benlik sunumunu oyun içinde çevrimiçi olduğu zaman diliminde gerçekleştirmektedir. Sanal ortamda sosyalleşme sürecine giren birey oyun içinde yeni bir kimlik edinmekte ve diğer oyuncuya karşı bir benlik sunumu gerçekleştirmektedir. Oyun içinde sanal gerçeklik bir yandan gerçekte var olmayan bir ortamı simüle ederken diğer taraftan yeni alışkanlıkları ve yeni ilişkileri beraberinde getirmektedir.

Farklı şehirlerde ve hatta farklı ülkelerde yaşayan bireyler, dijital oyunlar sayesinde ortak bir alan içerisinde bir araya gelerek yeni bir ilişki sürecine girmektedirler. Bu yeni ilişki sürecinde oyun içinde inşa edilen kimlik, farklı statüden, kültürden olan bireyleri bir araya toplamaktadır. ‘Oyun bireylere kimlik kazandırmakta aynı zamanda bireyler gündelik hayatta sergileyemediği davranışları oyun sayesinde sergilemektedir’ (Goffman, 2018: 35). Goffman bireylerin oyuna dâhil olduklarında bir tiyatro gösterisinde sergilenen performansın, sahnenin düzenine dâhil olduklarını ifade etmiştir. Tiyatro sahnesinin kendine özgü kuralları olduğu gibi gündelik hayatta oynanan oyunlarında kendine özgü kuralları vardır. Birey oyunu oynamak için sahneye çıktığında oyunun kurallarını ve düzenini kabul etmiş olur. Goffman sahneyi sahne önü ve sahne arkası olarak ikiye ayırır. Ön sahne tam olarak bireyin rollerini sergilediği, kim olarak görünmeye çalıştığına karar verdiği yerdir. Birey ön sahneye dışarıdan nasıl görüldüğünü aklının bir köşesinde bulundurarak hareket eder. Arka sahne ise bunun tam tersi olarak toplum tarafından hoş karşılanmayacak davranışların birey tarafından sergilenmesiyle, bireyin tam olarak kendisi olduğu yerdir (Goffman, 2016: 101-125). Sahneler bireylere bir takım görevler yükler. Bireyler kendi performanslarını sunmak için gerekli araç ve gereçlerin hazır hale getirilmesi neticesinde sette görev alır. Bireyler set sayesinde bir takım rollere girer ve görevleri bitince rolü bırakır (Goffman, 2016: 28-40). Oyun kurallarıyla sınır çizerek gerçek dünya ve oyun dünyası arasındaki fark belirginleşir. Bireyin kendini oyuna kaptırmasıyla gerçek dünya ve oyun dünyası arasındaki ayrımın farkına varamayabilir. Bu durumda oyun dünyası birey için gerçeklik halini alır. Oyun dünyasında sosyalleşen birey, benlik sunumunu oyun sayesinde yeniden sergiler. Oyun tarafından birey için üretilmiş roller ve kimlikler yeni bir benlik sunumunun sergilenmesine imkân tanınır (Goffman, 2018: 40-60). Benlikler ve dolayısıyla kimlikler, kişilerin sergiledikleri performanslar bu performansla dair oyuncu ile izleyici arasındaki mutabakatı gerekli kılan bir sosyal ilişki gerektirmektedir. Performans benliğin sunumudur; ötekilerin varlığını gerektirir ve onların zihninde belirli bir izlenim yöntemi yaratmayı hedeflemektedir. Aynı zamanda da bireyler sosyal etkileşim esnasında kendilerini kabul edebilir kişiler, belli ilgileri olan, uzmanlıkları olan ve ahlaki açıdan kusursuz yönleriyle sunma ihtiyacı duymaktadır. Kullanıcılar arzulanan ya da istenilen, kabul edilebilir kişi olma yolunda benliklerini inşa etmektedir. Goffman bu durumu sergilenen performanslar, sosyal olarak kabul görmüş değerlerin yansıtılmasını da içeren idealize edilmiş performansların sunumu olarak açıklamaktadır. İzleyiciye sunduğumuz performanslar, sosyal değerler ve beklentilerimizi yansıtmaktadır (Goffman, 2016: 45). Fiziki gerçeklikle süregelen çevrimdışı toplumsal hayat, sanal ortamda çevrimiçi kimlik inşası sürecine girer ve sanal özgürlükle sınırsız bir benlik yaratım süreci içinde oyuncuların kimlik oluşturma sürecinde kendini tanımlaması ve tanıtması bir bütünlük oluşturur.



#### 4. Dijital Oyunlarla Gündelik Hayat İçinde Yaşamak

Çalışmanın bu bölümünde, araştırma süreci boyunca elde edilen veriler analiz edilmeye çalışılmıştır. İlk olarak CS: GO oyununu oynayan oyuncular için oyunun ne anlam ifade ettiği, oyunun niteliklerini ve kurallarını oyuncuların nasıl anlamlandırdığı üzerinde durulmuştur. Daha sonra dijital oyun ile beraber oyuncunun içine dâhil olduğu sanal gerçeklik ortamının oyun içinde oyuncuya nasıl sunulduğu ve oyuncunun bu gerçekliği inşa sürecindeki yaşadığı deneyimler yorumlanmıştır. Oyuncuların oyun içinde kimlik ve benlik sunumu süreci ele alınmıştır. Bireyin diğer oyuncular ile etkileşime girmesi sonucunda kendine sosyalleşebileceği yeni bir alan bulmuştur. CS: GO oyunu grup ile oynanan bir oyun olduğu için oyuncuların grup ilişkileri ele alınarak grup ilişkilerinin oyuna yönelik anlam dünyasına, sanal gerçekliğe ve benlik sunumuna etkisi ele alınmıştır.

##### 4.1. Oyuncunun Oyuna Yönelik Anlam Dünyası

Her oyun oyuncuyu gündelik hayatın dışına çıkarır ve oyun oyuncu için farklı anlamlar ifade eder. CS: GO oyuncunun hayatının bir parçası haline gelmesiyle oyuncunun oyuna yüklediği farklı anlamlar ortaya çıkmıştır. Oyuncu tarafından oyuna yüklenen anlamlar rekabet etme, başarı, tahakküm kurma, kişisel değer olarak sıralanabilir. Oyuncunun oyunla tanışma süreci ve oyuna başlama sebepleri oyuna atfedilen anlamı farklılaştırır. Oyuna başlama sürecinde etkili olan internet/ bilgisayar gibi ekipmanların yeterliliği, dijital oyunun sahnesinin farklılığı, oyunun gündelik hayattan farklı bir alan sunması, oyuncunun çocuklukta oynadığı oyunlara duyduğu özlem, sosyal çevre, yaşadığı çağın getirilerine uyum sağlama, sosyalleşme isteği ve gündelik hayatındaki ilişkilerinde aktif bir rol oynamak unsurları oyuna başlama sürecine etkili olmaktadır. Bu durumu katılımcılar şu şekilde ifade etmiştir.

*A.Y.: 'Online olan oyunları üniversiteye başladığımda başladım. Ondan önce hiç online oyun oynamadım hayatımda. İnternetim ve bilgisayarım olmadığı için oynayamıyordum. Ama arkadaşlar sayesinde oyuna başladım, keşfettim'*

*F.E.: 'Online oyunu oynamamıştım bilgisayarım tam kaldırmıyor diye sonra üniversitede internet kafeye gidip bir süre birlikte oynadık. Arkadaş çevrem de çok fazla oyun oynuyordu online. CS: GO diye bir oyun var. Bu sefer arkadaşlarla CS: GO oynamaya başladık.'*

*Ü.S.: 'Online oyunu bilgisayar alınca başladım. Normal hayatım dışında yeni bir yer benim için. Sonra sürekli oynadım. Sokakta oynamayı özlediğim oluyordu CS: GO oyunuyla o heyecanı yeniden buldum. Normal hayatım dışında yeni bir yer benim için.'*

*A.S.: 'Farklı bir yere gider gibi, farklı bir ortamdasın sanki.'*

Katılımcıların '*online oyunu bilgisayar alınca başladım, online oyunu oynamamıştım bilgisayarım tam kaldırmıyor, internetim ve bilgisayarım olmadığı için oynayamıyordum*' ifadelerinden anlaşılacağı üzere oyuna başlama sürecinde internet, bilgisayar gibi ekipmanlara sahip olunması etkili olmuştur. İnternet ve bilgisayar gibi ekipmanlara sahip olmayan katılımcılar online oyunlar ile daha geç tanışmakta, istedikleri her an oyuna dahil olamamakta bu yüzden oyunu gündelik hayatının bir parçası haline getirememektedirler. Dijital oyun oyunculara geleneksel oyunun sahnesinden farklı bir oyun mekânı sunmaktadır. '*Normal hayatım dışında yeni bir yer benim için, Farklı bir yere gider gibi*' katılımcıların ifadeleriyle oyunun bilinmeyen, yabancı olanı keşfetme olarak görüldüğünü ve dijital oyun sahnesi katılımcılara var olabileceği farklı bir alan daha sunması katılımcıların oyuna başlama sürecinde etkili olmuştur. '*Sokakta oynamayı özlediğim oluyordu Cs Go oyunuyla o heyecanı*

yeniden buldum' katılımcının ifadesiyle oyunun, çocukluk olarak adlandırılan dönemde oyuncunun hayatında önemli bir yere sahip olduğu görülmekte ve dijital oyunlar sayesinde oyun, oyuncunun geçmişe dair anılarında yer alan özlem ile yâd edilen bir olgu olmaktan çıkmaktadır. CS: GO oyun mekânı sınırları genişleterek oyuncular nerede, ne zaman isterse ve kaç yaşında olursa olsun oyun içinde yer alma özgürlüğüne sahiptir.

*E.A.: 'Oyuna Sertaç abim sayesinde başladım. Eskiden online oynamıyordum. Ama hiçbir zevk vermiyordu bana sonra Sertaç abim beni online oyunlarla tanıştırdı daha zevkli oldu.'*

*O.C.: 'En fazla CS: GO oynadım ama online olduğu için arkadaşlarla oynadığımız için daha eğlenceli diğer oyunlar tek kişilik olduğu için online olmadığı için çok zevk vermiyor. Tek mi gezmek istersiniz arkadaşlarınızla mı öyle düşünün.'*

Dijital oyunları oynamaya başlama sürecinde sosyal çevrenin etkisi vardır. Katılımcıların ifadelerinden dijital oyun oynamaya başlamalarının sebeplerinden biri de içinde yaşadığı çağın kültürel ve sosyal etkisiyle oyunla doğrudan ya da dolaylı olarak, başka kişilerin vasıtasıyla veya oyunu başka kişilerden keşfedip oyuna katıldıkları anlaşılmaktadır. Katılımcıların büyük çoğunluğu oyuna gündelik hayatında tanıdığı arkadaşları vasıtasıyla katılmıştır. Bireyin gündelik hayatında görüştüğü arkadaşlarıyla oyun içinde de görüşmeye devam etmesi, katılımcıların gündelik hayatı ile sanal hayatını kurduğu oyun alanının iç içe geçmesine sebep olmaktadır. CS: GO oyunu hem gündelik hayatı hem de sanal olan hayatı katılımcılara sunarak katılımcının hem gündelik hayatında hem de oyun alanındaki hayatına devam etmesini sağlamaktadır. Katılımcıların gündelik hayattaki ilişkilerini sanal olan oyun alanına taşımasıyla, gündelik hayat ve sanal olan hayat iç içe geçmektedir. Her iki dünya arasındaki ayırım ortadan kaybolmakta ve katılımcılar her iki hayat içinde aynı anda var olmaktadır.

*E.A.: 'Oyun oynamıyordum ben ama arkadaşlar sürekli nasıl oynamazsın falan diyordu. Oynamıyorum diye bana sanki tuhaf bir şey yapıyor muyum gibi bakıyorlardı. CS: GO ile ilgili konuştukları zaman ben Fransız kalıyordum. Şimdi oynayınca ben de öyle düşünmeye başladım ama şuan da dijital oynamayan biri çok geri, gariptiriz oynamayan adamı.'*

*A.Y.: 'Telefon kullanmayan var mı? Yok. Şimdi dijital oyun oynamayan yok.'*

Her dönemin kendine ait sosyal, kültürel, dini vb. getirileri vardır. 21. yüzyıl internet kullanımının yaygınlaşmasıyla iletişim biçimlerini ve insanların birlikte zaman geçirme aktivitelerini değiştirmiştir. Dijital oyunlar oyuncuların arkadaşlarıyla vakit geçirebildiği, ortak bir paydada buluşabildiği bir alan haline gelmiştir. 'Telefon kullanmayan var mı? Yok. Şimdi dijital oyun oynamayan yok, şuan da dijital oynamayan biri çok geri, gariptiriz oynamayan adamı.' katılımcıların ifadelerinden çağa ayak uydurmak için oyunu oynamaya başladıkları anlaşılmaktadır.

*S.A.: 'Oyunda beni etkileyen şey olmuştu. Herkes oyuna neden başladığını anlatıyordu. Ben asosyal olduğum için dışlandığım için bu oyuna başladım diyorum diğer arkadaş ise babasını kaybettiği için oyuna başlamış bu beni cidden etkilemişti. Oyunda arkadaş edindikçe normal hayatımda da edinmeye başladım.'*

*H.B.: 'Oyun boş vaktimi dolduruyor. Dersten canım sıkılmış ya da başka bir şey olmuş üzgünüm falan kendimi rahatlatmak için oynuyorum yani ben rahatlamak için oynuyorum. Vakit geçirmek için oynuyorum.'*

*S.D.: 'Canım sıkıldığında bunalıma girdiğimde oyun oynardım. Başarım beni tatmin ediyordu. Özellikle ailem tarafından ilkokuldaki benden istenen üst beklenti potansiyeli canımı sıkıyordu. Üstüme yükleniyorlardı oğlum sen bunu yap*

*onu yap eee ben bu sefer eğlenemiyorum dışarı çıkıp arkadaşım ile vakit geçiremiyorum. Ee ne yapıyorum bazen gizliiden gizliye bazen kaçamak bazen de ailemden izin alarak oyun oynuyordum eğlenmeye çalışıyordum.'*

*E.A.: 'Hayattan bunaldığın zaman özellikle depresyon dönemlerinde oyunlar kurtarıcın oluyor. Onlarla vakit geçirmek daha cazip geliyor bu sorunlardan kurtulmak için oyun oynuyorsun. Güncel sorunlarından uzaklaşmak istiyorsun düşüncelerinden kurtulmak için oyundaki başarıların gerçek hayattaki başarılarını geçiyor kafan dağılıyor oyun sürecinde yaşadığın problemi düşünmüyorsun anlık olarak kafa dağıtıyorsun mutlu olmak için oyuna daldıyorsun. Mesela bir kişiyle tanıştım geçim derdi var adamın bunu unutmak için oyuna giriyor kendini rahatlatıyor.'*

Oyunu oynamak gündelik hayatta pasif rol alan bireyi, aktif rol alan birey haline getirmektedir. Katılımcıların, gündelik hayatında var olabilmesi için oyun alanında da var olması gerekmektedir. *Oyunda arkadaş edindikçe normal hayatımda da edinmeye başladım* ifadesinden katılımcıların aynı zamanda oyun alanında var olarak gündelik hayat alanında da var olmaya başladığı anlaşılmaktadır. Yüz yüze ilişki becerisi olmayan birey için oyun, sosyalleşebildiği arkadaş edinebildiği bir mecra haline gelmiştir. Bilgisayar oyunları, günümüzde oyuncu için kendini rahatlattığı gündelik hayatta karşılaştığı sorunların üstesinden gelebilme mekanizmasıdır. Değişen toplumsal koşullar nedeniyle ailelerinin baskısından dolayı dışarı çıkamayan oyuncular evde sosyalleşmek zorunda kalmıştır. Katılımcının dışarı '*çıkıp arkadaşım ile vakit geçiremiyorum*' ifadesiyle gündelik hayatında arkadaşlarıyla vakit geçiremeyen oyuncuların, online oyun içinde arkadaşlarıyla vakit geçirme imkânı bulunduğu anlaşılmaktadır. Katılımcı bu yüzden online oyun içinde daha çok zaman geçirmeye başlamıştır. Oyun, katılımcıların gündelik hayatında arkadaşlarıyla vakit geçirememesi, eğlenememesi gibi eksik hissettiği durumları tamamlamaktadır. Bu durumda katılımcı gündelik hayatı ile sanal hayatını iç içe geçmektedir. Oyun katılımcıların gündelik hayatından kaçabildiği, kendini rahat, güvende ve huzurlu hissettiği bir alan haline dönüşmüştür. Bu durumu katılımcılar şu şekilde ifade etmiştir:

*E.A.: 'Nefes almak gibi bir şey. Oyun da asıl ben oluyorum.'*

*M.Y.: 'Her gün yaptığım şeylerden sıkılıyorum işin stresinden sıkılıyorum bu yüzden oyuna sığınıyorum. Oyun bana zevk veriyor hayattan bir şeylerden uzaklaştırıyor bana zevk veriyor.'*

*S.D.: 'Hayattan pek zevk alamıyorsun öyle olunca oyun sana bir kaçamak geliyor sürekli oyunda kendini geliştiriyorsun.'*

Goffman gündelik hayatı bir tiyatro sahnesine benzetmektedir. Goffman Sahne düşüncesini ön sahne ve arka sahne olarak ikiye ayırmaktadır. Birey ön sahnede bir seyirci gibi dışarıdan nasıl görüldüğünü göz önünde bulundurarak hareket eder. Ön sahne, gündelik hayatın görev ve kurallarının işlev gördüğü sahnedir. Gündelik hayat içinde birey, diğerleriyle beraber olduğu zaman, karşısındakine iyi bir izlenim yaratmak için maskeler takarak performansını sergilemektedir. Goffman sahne arkasının ise bireyin sergilediği performanstan oynadığı karakterden çıkıp, kendini rahat hissettiği ve olduğu gibi davrandığı yer olarak tanımlar. Arka sahne, bireyin toplum tarafından hoş karşılanmayacak davranışları sergileyebildiği yerdir. Sahne arkasında bireyler performanslarını sergilemeye devam eder bu yüzden sahne arkası bir sahne önüdür (Goffman, 2016: 110-120). CS: GO oyununu deneyimleyen katılımcılar oyunu kendileri için bir sahne arkası olarak görmektedir. '*Oyuna sığınıyorum, Oyun bana zevk veriyor hayattan bir şeylerden uzaklaştırıyor*' ifadelerinden anlaşılacağı üzere katılımcı için oyun kendi ile kaldığı, sahne önündeki sergilemek zorunda olmadığı performanslarından kurtulduğu bir alan bir sahne arkası olduğu anlaşılmaktadır. Oyun içinde katılımcılar sahne önündeki duygu

ve davranışlarını serbest bırakmaktadır. *'Nefes almak gibi bir şey, Oyunda asıl ben oluyorum'* ifadelerinden oyuncu oyun içinde davranışlarını sergilerken bir başkasının ne düşüneceğini önemsemeden, davranışlarını istediği gibi sergilemektedir. Katılımcı sahne arkasında yani oyunda, yalnız kaldığında diğer oyuncular tarafından tanınmadığı ve bilinmediği için özgürce hareket etmektedir. Bu sayede oyun oyuncuyu rahatlatıp günlük hayatındaki sıkıntılarından uzaklaşmasına ve eğlenmesine imkân sağlamaktadır.

Katılımcılar oyunu eğlendiği, gündelik hayatından uzaklaştığı bir alan olarak görmekte aynı zamanda oyunu gündelik hayatıyla ilişkilendirmektedir.

*E.A.: 'Oyunu oynadıkça aslında günlük hayatım da olanlar oyun içinde de var. Yani oyun içi, gerçek hayatımdan farklı değil. Görevim falan var yine. Sürekli oynarım normal bir şey bu orası da bir hayat'*

*M.Y.: 'Oyunda normal hayat gibi. Mesela annem bana güvenip şu işi halletiyor. Bir yemek olur, fatura yatırma olur bunun gibi bir iş veriyor. Oyunda öyle sana güveniyorlar sen A bölgesini tut diyorlar. Aynı düzen her ikisinde de var.'*

*M.Y.: 'Oyunda hayat gibi kaybetmek, kazanmak, başarmak, başaramamak, dost olmak, düşman olmak bunlar hep var oyunda da normalde de...'*

Oyun katılımcılar için gündelik hayatı temsil etmektedir. Katılımcıların *'oyunda normal hayat gibi, gerçek hayatımdan farklı değil, oyunda hayat gibi'* ifadeleriyle oyunun içindeki düzenle gündelik hayat içindeki düzenin aynı olduğu anlaşılmaktadır. Oyunu oynamayan bireyler oyunu oynamaya başladıktan sonra gündelik hayatında yaşadıkları olayların oyun içinde de olduğunu ifade etmişlerdir. Oyunun içinde günlük hayatta var olan düzen gibi bir düzen vardır. Oyuncu bu düzen içinde ona verilen görevleri yerine getirmekte, oyun içinde sorumlulukları doğrultusunda hareket etmekte ve yeni insanlarla tanışmaktadır.

CS: GO savaş oyununda ki gerilim ve rekabet unsuru oyun sırasında oyuncuyu oyuna bağlar. Oyunun kuralları oyuncular tarafından mutlak bir şekilde kabul edilerek oyun içinde kuralların gerekli olduğu düşünülmektedir. Bu kurallara uyulmadığında ve gerekliliği kabul edilmediği zaman oyun çöker, büyü bozulur.

*Ş.Y.: 'Kurallar olmazsa hiçbir anlamı kalmaz ki. Herkes kafasına göre hareket eder. Düzen olması gerekiyor.'*

*M.B.: 'Kurallar karışıklık olmaması için koyulduğunu düşünüyorum oyunun belli bir amacı olmalı ki oyunun bir tadı çıksın hayatta herkesin bir amacı olmalı ki anlamı olsun oyunda da belli kurallar olmalı ki insanlar ona bağlı kalsın.'*

Oyun içinde kuralların olması oyunu katılımcılar için anlamlı kılmakta ve oyunun özü olan eğlenceyi vermektedir. Oyunun içindeki düzen konulan kurallar ile sağlanmakta ve bu kurallar oyuncunun oyuna olan bağlayıcılığını artırmaktadır. Bu kurallara uyulmadığı zaman oyuncunun statüsü (başarı seviyesi) düşmektedir. Oyundaki eylem, karakter ve hikâye oyuncuyu oyuna bağımlı hale getirmektedir. Gruplar oyunda daha başarılı olabilmek için birlikte hareket ederler ve oyunun kuralları grup üyelerini daha çok birbirine bağlamaktadır. *'Oyunlar dünya kurucu faaliyetlerdir'*(Goffman, 2018: 29). Oyun içinde yeni bir dünyanın kurulması, oyuncu için oyunun anlamlı hale gelmesi kuralların ve düzenin sağlanmasıyla gerçekleşir. Oyunun kuralları sayesinde gerçeklik inşa edilir, oyun anlamlı kılınır ve oyuncu oyundan zevk alır.

## **4.2. Sanal Gerçeklik İnşasının Oyun İçinde Oluşum Süreci**

Çalışmanın bu bölümünde CS: GO oyununda sanal gerçekliğin nasıl inşa edildiğini, katılımcıların sanal gerçeklik sürecini nasıl deneyimlediklerini ve bu süreçte katılımcılar için

sanal gerçeklik olgusunun ne anlam ifade ettiği anlaşılmaya çalışılmıştır. Bu bölümde sanal gerçekliğin üç temel unsurunu (kontrol, doğallık, gerçeklik) CS: GO oyunundaki zaman, mekân, oyunda kullanılan araçlar ve oyun akışı üzerinden ele alınarak yorumlanmaya çalışılmıştır.

Dijital oyunların birey için anlamlı bir hale gelmesinde oyunun mekânı olan ‘sanal mekânlar’ etkilidir. Dijital oyunlarda sanal gerçeklik üç temel unsurdan oluşmaktadır. Bu unsurlar Ellis ve Oppenheim tarafından 1993 yılında yapılan çalışmaya göre Ellis ve Oppenheim’e göre kontrol, gerçeklik ve doğallıktır. Kontrol, sanal sistemi kullanan kullanıcıya bağlıdır. Oyun içinde kontrol düzeyini azaltan veya artıran farklı sistemler yaratılabilir. Kullanımı azaltmak veya yükseltmek kullanıcının elindedir. Gerçeklik, nesnelere kullanıcı tarafından sistem ile olan ilişkisi tarafından belirlenmektedir. Doğallık her şeyin ne kadar inandırıcı olduğuyla ilgilidir. Kontrol, gerçeklik, doğallık sürecini oyun içinde zaman kavramı üzerinden ele alındığında şu şekilde analiz edebilir;

*Ş.Y.: ‘Bir de bizim oyun içerisinde çok fazla takip ettiğimiz şey var mesela harita var küçük orada adamlarımızın yerini görüyoruz, karşıdan gelen mesela seslere göre adama bakıp adamdan yardım isteyip ya da onun durumuna göre görev pozisyonu almak falan çok önemli hale geliyor. Öyle olunca da sürekli oyunu takip etmek gerekiyor. Benim en çok canımı sıkan nokta oyunu oynarken bölünmek. Hani annem sesleniyor biri bir şey diyor oyundan kopunca geri dönemiyorsun. Bir şeyleri kaçırmış oluyorsun o da can sıkıyor.’*

*A.S.: ‘Oyunu oynarken bilgisayarla bütünleşmen lazım oyundan kopmamak için bölünmemelisin.’*

Kontrol düzeyinde hem oyunun oyuncu üzerinde bir kontrolü vardır hem de oyuncunun oyun üzerinde bir kontrolü vardır. Bu duruma zaman faktörü dâhildir. Yukarıda katılımcıların verdiği ifadelerle göre zaman faktörünün oyuncunun oyunda yaşadığı kontrol düzeyini etkilediği anlaşılmaktadır. Oyun gündelik hayat ile eş zamanlı oynandığı için oyuncu üzerinde bir kontrol oluşturmaktadır. Oyunda kalma süresi oyuncu tarafından belirlenmekte ve oyuncu oyun içinde ne kadar zaman geçirmek istediğine kendisi karar vermektedir. Oyuncu oyuna istediği zamanda dâhil olma veya olmama özgürlüğüne sahiptir. ‘Oyundan kopunca geri dönemiyorsun’ ifadesinden anlaşılacağı üzere oyun içinde akan bir zamanın olduğunun ve oyunda akan zamanın durdurulmadığı için oyuncunun oyundan koptuğu anlaşılmaktadır. Oyuncu oyundan koptuğunda bu durumdan sadece kendisi etkilenmektedir. Oyundaki diğer oyuncular için oyun duraksamadan akmaya devam etmektedir. Oyun aynı zamanda oyuncu üzerindeki kontrolünü, oyuncunun oyuna girdiği anda dış dünyayla olan iletişimini kesmesini sağlayarak da kurmaktadır. Oyuncu oyundan koptuğunda, oyuna kaldığı yerden devam edememektedir. Bu sayede oyun oyuncuyu etkisi altına almakta en ufak bir kopuklukta, zaman faktörü oyuncunun kurduğu gerçeklik unsurundan oyuncuyu koparmaktadır. Oyunda akan zamanın kontrolü bozulduğunda bu durum gerçeklik ve doğallık unsurlarına da etki etmektedir. Zamandan kopan oyuncu oyunun hikâyesinden yani oyuncuların birbiriyle etkileşim içinde olduğu gerçeklik alanından kopmakta ve oyuncunun oyun içinde inşa ettiği gerçeklik unsuru bozulmaktadır. Gerçekliğin bozulmasıyla hikâyenin oyuncular arasındaki etkileşimindeki doğallığı bozulmaktadır. Oyun içindeyken oyuncunun, oyununu bölmesine neden olan bir dış müdahale oyun üzerindeki kontrolünü kaybetmesine ve oyuncu oyundan kopmasına neden olmaktadır.

*O.C.: ‘Oyunda şu durum da çok önemli karşı tarafla çatışma içindeyiz tam o esna ateş ediyorsun, kaçmaya çalışıyorsun ya da sis bombası atıyorsun falan o esna da oyun kasiyor, donuyor yani oyun düzeline kadar iş işten geçmiş oluyor, sonra ben oyunu kapatıyorum.’*

*M.Y.: 'Oyunu oynamaya başlamadan önce boş bir odaya geçiyorum çünkü sesi falan duymam onu hissedip konsantre olmam gerekiyor.'*

Oyunu oynarken dışarıdan herhangi bir bölünme yaşamamak için oyuncu sakin ve rahat olacağı bir yere geçerek oyun içindeki gerçekliğe girmektedir. Oyuncu oyundan kaynaklı teknik sorunlar yaşandığında da aynı durumu yaşamaktadır. *'Oyun kasıyor, donuyor yani oyun düzelene kadar iş işten geçmiş oluyor'* katılımcının ifadesinden anlaşılacağı üzere oyuncunun oyunu oynarken yaşadığı internetten kaynaklı donma veya bilgisayar sisteminin eksik olmasından kaynaklı oyunda yaşanan teknik arızalar oyuncunun oyundan kopmasına sebep olmakta ve bu durum oyuncunun oyundaki gerçekliği yitirmesine, doğal olarak akan sürecin bozulmasına sebep olmaktadır. Bu gibi oyunu bölecek sorunlar ortaya çıkmadığı zaman oyuncu oyun sahnesi içinde oyunda olduğunu unutarak, *'-miş gibi yaparak'* oyunun içine tamamen girmekte ve aynı zamanda oyundaki savaş duygusunu hissetmekte ve sanal gerçeklik içinde var olmaktadır.

*Ü.S.: 'Oyunun gerçek hayatta akan zaman gibi akmasını istemem düşüncesinize 1 saatin oyun içinde de öyle olduğunu her şey yavaş her şey o zaman sıkıcı oynamazdım.'*

*A.A.: 'Çünkü normal saniye dakika hesabından sürse normal zamanda ki gibi aksa insan bir yerden sonra sıkılır. Bir yere koşuyoruz mesafe uzun onu normalde yarım saatte koşarsın oyunda da öyle olursa sıkar adamı.'*

Katılımcılar CS: GO'da yeni gerçeklik alanını inşa edebilmesi için gündelik hayat içinde akan zamanın oyun içinde de aynı şekilde akmasını istememektedir. Gerçek hayattaki zaman algısı oyun içinde değişmiştir. Gündelik hayattaki zaman kavramı oyun içindeki zaman kavramı aynı akarsa oyun oyuncu üzerindeki kontrolünü kaybetmekte ve oyunun gerçeklik, doğallık unsurları kaybolmaktadır. CS: GO oyununda *'-miş gibi yapma'* durumunun bırakılmasıyla birey yeni bir gerçeklik içinde var olmaktadır. Katılımcılar oyunun hikâyesinde kendilerine yeni bir gerçeklik inşa etmektedir.

*M.E.: 'Oyunda her şey çok gerçekçi bazen bu çok ürkütücü geliyor bana sanki gerçekmiş gibi o adamı gerçekten vurduğumu düşünüyorum bundan mutlu olunca korkuya düşüyorum bunun beni mutlu etmesi o kadar gerçek hissediyorum ki... Oyuna girerken tedirgin oluyorum savaş oyunu olunca korkuyorum hani her an beni vuracak gibi hissediyorum o an orda oluyorum.'*

*A.S.: 'Bazen bir gün geçiriyorum oyunda 24 saat geçirebilirim aslında orda yeni bir dünya var zevk alabilene.'*

*E.A.: 'Ömrümün 6 bin saatini oyuna harcadım evet 6 bin saatimi ona harcadım oyundayken vakitim kayıt altına alınıyor oradan biliyorum kaç saat oyunda kaldığımı. Çünkü gerçek hayatta yapmadığımı orda yapıyorum.'*

Kullanılan araçların gerçeğe yakınlığının doğal bir şekilde katılımcıya sunulmasıyla oyuncu oyuna kendini kaptırmaktadır. Katılımcıların sanal gerçekliği tercih etmesinin sebebi gerçek hayat içinde yapamadığını oyun içinde yapması ve oyundan keyif almasıdır. Katılımcılar oyunun içine girdiği andan itibaren yaşadığı olayları gerçekten yaşadığını hissetmekte ve gündelik hayattaki zaman gerçekliğinden kopuş ile oyuncu, oyunda gündelik hayatı içinde yapamadığı her şeyi yapabilme hissini yaşamaktadırlar. Kullanılan araçlar ve oyun içinde eylemlerin gerçek(-miş) gibi sunulması oyuncu tarafından yeni bir gerçeklik inşasına ve bu gerçekliğin fiziki gerçekliğe yakın olarak verilmesiyle doğallık unsuru da dikkate alınmakta, bu sayede katılımcılar *'-miş gibi yapma'* durumunu bırakmaktadırlar. Oyun içinde katılımcıların tüm gününü oyuna vermesi oyunun oyuncu üzerinde kontrol kurduğunu göstermektedir. Oyunun işleyişi katılımcının kurduğu gerçeklik düzeni içinde hem doğal hem

de gerçekçi bir şekilde işlediği için katılımcının oyundan sıkılmamaktadır. Oyun içinde geçirilen zamana mekân unsuru da etki etmektedir. Gündelik hayat içinde deneyimlediğimiz, karşılaştığımız mekânlar CS: GO oyununda katılımcılara sunulmakta ve gerçeklik unsuru oyunun haritalarıyla karşımıza çıkmaktadır. Haritalar aracılığıyla inşa edilmeye başlanılan gerçeklik, oyuncu için haritaların bir anlam kazanması ve oyunun oyuncu üzerindeki kontrolüyle de doğrudan ilişkilidir.

*E.A.: 'Haritalar harita daha fazla çeşitlendirilebilir. Ben oyunda çok kalan biriyim bu yüzden zamanımın çoğu haritalar da geçiyor ve ezbere biliyorum. Nasıl ki mahallemin sokaklarını ezberledim haritanın da her yerini her sokağı biliyorum. Harita çeşitlendirildikçe bilmediğin bir harita oluyor o zaman oyun daha eğlenceli oluyor. Diğer tarafta bilmediğin bir haritada nerden ne geleceğini bilmiyorsun ama ezberlediğin harita öyle değil nerden ne gelecek adın gibi biliyorsun aynı mahallende oyun oynadığın zaman gibi düşün. Mesela saklambaç oynayacaksın nereye saklanacağını kimin nerde seni bulamayacağını bilirsin ya da futbol oynanır mahallende bunu da bilirsin. Haritada da böyle mahallen gibi bir süre sonra ezberleyip nerde ne yapmalısın biliyorsun.'*

*M.Y.: 'Haritalara yenilik gelmeyince bir yerden sonra sıkılıyorsun. Haritalar sürekli yenileniyor.'*

*M.B.: 'Farklı farklı haritalar daha eğlenceli sıkılmazsın.'*

*H.B.: 'Dust2 haritasını çok seviyorum. O haritada oynamak beni mutlu ediyor. Sadece ben değil her Türk o haritada oynamayı sever. Haritada insanın rahat etmesi gerekiyor evinde nasıl rahatsan istediğin gibi dolaşırsın evinde ama dışarı çıkınca kendine çeki düzen veriyorsun mesela haritalarda böyle örneğin Dust2 haritasında öyle kendimi evimde hissediyorum.'*

*Ü.S.: 'Eğer oyun gerçekçi olmazsa mekân falan oynamam hani onu ne yapayım ben o tarz yine savaş oyunları var ama çok basit ortamı o yüzden oynamıyorum.'*

CS: GO haritaları katılımcılar için çocukken oynadıkları mahallelerinin yerine geçmektedir. Oyunun haritaları çocukken köşe bucak ezbere bildiği, kendini güvende hissettiği oyunlar oynadığı mahallelerinin yerini alarak gerçeklik bıraktığı iz ile yerini yeni bir gerçeklik unsuruna bırakmaktadır. Mahalle birey için anıları ile dolu olan, ömrünü geçirdiği, oyunlar oynadığı, arkadaşlar edindiği mekânlardır. Oyundaki haritalar katılımcıya yeni bir gerçeklik algısı oluştururken oyuncu için oyunun sahnesi mahallesi kadar aşına olduğu ve bildiği ortam haline gelmektedir. Oyunda birçok farklı harita mevcuttur. Oyuncu hangi haritaya kendini ait hissederse o haritada daha fazla zaman geçirmektedir. Oyundaki haritalar gündelik hayat içinde var olan mekânların hemen hemen her özelliği düşünülerek kurgulanmıştır. Gündelik hayattaki mahallenin değişime açık olma durumu oyunda haritaların sürekli olarak yenilenmesi ve değiştirilmesiyle sağlanmaktadır. Gerçeklik akışkandır ve sürekli olarak değişim içindedir. Bundan dolayı oyunun gerçeklik algısının kaybolmaması için haritaların gündelik hayatımızda yaşadığımız mahallelerde olduğu gibi değişime açık olması gerekir. Yeni haritalar katılımcıya yeni keşfedeceği, tanıyacağı, deneyimleyeceği mekânlar sunduğu için oyuncuyu daha çok içine almaktadır. Türk olan oyuncuların dust2 haritasını sevdiğini katılımcı '*Sadece ben değil her Türk o haritada oynamayı sever*' şeklinde ifade etmiştir. Dust2 haritasında Türk oyuncular kendi kültürlerinden bir parça bulduğu için oynamayı daha çok sevmektedir. Bu yüzden Dust2 haritasında oyuncu kendini evinde gibi hissetmekte ve rahat davranmaktadır. Oyun dünyanın dört bir yerinden, farklı kültürden kişiler tarafından oynandığı için oyununun tasarımında tasarımcılar bu durum düşünerek haritaları kurgulamakta, oyuncuların kendini kültürel değerlerine yakın hissedebileceği haritalar tasarlanmaktadır. Bu sayede, oyun oyuncu

üzerindeki kontrol sürecini devam ettirmektedir. Katılımcı haritada bilindik bir mekân içinde olduğunun duygusunu yaşamaktadır. Haritalar katılımcının gerçekliğini inşa etme sürecinde etkilidir.

Oyun içinde kontrol, gerçeklik ve doğallık süreci üzerinden sunulan sanal gerçeklik, oyunu oynarken uyulması gereken kurallarda da kendini göstermektedir. Oyun içinde katılımcının günlük hayatta yapamayacağı fiziksel hareketler oyun içinde de yapılamamaktadır. Oyun sanal gerçekliği oyuncuya bu şekilde sunmasıyla, sanal gerçekliğin taklit edilen gerçeklikten çıkarmakta, katılımcı bu sayede taklit olmayan yeni gerçekliğini oluşturmaktadır.

*F.E.: 'Oyunu oynamaya başladığın zaman herhangi bir aksaklık olsun istemiyorum. Tam girmişsin oyuna her şey hızlı oradan oraya koşuyorsun takıma pusuyu kuruyoruz. Arkadaş oradan bombayı atıyor ki diğer gruba giresin pat diye oyun donuyor. Her şey bitiyor benim için oyun kendine gelse de ne anlamı var ki millet ilerlemiş oluyor.'*

*A.A.: 'Oyunda biri diyelim ki size ben sağdan gideceksin adam var mı? Diye soruyor. Siz ona o esna cevap vermezseniz oyun bozuluyor. Mesela normal de araba kullanıyorsun. Yanındakine sağda araba var mı diyorsun o cevap vermeden nasıl geçmiyorsun bekliyorsun oyunda öyle.'*

Katılımcının yaşadığı her iki gerçeklik birbiriyle iç içe geçerek aradaki ayrım ortadan kalkmaktadır. Oyun içinde kullanılan araçlar sanal gerçekliğin inşa edilmesinde etkili olduğu gibi katılımcıların birbirlerine karşı oyunu oynarken sergiledikleri eylemlerde gerçeklik inşasında etkilidir. Oyunda yapılan eylemlere karşı tarafın cevap vermesi katılımcının kullandığı bilgisayar vasıtasıyla gerçekleştiği için oyun sahnesini çok iyi bir şekilde kurgulanmalı ve oyuncuya sunulmalıdır. Katılımcının eylemleri hızlı bir şekilde ekrana yansımali herhangi bir duraksama ya da yavaşlama olmamalı bu durumlar yaşandığı zaman katılımcı oyundan kopmaktadır.

*A.Y.: 'Oyunda savaşıyorsun baktığın zaman bunu normalde yapamam ama oyun bunu sana sunuyor. Bir keresinde oyun oynuyorum babam geldi yanıma benim babam asker bana bakıyor neyse bende işte savaşıyorum o ara falan haritanın içindeyiz sis bombası atıyoruz, silahla ateş ediyoruz vs. babam dedi ki adamlar nasıl düşünmüş ya her şey aynı bombanın pimini çektikten sonra atılan mesafe zaman bile ayarlanmış. Normal zamanda adamın aklına gelmez o silahı kullanmak bak hemen nasıl o silahı alıyor... Ben bunu askere gitsem de yaşayamam belki ama artık nasıl bir şey olduğunu biliyorum.'*

*A.S.: 'Haritalarda rahatsin öğrendiğin zaman. Oyunda gerçekten yaşıyor gibiyim. Silahı sıkınca omzum geri gidiyor falan veya o sesler falan...'*

Oyun içinde inşa edilen sanal gerçeklik oyuncu için gerçeğin birebir taklidi olmasının yanı sıra aynı zamanda taklit olan gerçeklikten koparak yeni bir gerçeklik oluşturur. Bu taklit olmayan gerçeklik, mahalle örneği gibi gerçek olanın yansıtılmasıyla sanal gerçeklik inşa edilir. Baudrillard'ın da dediği gibi gerçek yerini yeni bir gerçekliğe bırakırken kalıntısı kalır. Bu kalıntı sahip olduğu anlamı yitirerek yeni bir anlama, sanal gerçekliğe dönüşmektedir. CS: GO oyunun sunduğu sanal gerçeklik ne gerçektir ne sahtedir. Oyun içinde kurulan düzenin gerçek göstergelerden farkı yoktur. *Normal zamanda adamın aklına gelmez o silahı kullanmak bak hemen nasıl o silahı alıyor* ifadesi oyundaki savaş teknikleri, stratejileri gerçek hayatta yaşananların aynısı olduğu anlaşılmaktadır. Oyun katılımcılar için yapay ya da sanal bir ortam olmaktan çıkıp hakikatin yerini almaktadır.

### **4.3. CS: GO Oyununda Kimlik ve Benlik Sunumu**



Gündelik hayatta bireyler arası yüz yüze olan etkileşim, CS: GO oyununda yerini sesli ve yazılı iletişim alanına bırakmaktadır. Bu bölümde katılımcılar arası gerçekleşen iletişim sayesinde oluşturulan sanal kimliğe güven sürecinin nasıl inşa edildiği analiz edilmiştir. Katılımcıların sosyal benliklerini çevrimiçi ve çevrimdışı iken nasıl sergilediklerini ve buna ek olarak sosyal benliklerini sergilerken oyuncuların tanıdığı insanlarla oyuna girdiği zaman ve tanımadığı insanlarla oyuna girdiği zaman sergiledikleri benlik sunumları arasındaki farklar irdelenmiştir.

Oyun içinde diğer katılımcılar ile kurulan sosyal ilişkiler sırasında bireyin kendini diğer oyunculara sunmasıyla, katılımcılar sosyal benlik sunumu gerçekleştirir. CS: GO oyunu çok oyunculu yapıya sahip bir dijital oyundur. Oyun içinde iletişim yazı ve sesli iletişim şeklinde sağlanmaktadır. Oyuncuların birbiriyle iletişime geçmesiyle oyuncu kendini tanıtabildiği, ifade edebildiği yeni bir ortama adım atmaktadır. Bu bölümde öncelikle katılımcıların sanal kimliğe güven süreci ele alınmıştır.

*A.S.: 'Oyuna girdiğim zaman karşımdaki oyuncunun yalan söylediğini düşünmüyorum neden söylesin? Yani ben yalan söylemiyorum. Hani ortada yalan söylemeyi gerektirecek bir şey de yok. O yüzden herkes olduğu gibi.'*

*S.D.: 'Oyunda konuşulanlar da normal hayatta olduğu gerçek. Hatta bence oyunda daha az yalan söyleniyor. Gerçek de daha çok yalan söylüyorsun daha çok şey saklama peşinde oluyor insan.'*

*A.Y.: 'Belli bir süre oyuna girdiğin insanlara inanıyorsun. Çünkü zaten ekşiyorsun Instagram da falan. Görüyorsun zaten adamın yaşantısını ona inanıyorsun onda bir problem olmuyor.'*

Oyun içinde oluşturulan sanal kimliklerde birey ilişki içinde olduğu diğer kişilerin doğru söylediğini düşünmektedir. Katılımcının oyunda söyledikleri diğer oyuncu tarafından olduğu gibi kabul görülmektedir. '*Gerçekte daha çok yalan söylüyorsun daha çok şey saklama peşinde oluyor insan*' katılımcının ifadesinden de anlaşılacağı üzere oyunda edinilen sanal kimliğe, gündelik hayattaki kimliğe göre daha fazla güven duyulmaktadır. Bunun sebebi gündelik hayat içinde bireyler arası ilişkilerde çıkarların ve beklentilerin olmasıdır. Sergilemekten çekindiğimiz davranışlar, söylemekten kaçındığımız sözler ve gizlemek istediğimiz davranışlar olabilir. Fakat oyun içinde bu durum söz konusu değildir. Katılımcılar oyuna girdikleri arkadaşlarıyla, oyun dışı ortak bir payda paylaşmadıkları ve herhangi bir çıkar ilişkisi içinde olmadıklarından karşıdaki oyuncuya şüpheyle yaklaşmaz bu sebeple oyun içinde diğer oyuncuya olan güven süreci hızlı bir şekilde gerçekleşmektedir. Gündelik hayatlarını paylaştıkları mecralardan birbirlerini takip ederek oyuncular arası güven duygusu oluşmaktadır. Oyun içinde tanıştığı bireyin, günlük hayatına dair bilgi sahibi olan oyuncu karşısındaki oyuncuya güveni artmaktadır. Katılımcının oyuna girdiği grupta takım arkadaşlarını tanıma veya tanımama durumu sanal kimlik ve sosyal benliği sergileme sürecinde etkilidir. Bu durum şu şekilde analiz edilmiştir;

*A.S.: 'Tanıdıklarımınla oyuna girdiğim zaman zaten birbirimizi tanıyoruz. Kimiz, neyiz biliyoruz. Tanımadığın kişilerde daha rahat oluyorsun sonuçta adam seni görmüyor sen de adamı görmüyorsun. Nasıl bir şekle nasıl bir yapıya sahip bilmiyorsun bundan dolayı daha rahat davranıyorsun bu kesin ve net. Daha rahat davrandığından dolayı da samimiyetin daha fazla oluyor. Hani karşımda gördüğün bir insana karşı o kadar samimi olamıyorsun ama görmediğin, sadece sesini duyduğun bir insana karşı bir de oyun içinde olduğun için kendini daha rahat ifade ediyorsun oda aynı şekilde neden olmadığı kişi olsun ki oyun içinde söylenenlere inanıyorsun. Ha diyelim öyle biri değil bunu da kafaya takmıyorsun.'*

*S:S.: 'Oyun da hayattan konuşursun sonuçta sanal ortam direk giriyorsun olaya oyun içinde daha samimi olabiliyorsun ama gerçek hayatta daha yavaş samimiyet oluşuyor herkesin kötü huyu vardır, benimde vardır. Bende onları tolere ediyorum. Onlarda beni aynı şekilde ama gerçek hayatımda insanın yanışını bir yere kadar sabrediyorsun sonra etmiyorsun oyunda öyle olmuyor.'*

Katılımcılar oyun içinde tanımadığı oyunculara karşı kendisini daha rahat tanıttıklarını söylemektedirler. Tanıdığı insanlar oyuncunun gündelik yaşamında kim olduğunu bilmektedir. Katılımcı dâhil olduğu grupta takım arkadaşlarının gündelik hayatında tanıdığı insanların olma durumunda katılımcı gündelik hayatındaki kimliğini oyun içinde de devam ettirmektedir. Katılımcı oyuna tanımadığı insanlarla girdiği zaman bu durum farklılaşmaktadır. Oyunda katılımcının tanımadığı insanın yanında daha rahat ve daha özgür hissetmesinin sebebi gerçek hayatta kolektif bir şekilde edinilen kimlikten ziyade oyun içinde bireysel olarak edinilen bir kimliğinin vermiş olduğu özgürlükten kaynaklanmaktadır. Katılımcı karşıdaki kişinin kendisini görmediği için olduğu gibi davranmakta, herhangi bir özelliğini gizlememekte ve böylece oyun içinde daha samimi bir ortam oluşmaktadır. Katılımcılar oyun içinde sadece yazıştığı ve sesini duyduğu kişiye kendini daha rahat ifade edebilmektedir. *'Daha rahat davrandığından dolayı da samimiyetin daha fazla oluyor... Sanal ortam direk giriyorsun olaya oyun içinde daha samimi olabiliyorsun ama gerçek hayatta daha yavaş samimiyet oluşuyor...'* Katılımcıların ifadelerinden yüz yüze iletişim esnasında sergilenen bir davranışın yanlış anlaşılmalara sebep olma ihtimali oyuncunun kontrollü davranmasına neden olurken, oyun içinde bu durumun olmaması katılımcının özgür olmasını ve oyuncular arasında daha samimi bir ortam yaşanıldığı anlaşılmaktadır.

Katılımcılar oyun içinde davranışlarını diğer oyunculara istedikleri gibi sergileyebilmektedir. CS: GO oyununda yeni bir sanal kimlik edinebilen birey aynı zamanda oyun içinde benlik sunumu gerçekleştirmektedir. Katılımcıların oyun içinde aşkın bir benlik elde etmesiyle gündelik hayatında oyuncuyu sınırlayan ve katılımcıya dayatılan her türlü yaptırımdan kurtulmaktadır. Bu durumu katılımcılar şu şekilde ifade etmiştir:

*O.Ç.: 'Kim olduğun önemli. Milyonlarca derdi var ama oyundaki amaca odaklanınca bir anda gerçek hayatı unutupsunuz o hayattaki kişiliğine bürünüyorsunuz. Her zaman oyun içinde ki kişilik gerçek hayatta ki kişilikten farklı oluyor.'*

*S.D.: 'Kim olduğun önemli değil aslında illa böyle ol, şöyle ol zorlama yok ya nasıl ne şekil istersen öyle.'*

*F.E.: 'Kimdir nedir nasıldır bilmiyorsun yani hani merak da etmiyorsun işin zevkine bakıyorsun.'*

Oyun içinde katılımcıların kendini rahat hissedip oyunda daha rahat davranmasının bir diğer sebebi katılımcıların kim olduğunun önemsenmemesinin yanı sıra oyundan aldıkları zevkin ön plana çıkmasıdır. Katılımcılar oyuna girdiği an itibariyle günlük hayatında kim ve ne olduğunu bir kenara bırakıp oyun içindeki sanal kimliğine bürünmektedirler. *'Her zaman oyun içinde ki kişilik gerçek hayatta ki kişilikten farklı oluyor'* ifadesinde katılımcıların oyun içinde (yani çevrimiçi hayatında) kurulan ilişkilerinde farklı gündelik hayatında (yani çevrimdışı hayatında) kurulan ilişkilerinde farklı bir benlik sunumu sergiledikleri anlaşılmaktadır. Çevrim içi benlik sunumunda birey kendini olmak istediği kişi olarak sunar. Katılımcılar oyunda oldukları ya da olmak istedikleri gibi var olmaktadır. Katılımcı yeni benlik sunumunda aslında olmak istediği ama günlük hayatında olamadığı Ben'i inşa etmektedir. Katılımcı ona verilen özgürlük alanında her şeyi kontrol altında tuttuğunu düşünerek, tüm duygularıyla oyundaki öykünün kimliğine bürünebilmektedir. Katılımcı, çevrim içi hayatında kim olmak

istiyorsa ona ulaşabilmekte ve istediği gibi davranabilmektedir. Katılımcılar günlük yaşamında yapmadığı her davranışı oyunda yaparak kendini özgür bir şekilde ifade eder.

*M.B.: 'Şimdi şöyle bir durum var oyuna giriyoruz. Oyunda rahatsın falan eyvallah ama orada yapmak zorunda olduğun görevler var, karşıda ki oyuncu oyuna kafa dağıtmak, gır gır yapmak için girebilir ama benim için öyle değil. Oyuna girip dâhil oldun mu arkadaş o zaman ona göre oynayacaksın. Grup oyunu olduğu için herkes sorumluluklarını yerine getirmeli ki oyun içinde başarı elde edebilelim, diğer türlü olunca sıkıntı oluyor daha sonra o oyuncu bir daha gelmek istese gruba almıyorsun oyuna neden alayım ki. Bir yerden sonra kafaya göre oynamakta zevk vermiyor zaten.'*

*E.A.: 'Oyunu ciddiye alıyorum yani başarıml falan önemli o yüzden takım arkadaşlarımda ona verileni yerine getirmeli.'*

*A.Y.: 'Oyunda belli bir düzen var herkes buna uymalı oyuncusun sen ha diyelim uymadı o zaman uymayanla bir daha oyuna girmezsin.'*

*H.B.: 'Şimdi oyunda oynuyoruz bizimkilerle neyse dışarda buluşuyoruz. Oyunda olan olaylar reelde konuşulduğunda kötü bir şey diyorlarsa zoruna gidiyor. Oyunda güzel işlerde yapıyorsun kötü bir şey olunca başkalarına anlatınca zoruna gidiyor ben bunu da yaptım ama diyorsun ama yok söyle yaptın deyince ezikler gibi insan üzülüyor. Birde bunu oyun içinde tanımadığın birinin yanında da yapınca üzülüyorsun'*

Katılımcılar oyun içinde karşılıklı etkileşim içindedir. Her oyuncu diğerinin ne beklediğini hesaba katar. 'Beklentiler sabit ve kalıcı ise bunlara standart denir. Kendi yaptığı davranışa karşıdakinin ne tepki vereceğini bilir. Bu tepkilere ise yaptırım denir. Birey yaptırım ve standartlar dâhilinde rollerini gerçekleştirir' (Mills, 2016: 46). Katılımcı, oyuncu kimliğinin getirilerini bilmekte ve diğer oyuncular tarafından ondan istenilenin ne olduğunu bilmektedir. Bu yapılması gerekenler sabit olduğu için standartlara dönüşür çünkü oyun içinde belli kurallar vardır. Bu kuralların öğrenilmesi ve uygulanması oyuncu kimliğini oluşturmaktadır. Oyunda grup içinde olan oyuncu ortak değerlere, ortak duygulara sahiptir. Oyun içinde oyuncular ortak duygulara sahip oldukları için bireyler uyum içinde hareket ederek sorumluluklarını yerine getirir. Katılımcı oyun içindeki kuralları içselleştirir. Böylece davranış bütünleşir. Değerlerin içselleştirilmesinin sebebi oyuncuların çıkarlarının ortak olmasıdır. Oyun içinde oyuncunun amacı başarılı olmaktır ve bu amaç doğrultusunda diğer oyuncular ile oyunu oynamaya başlar. Oyuna yeni katılan bir oyuncuda bu standartları, kuralları öğrenerek ona göre davranır, davranışı sonucunda karşıdaki oyuncunun yapacağı davranışı tahmin eder ve bir sonraki hamleye geçer. Bu şekilde grup içerisinde uyum ve bireyler arası anlaşma sağlanarak, oyuncu kimliğinin sorumlulukları yerine getirilmektedir.

*Ü.S.: 'Oyunda şey dedi bana bir arkadaş normal hayatımda tanıdığım biri nasıl alingan bir insanmışın sen. Aslında öyle biri değilim.'*

*Ş.Y.: 'Bazen neşeliysem falan oyun içerisinde eğlenip trolenip şaka yaptığım oluyor. Sonuçta oradaki insanları tanımıyorum ama neşelenip öyle moda girip onlarla eğlendiğim ama mesela dışarıda tanımadığım biriyle bir masaya otursam ben yine suskun kalırım. Neşemi dışarıya aktarmam. Oyunda daha rahat yapıyorum onu. Sonuç olarak sadece sesimiz var orada, oyunda yapabileceğimiz hareketler de belli haliyle daha rahat oluyorum.'*

Benlik ve kimlik girilen ortamlar göre değişip şekil almaktadır. Katılımcı oyun içinde daha rahat davranırken oyun dışında aynı durumda farklı bir benlik sergileyebilmektedir. Oyunda çevrimiçi sergilediği benlik ile oyun dışı sergilediği benlik farklıdır. Bireyin kendisine

dair oluşan algıları vardır. Oyun içinde arkadaşlarının oyuncunun kendinde ait olmayan bir özelliğini söyleyince bu yönünün aslında ona oyunda yapılan davranışlar sonucunda ortaya çıktığını ifade etmiştir. Katılımcının çevrim içi sergilediği benlik ile çevrimdışı sergilediği benlik arasında farklılıklar olmaktadır. Aslında öyle biri olmadığını söylese de diğer oyuncular üzerinde bu izlenimi oluşturmuştur. Bu durumun yaşanmasının sebebi oyun ortamı ile gündelik hayatında bulunduğu ortamın farklı olması ve benliğin girilen ortama göre değişebilmesinden kaynaklanmaktadır. Katılımcı kendini oyun içinde sosyal ilişkiye girdiği diğer oyuncuların gözünden görmesiyle, oyun içindeki sosyal benlik oluşumunu inşa etmektedir.

#### 4.4. CS: GO Oyununda Oyuncuların Sosyalleşme Süreci

Oyun içindeki davranış, bireyin benliğinin belirlenmesinde etki etmesinin yanı sıra bazı davranış kodlarını benimseterek birey tarafından içselleştirilmekte ve bireyin sosyalleşmesini sağlamaktadır (Şentürk, 2015: 21-27). Dijital oyunlar, bireyin sosyal dünyasına yeni bir alan olarak girmiştir. CS: GO oyununda yüz yüze iletişim kurarak sosyalleştiği alandan çıkan bireyler, ağlar üzerinden zaman ve mekân kavramlarından soyutlanarak yüz yüze iletişimin kurulmadığı fakat oyunu oynayan diğer oyuncular ile etkileşim içinde olduğu yeni bir mecrada sosyalleşme sürecine dâhil olmaktadır. Bu mekânda birey oyundaki konumunu, rollerini, kimliğinin niteliklerini inşa eder. CS: GO oyununda katılımcılar oyuna girdiği grup ile hem oyunu oynayıp hem de diğer oyuncularla tanışıp, arkadaşlık ilişkileri kurarak sosyalleşme sürecine dâhil olurlar.

Katılımcılar bu yeni sosyalleşme süreçlerine bilgisayar ortamı ile katılmakta ve çocukluğundan beri bu ortam içinde yetişmektedir. Sosyalleşme sürecine bilgisayar oyunlarının etkisi şu şekilde analiz edilebilir;

*S.D.: 'CS: GO'yu tanımadan önce başka oyunlar oynardım. Sürekli oyun oynuyordum. Oyun içinde büyüdüm. Küçüklüğümde beridir evde hep bilgisayar vardı. Canım sıkıldığında bunalıma girdiğimde oyun oynardım. Başarım beni tatmin ediyordu. Özellikle ailem tarafından ilkokulda ki benden istenen üst beklendi potansiyeli canımı sıkıyordu. Üstüme yükleniyorlardı oğlum sen bunu yap onu yap eee ben bu sefer eğlenemiyorum dışarı çıkıp arkadaşım ile vakit geçiremiyorum bende bilgisayarla oynuyorum. Ee ne yapıyorum bazen gizliden gizliye bazen kaçamak bazen de ailemden izin alarak oyun oynuyordum eğlenmeye çalışıyordum. Psikolojik olarak boşluğa düştüğüm zaman dışı vurumu olarak değerlendiriyorum oyun oynamamı.'*

*A.S.: 'Bilgisayar oyunlarını benim yaşım da bilmeyen çocuk yoktur. yani tüm çevremdeki arkadaşlarım oynuyor benim. Sürekli ailen üstüne konuşuyor bu zamanlarda canım sıkıldıkça iki el atıp çıkıyordum. İyi oluyordu sonra baktım ranklarım yükseldi falan sürekli oynamaya başladım. Ortamda iyiydi. Oynayan kişiler arkadaşlar iyiydi.'*

Birey oyunla dünyaya, hayata ve geleceğe hazırlanır. Geçmişin çocukları sokaklarda arkadaşlarıyla yüz yüze oyunlarla sosyalleşirken, oyun mekânı somut alanlarken bugünün çocuklarının oyun mekânı sanal dünya ve bilgisayarlar olmuştur. Bu dünyada büyüyen çocuklar için bilinen, tanıdık ve samimi gelen oyun alanı; sokak, okul bahçesi, parklar değil bilgisayarın sanal mekânıdır. Katılımcılar için bilgisayar oyunu gündelik hayatının bir parçası haline gelmiştir. Bilgisayar oyunları ile büyüyen birey rollerini, kimliğini, sosyalleşme sürecini bilgisayar oyunları içinde oluşturmakta ve yaşamaktadır. Çocuk hayattaki konumunu, rollerini, kimliğini, benliğini oyunlarla öğrenir ve içselleştirir. Günümüzde artık sokakta değil de bilgisayar oyunları ile sosyalleşen ve kimliğini üreten çocuklarla karşılaşmaktayız. Aynı zamanda bilgisayar oyunları oyunun niteliği dışında da çocuk için kendini rahatlatıp gündelik hayatta karşılaştığı sorunların üstesinden gelebilme mekanizması olarak işlemektedir. Anne

babasının başarı baskısından sıyrılmaya çalışan çocuk kendini oyun alanına dâhil etmektedir. Çocuk anne babasının beklentileri karşısında özlemine duyduğu başarı duygusunu bilgisayar oyunları üzerinden tatmaktadır. Kendisinden beklenen başarıyı elde edemediğinde birey oyunu kaçma mekanizması olarak görmektedir. Birey oyun içinde kendini gerçekleştirmekte, başarılı olmakta ve kendisini bulmaktadır. Yüz yüze ilişkilerde ve gerçek dünyada yaşadığı sorunlarla oyun aracılığıyla başa çıkmaktadır. *Eğlenemiyorum dışarı çıkıp arkadaşımınla vakit geçiremiyorum bende bilgisayarla oynuyorum* ifadesinden anlaşılacağı üzere dijital oyun mekânı aynı zamanda çocuğun değişen toplumsal şartlar karşısında ihtiyaç duyduğu ama bulamadığı somut mekânların yerini almaktadır. Değişen toplumsal koşullar nedeniyle evde sosyalleşmek zorunda olan çocuğun dünyası CS: GO gibi online oyunlarla devam etmektedir.

Geleneksel oyunda yer alan mekân algısı dijital oyunlarla beraber değişmiştir. Dijital oyunlarla beraber oyunun geçtiği mekânlar sanal olarak karşımıza çıkmaktadır. Sanal mekân içinde de sosyalleşme süreci devam etmektedir.

*A.Y.: 'Oyun oynamaya ilkokul zamanında bizim bir arkadaş gelmişti, bana bilgisayar oynatmamıştı. Ben de çok ağlamıştım, üzülmiştim babam ve annem bana bilgisayar almıştı. O zamandan beridir genelde dışarı çıkmayarak oyun oynuyorum. Eve online oyun oynayabileceğim bilgisayar alınca bir daha internet kafeye gitmedim. Evden oynamaya başladım zaten o zaman yalnız oynamaya başladım. Eskiden birlikte gidip birlikte oynuyorduk sonra evde işte milletle girdik oyuna. Oyun içinde söylenenlere inanıyorsun. Dışarda nasıl inanıyorsan öyle.'*

Geleneksel oyunların online oyunlara dönüşmesiyle beraber etkileşim sürecine giren birey, yeni bir sosyalleşme süreci içine girmektedir. Bu yeni sosyalleşme sürecinin gündelik hayata yayılmasında kişisel bilgisayarların ucuzlaması, internet kullanımının sadece askeri alanda değil gündelik hayatın hemen hemen her yerinde kullanılır hale gelmesinin etkisi vardır. Yeni medya teknolojileri yeni toplumsal ilişkilerin ortaya çıkarmıştır. CS: GO oyunu ile beraber yeni bir sosyalleşme süreci yaşanmaktadır. Gündelik hayat içindeki gerçeklikten kopuş ile sanal gerçeklik ortamına giren oyuncu sanal mekânı gerçek bir mekân olarak kabul ettiği gibi oyuncuların oyunda anlattıklarını da gerçek kabul etmekte ve sanal sosyalleşme sürecine dâhil olmaktadır. Katılımcının hayatının bir parçası haline gelen bilgisayar çocukluk, gençlik dönemleriyle beraber oyuncuların sosyal hayatlarını da etkilemektedir. Çocukluk yıllarından itibaren dışarı çıkmayarak bilgisayar üzerinden oyun oynayan oyuncu, bilgisayar oyunları ile beraber sanal ortamları deneyimler ve yeni arkadaşlık ilişkisi kurar. Sanal arkadaşlık ilişkilerinin gündelik hayata taşınma süreci katılımcılar tarafından şu şekilde anlatılmıştır:

*E.A.: 'Oyunda beş kişi sizin takımınızda beş kişi karşı takımda var. Beş kişilik gruplarla giriyorsunuz genelde tanıdıklarıyla girenler var oyuna ben tek başıma girdim oyuna tanımadığım insanlarla oyuna girdim. Orda sordum Türkçe konuşan var mı diye İngilizcem olmadığı için. Birini buldum orda da sonra oyunda kendimizi tanıttık frekanslarımızı tuttu arkadaş olarak ekledik. Oyunda günlük hayatımda olduğu gibi arkadaş oluyorum. Oyun içinde de aynı Facebook da olduğu gibi arkadaş olarak ekliyorsunuz birbirinizi. Daha sonra beraber daha fazla oyuna girmeye başladık. Numaralarımızı verdik, ailelerimizi tanıttık, Instagramdan ekledim. Hala samimiyiz konuşuyoruz dört sene oldu daha yüz yüze buluşmadık görüntülü konuştuk sosyal medyada etkileşimdeyiz onun harici yok yani yüz yüze gelmedik. Birkaç kere İstanbul da ortak noktada buluşmaya çalıştık ama olmadı denk gelemedik. İkimizde birbirimize buradan İstanbul'a gidip buluşacak kadar güveniyoruz. Mesela bir derdiniz var bunu anlatmak istediniz anlattınız bu oyun içinde kalıyor ertesi gün o oyuna girseniz de o kişiyle konuşmak zorunda değilsiniz.'*

*S.D.: 'Oyunlarda tanıştığım kişilerle çok görüşüm mesela Litvanya'dayken Türklerle oynadım. Adam bir baktım Kayserili ee dedim. Gelince buluşalım şimdi o oğlan ile buluşacağım mesela bursa da gizem diye bir kız vardı onla çok oynadım işte Bursa'ya gelirsen beklerim dedi. Bende Kayseri'ye gelirsen beklerim dedim belki lafta kalacak ama o samimiyeti görmek önemli Bursa'ya gitsem onu görmek isterim.'*

Oyun bireylerin gündelik hayatından kurtulmak için kullandığı bir alan aynı zamanda oyun yeni insanlarla tanışıp görüşüp iletişim halinde olduğumuz bir alandır. Katılımcılar için arkadaş edindiği kişiyle birbirlerini görmek ya da görmemek arasında fark bulunmamaktadır. Yüz yüze görüşüp yan yana olmak ya da olmamak oyuncuların karşısındaki insan ile olan ilişkisini etkilememektedir. 'Numaralarımızı verdik, ailelerimizi tanıttık, Instagramdan ekledim' katılımcının ifadesinden güven duygusu karşındaki kişiyle konuştuğunda diğer sosyal mecralardan takibe alındıkça inşa edildiği anlaşılmaktadır. Oyunda tanıştığı insana gündelik hayatında güvendiği arkadaşlarına göre daha çok güvenmektedir. Bunun sebebi katılımcının sanal ilişkileri, gündelik hayatındaki ilişkilerden daha samimi bulmasından kaynaklanmaktadır. Oyun ortamında bireyin hiç tanımadığı oyun arkadaşının onu yanlış anlayacağı çekincesi olmadığı için kendini rahat ifade edebilmektedir. Aynı zamanda katılımcıların oyun içindeki ilişkilerini devam ettirme mecburiyetleri yoktur. Oyun bireylere farklı coğrafyalarda olan farklı toplumsal özelliklere sahip insanlarla bağlantı kurmasını kolaylaştırarak sosyalleşmesini sağlamaktadır. Normal şartlar altında katılımcı bir araya gelebileceği insanlarla oyun içinde bir araya gelip, vakit geçirilmektedir. Oyun içinde katılımcıların, dini, dili, nasıl görüldüğünün, kim olduğunun önemi olmadığı için oyuncu diğer oyuncularla kurduğu ilişkiyi daha samimi görmektedir.

*S.D.: 'Bir arkadaş grubuyla maça başladık. Litvanya'dayım o zaman işte bazen eğlenceli bazen ciddi oynuyoruz işte küfür etmiyorum falan bu çok önemlidir her şeye söven kişi sevilmez. O arkadaş grubuyla takılırken böyle Almancı olduğu belli Türkçesi pek anlaşılıyor Ahmet diye bir arkadaşla tanıştık. Sohbet sohbeti açtı yaşın kaç nerde yaşıyorsun gibi şeyler konuşmaya başladık. İşte ben Erasmus'tayım Litvanya'dayım gezmek istiyorum falan o da diyor bende Almanya'dayım, Almanya'yı gezeceğim falan. Sonra ben bunu trol diye düşündüm dedim düşünsene Almanya'ya geleceğim beraber gezeceğiz falan o da ya çok iyi olur gelsen falan dedi sallıyoruz. Böyle Polonya'yı gezeceğiz falan. Görüntülü konuşmaya başladık tam bir arkadaş olmaya başladık. Almanya seyahat planı yapmaya başladık. Sonra işler bu kadar ciddileşince ya gel artık dedi annemin arabası var onla gezeriz benzin parasını bölüşürüz vs. gibi konuları konuşmaya başladık. Sonra tamam gelelim dedik. Litvanya'dan bu şekilde çıktık. Hiç bir sıkıntıyla karşılaşmadık bulduğumuzda aksine çok güzel vakit geçirdik çok iyi ağırlandık. Ahmet bizi ailesiyle tanıştırdı. Evlerine götürdü ilgilendiler falan ama onlara oyundan tanıştık demedik. Çünkü onlar eski nesil oğlum oyundan tanıştığın getirilir mi falan diyecek o yüzden samimi arkadaşız önceden tanışıyoruz dedik eski kafalı insanlara. Çünkü onlara mantıklı gelmiyor tanışma hikayemiz.'*

*S.S.: 'Oyunda bir çocukla tanıştık, sohbet muhabbet neyse onlara gittim. Ailesi beni oyundan tanıdığını duyunca bir şaşırdılar. Hatta amcası beni görmeye geldi nasıl biri falan diye.'*

Yüz yüze girilen etkileşim yerini oyun platformlarında yer alan ses ve yazışma alanına bıraktı. Katılımcılar diğer oyunculara iyi bir izlenim bırakmak için jest ve mimiklerine dikkat etmek yerine oyun içindeki konuşmalarına ve yazışmalarına dikkat etmektedirler. Katılımcılar sanal ortam içinde edindiği arkadaşlıkları gelip geçici değil kalıcı görmektedir. Çünkü onlar eski nesil oğlum oyundan tanıştığın getirilir mi falan diyecek o yüzden samimi arkadaşız

*önceden tanışıyoruz dedik eski kafalı insanlara* ifadesinden katılımcıların aileleri evlatlarının oyun içinde birileriyle tanışıp dost olmasını güvenilir bulmadığı anlaşılmaktadır. Bu yüzden katılımcılar ailelerine oyun içinde arkadaş edindiğini söylemez. Toplumun yaşadığı çağ içinde alışkanlıkları, inançları ve ritüelleri zaman içerisinde değişmektedir. Dijitalleşen dünya ile beraber birey yaşadığı dönemin toplumsal ilişki biçimine ayak uydurmakta ve sosyal çevresi de buna göre şekillenmektedir. Dijital bir çağ içinde büyüyüp yetişen birey ile ebeveynleri arası kuşak farkı bulunmaktadır. Katılımcı ve ebeveynleri arası yaşanan bu çatışmanın sebebi bireylerin toplum tarafından aktarılan bilgini ve geleneğin farklılaşmasından kaynaklanmaktadır.

*S.D.: 'Takımdaki arkadaşları tanışsam da tanınmasam da çok etki etmiyor hemen bir kaynaşıyorsun.'*

*S.A.: 'Takım olunca hemen bir bütünlük oluyor insanlarda.'*

Katılımcıların ifadelerinde takım arkadaşları arasında samimi bir bağ kurulduğu anlaşılmaktadır. Oyuncular arası oluşan bu samimiyetin çok zaman geçirmeye alakalı değildir. Oyuncular takım içindeki yerlerini alınca otomatik olarak oyuncuları arasında bir bağ kurulmaktadır.

## **Sonuç ve Değerlendirme**

*'Gerçek artık sanal olarak algılanmaktadır.'*

*Manuel Castells*

Araştırmanın konusu, iki farklı takımın karşı karşıya gelerek oynadığı, aynı takımdaki oyuncuların yoğun etkileşim içinde olduğu CS: GO oyununda inşa edilen sosyal dünyadır. Çalışma belirlenen temalar bağlamında değerlendirildiğinde dijital oyunlar birey için kendi benliklerini sundukları, performanslarını sergiledikleri yeni bir alan olarak karşımıza çıkmaktadır. Dijital oyunlar bireyler için yeni bir gerçeklik alanı haline gelmekte ve sanal gerçeklik bireylerin yeni bir dünya inşa etmesine olanak sağlamaktadır. Dijital oyunlarda birey zaman ve mekândan bağımsız bir şekilde 'özne' olarak var olduğu bir süreç yaşar. Geleneksel oyun bireyi gündelik hayatındaki gerçeklikten koparmazken dijital oyunun sahnesi bireyi gündelik hayatındaki gerçeklikten kopararak yeni bir gerçeklik inşa etmesine olanak tanır. Dijital oyunlar bireylerin kimliklerini, kültürlerini, duygularını ve davranışlarını yeniden inşa ettiği sosyokültürel alanlardır. Dijital oyunlar birey için tüketim mekânıdır.

Oyuncu sanal gerçeklik içinde kendine yeni bir dünya kurmaktadır. Dijital oyundaki sanal gerçeklik gündelik hayatımızda var olan mekânların oyuncuya sunulmasıdır. CS: GO oyun sahneleri gerçekliği birebir yansıtarak oyuncuların sanal gerçeklik düzleminde yeni bir dünya kurmasına olanak tanır. Oyundaki sanal gerçeklik gerçek hayatta deneyimleyemeyeceğimiz ortamları sunar ve aynı zamanda oyunun kurgusu, hikâyesi sayesinde oyuncunun içinde bulunduğu ortamı hissetmesini sağlar. CS: GO oyun sahnesinin farklı coğrafyalar sunması, oyuncuyu alışmış olduğu hayatın dışına çıkararak farklı alanlar sunmakta ve bireyi sanal gerçeklik ortamında özgürleştirmektedir. Sanal gerçeklik içinde özgürleşen birey oyunda macera yaşar, oyundan zevk alır, yeni bir dünya kurar ve diğer oyuncular ile sosyalleşme sürecine girer.

Sanal gerçeklik ortamıyla oyuncular arasındaki etkileşim ve iletişim biçimi değişerek sosyalleşme süreci de farklılaşmaktadır. Bu yeni sosyalleşme ortamında zaman ve mekân kısıtlaması olmadığı için, ilişkilerde değişkendir. Birey oyuna her girdiğinde farklı kişilerle

tanışılabilir, farklı olaylara tanık olabilir. Oyun içinde hiçbir şey sabit değildir. CS: GO oyunu birbirini görmeyen, tanımayan insanların ortak bir alanı paylaştığı, ortak deneyimleri yaşadığı yeni bir sosyalleşme alanıdır. Sanal ortam içinde kurulan gerçeklik ile birey gündelik hayatının dışında yeni bir alana, yeni bir dünyaya sahip olmakta aynı zamanda birey her iki gerçekliği de aynı anda yaşamaktadır. Birey gündelik hayatının dışında oyun içinde kendine yeni bir çevrimiçi hayat kurmaktadır. Bireyin her iki gerçekliği aynı anda yaşamasıyla oyun içindeki gerçeklik gündelik hayattaki gerçekliğin yerini almaktadır. Oyuncunun gündelik hayatında etkileşim içinde olduğu insanlara sergilediği benlik sunumunun yanı sıra oyun içinde de yeni bir benlik sunumu sergilemektedir. Oyun içinde sergilenen performans benliğin sunumudur. Oyuncu performansını gerçekleştirirken diğer oyuncuya iyi bir izlenim bırakmaya çalışır. Bu nedenle oyununda bireyin diğer oyuncuya sunduğu performans benlik sunumunu sergilemesinde etkili hale gelir. Birey gerçek hayatta olduğu kişiden bambaşka biri olarak kendini çevrimiçi hayatında tanıtabilir, kendine oyun içinde yeni bir sanal kimlik oluşturabilir. Birey oyun içinde kendinde görmek istediği veya diğer bireyler tarafından görülmesi istenilen yeni bir kimlik inşa edebilir.

Dijital oyunlarda birey gruba bağlılığı, aidiyet duygusunu, verilen görevleri yerine getirmeyi, rekabeti, eğlenceyi ve yenedünya içinde dostluk edinmeyi öğrenmektedir. Oyun, bireylere gündelik hayatlarında nasıl var olacaklarını öğretir. Oyun içinde yer alan kurullarla birey sorumluluk sahibi olmayı öğrenir. Sosyalleşen kendini yeni bir alanda var eden birey, oyun ve gündelik hayatı arasındaki ayrımı ortadan kaldırarak tek bir gerçeklik alanına sahip hale gelir. Oyunun tek bir anlamı yoktur. Oyun oynayan her birey için oyun farklı bir anlama gelmekte ve öneme sahip olmaktadır. Her oyuncu için oyunun farklı bir anlama gelmesinin sebebi, oyunun anlamının oyuncunun oyunu deneyimlemesi sonucunda ortaya çıkmasından kaynaklanmaktadır. Oyuna yüklenen anlamlar oyuncuya bağlıdır. Oyuncu oyuna dâhil olduğu andan itibaren oyun tarafından kendine çekilmekte ve oyuna kendini kaptırmaktadır. Bunun sonucunda oyun, oyuncunun iki el oynayıp çıkacağı bir eğlence aracı olmaktan çıkmaktadır. Oyun bireyler için gündelik hayattan kaçışı aynı zamanda gündelik hayat içinde var olmayı sağlamaktadır. Nihayetinde de araştırma sonucunda bireyin dijital oyun sürecini var eden ve bu süreç içinde var olan aynı zamanda sürecin getirdiği yeni normlara da ayak uyduran özne konumunda yer aldığı anlaşılmıştır. Birey oyun oynama sonucunda dijital kültür denilen sistem içinde yer alarak yaşadığı çağa ayak uydurmaya, sosyal sermayeye, kendini gerçekleştirebildiği ve özgür hissettiği bir alana sahip olmaktadır.

### **Kaynakça**

- Akkaş, İbrahim. (2015). *Sanal cemaatler*. Doğu Kütüphanesi.
- Albayrak, Kübra. (2019). *Dijital ortamlarda benlik sunumları üzerine niteliksel bir araştırma*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Bateson, P. ve Martin, P. (2014). *Oyun, oyunbazlık, yaratıcılık ve inovasyon*. (Çev. S. Kırgezen). Ayrıntı Yayınları.
- Baudrillard, Jean. (2016). *Simülakrlar ve simülasyon*. (Çev. O. Adanır). Doğu Batı Yayınları.
- Binark, M. ve Bayraktutan-Sütçü, G., & Başakçı, F. (2009). *Dijital Oyun Rehberi Oyun Tasarımı, Türler ve Oyuncu*. İçinde H. Akbulut ( Ed.), *Gelenekselden Dijitale, Mekandan Uzama Oyun Kültürü* (ss. 25-83). Kalkedon Yayınları
- Can, H.C. ve 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), 364-384.



Castells, Manuel. (2005). Enformasyon çağı: Ekonomi, toplum ve kültür birinci cilt: Ağ toplumunun yükselişi. (Çev. E. Kılıç). İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.

Coşkun, E. ve Öztürk, M.(2016). Steam dünyası: Dijital oyunlara yönelik bir değerlendirme. *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi*, 4(2). DOI: [10.19145/gujofoc.04411](https://doi.org/10.19145/gujofoc.04411)

Creswell, J. (2016). Nitel araştırma yöntemleri (Çev. M. Bütün ve S. Demir). Siyasal Yayın Dağıtım.

Dursun, Y. (2014). *Oyunun ontolojisi*. Doğu Batı Yayınları.

Ferhat, Savaş. (2016). Dijital dünyanın gerçekliği, gerçek dünyanın sanallığı bir dijital medya ürünü olarak sanal gerçeklik. *Trt Akademi Dijital Medya Sayısı*, 1(25), 724-746.

Fink, Eugen. (2015). Bir dünya sembolü olarak oyun. (Çev. N. Aça). Dost Kitabevi Yayınları.

Goffman, Erving. (2016). Günlük yaşamda benliğin sunumu. (3. Baskı). (Çev. B. Cezar). Metis Yayınları.

Goffman, Erving. (2018). Karşılaşmalar etkileşim sosyolojisinde iki çalışma. (Çev. S. Çalıcı). Heretik Yayınları.

Gülsoy, S. (2017). Bir uyarılma denemesi: Dijital oyunlarda sahne. *Sosyoloji Divanı Dergisi*, 5, 149-165.

Gürses, Fatma. (2015). *Dijital oyunlarda hegemonyanın inşası ve kültür endüstrisi*. ReesarcGate.

Huizinga, J. (2018). Homo ludens: Oyunun toplumsal işlevi üzerine bir inceleme (Çev. O. Düz). Alfa Araştırma Yayınları.

Kara, Umut. (2014). *Kimlik oyunu video oyunları yeni medya ve kimlik*. İletişim Yayınları.

Kurbanoğlu, Serap. (1996). Sanal gerçeklik: Gerçek mi, değil mi? Virtual reality: Is it real or not?. *Türk Kütüphaneciliği*, 10, 21-31.

Kuruüzümcü, R. (2007). Bir dijital ortam ve sanat formu olarak gerçeklik. *Sanat Dergisi*, 12, 93-96.

Mills, Wright. C. (2016). Sosyolojik tahayyül. (Çev. Ö. Küçük). Hil Yayın.

Öcal, D. (2016). Yaşam Pratikleriyle Dönüşen Oyun. İçinde D. Doğan (Ed.), *Sınırsız Olasılıklar Dünyası: Dijital Oyunların Dünü ve Bugünü* (ss.45-79). Ütopya Yayınevi.

Öcal, D. (2016). Yaşam Pratikleriyle Dönüşen Oyun. İçinde D. Öcal (Ed.), *Çağlar Boyu İnsan Yaşamına Eşlik Eden Oyun* (ss.9-25). Ütopya Yayınevi.

Söylemez, A. (2021). Bilişsel davranışçı oyun terapisi temelli psiko-eğitim programının çocuklarda şiddet içerikli dijital oyun bağımlılığı ve saldırganlık düzeylerine etkisi. Sakarya Üniversitesi.

Şentürk, Ünal. (2017). Yeni toplumsal bir metin olarak internet. *Sosyoloji Divanı Dergisi*, 5, 21-45.

Yengin, D. ve Bayrak, T. (2017). *Sanal gerçeklik: Vr*. Der Yayınları.