



# Asya Studies

Akademik Sosyal Arařtırmalar / Academic Social Studies  
Year: 8, Number: 29, p. 29-44, Autumn 2024

## Dijital Oyun Oynama Amacı ve Özgürlük Üzerine Nitel Bir Çalışma A Qualitative Study on Digital Game Playing Purpose and Freedom

ISSN: 2602-2877 / E-ISSN: 2602-263X

Arařtırma Makalesi  
Research Article

Makale Geliş Tarihi  
Article Arrival Date  
03/01/2024

Makale Kabul Tarihi  
Article Accepted Date  
17/09/2024

Makale Yayım Tarihi  
Article Publication Date  
30/09/2024

## Asya Studies

Sevgi Sevil Özgan Mısırcı

Doktora Öğrencisi

Giresun Üniversitesi

İletişim Fakültesi

İletişim Bilimleri ABD

ozgansevgi2800@gmail.com

ORCID: 0000-0001-6772-4108

### Öz

Dijital oyun kültürü, günümüzde oldukça merak edilen bir araştırma alanıdır. Dijital oyun ile ilgili belki de en çok yanıt aranan soru, “yetişkinler, neden dijital oyun oynar?” sorusudur. Bu araştırma, söz konusu soruya, “özgürlük” temelli bir yanıt aramaktadır. Bireyin, oyun oynama amacını özgürlükle ilişkilendirmekte, dijital oyun oynayan bireylerin, oynama amacı içinde özgürlük isteğinin bir yeri olup olmadığını anlamaya çalışmaktadır. Araştırmada “olgubilim deseni” benimsenmiştir. Bu araştırmada, çalışma grubu seçilirken rastlantısal olmayan (non-probability sampling) amaçsal örneklem kullanılmıştır. Araştırmanın çalışma grubu, oyun oynamayı seven, her oyunu oynayan, belli zamanlarını oyun ile değerlendiren, profesyonel olmayan, yaygın oyuncu türü içinden oluşturulmuştur. Bu araştırmada 1’i kız olmak üzere 8 oyuncuyla görüşülmüştür. Bu katılımcılar, 2023-2024 eğitim -öğretim yılında Giresun Sosyal Bilimler Lisesi’nde okuyan öğrencilerdir. Katılımcıların yaşı, 16-18 yaş aralığındadır. Araştırmada veriler, “derinlemesine görüşme” tekniği kullanılarak toplanmıştır. Görüşme verilerinin analizi ise “betimsel” yöntemle yapılmıştır. Görüşme sonucu elde edilen veriler, “yapısal kodlama”ya tabi tutulmuş, kodlar kategoriye, kategoriler de belirli temalar altına konulup oyuncunun oynama amacı içinde yaşamış olduğu özgürlük deneyimi, kavramsal olarak betimlenmiştir. Sonuç olarak, bireylerin oynama amacı içinde hem “içsel özgürlük” hem de “ontolojik özgürlük” ten gelen amaçlar vardır. Oyuncu, söz konusu amaçlarını, oyunun sistemsel öğeleriyle kurulan ve oyuncuya anlamlı bir oyun deneyimi yaşatan oyun dünyası içinde gerçekleştirir.

**Anahtar Kelimeler:** Geleneksel Oyun, Dijital Oyun, Özgürlük

### Abstract

Digital game culture is a field of research that arouses a lot of curiosity today. Perhaps the most sought-after question regarding digital games is the question "why do adults play digital games?" This research seeks an answer to this question based on the concept of "freedom". It attempts to associate an individual's purpose of playing games with freedom, and aims to understand if there is a place for the desire for freedom within the purpose of playing digital games by individuals (gamers). The research adopts a phenomenological design. In this study, purposive sampling was used when selecting the study group, employing non-probability sampling. The study group consists of players who enjoy playing games, play every type of game, spend certain times with gaming, are non-professional, and belong to the common player type known as "gamer". In this research, interviews were conducted with 8 players, one of whom is female. These participants are students studying at Giresun Social Sciences High School during the academic year 2023-2024. The age range of the participants is between 16 and 18 years old. Data in the research were collected using the "in-depth interview" technique. The analysis of the interview data was carried out according to the descriptive analysis methods. The data obtained as a result of the interview were subjected to "structural coding", with codes put into categories, and the categories put under certain themes, to conceptually describe the freedom experience within the player's purpose of playing. As a result, individuals have purposes of playing games stemming from both "internal freedom" and "ontological freedom." The player achieves these goals within the game world, which is established by the systemic elements of the game, and provides the player with a meaningful gaming experience.

**Keywords:** Traditional Game, Digital Game, Freedom

### Atf Bilgisi / Citation Information

Özgan Mısırcı, S. S. (2024). Dijital oyun oynama amacı ve özgürlük üzerine nitel bir çalışma. *Asya Studies*, 8(29), 29-44. <https://doi.org/10.31455/asya.1414169>

## GİRİŞ

Dijital oyunlar, 20. yüzyılın ikinci yarısında, İkinci Dünya Savaşı'nı takip eden yıllarda ortaya çıkmış, günümüzde devasa bir sektöre dönüşmüştür (Kızılkaya, 2010: 62). Dijital oyunun büyük bir sektör olarak ortaya çıkması, küreselleşme sürecinde, bu süreci geliştiren yeni medya imkanlarıyla olmuştur. İnternet tabanlı yeni medya imkanlarını kullanan dijital oyun, günümüzde, sinema sektörü kadar ticari açıdan önemli bir ürüne dönüşmüş (Binark ve Bayraktutan, 2008: 40-41), dijital oyuna olan ilgi her geçen gün artmıştır. 2023 yılında, sadece mobil oyun harcamalarının maliyetinin 108 milyar doları aştığı görülmüştür (Dijital Oyunlar Bilgi Platformu, 2023). Ancak dijital oyun, endüstriyel bir ürün olmakla birlikte bir kültür endüstrisi ürünüdür. Yaratmış olduğu endüstriyel etkinin yanı sıra kültürün diğer öğeleriyle olan etkileşimi oldukça önemlidir (Binark, 2007: 11-12; Akt. Akbulut, 2009: 46).

Oyunun etkileşim içinde olduğu öğelerden biri “özgürlük”tür. Oyun kuramları içinde, özellikle geleneksel oyun kuramlarında, oyun ve özgürlük ilişkisi hem oyuncunun oyun oynama amacı içinde hem de oyunun ontolojik yapısı içinde kuramsal düzeyde incelenmiş bir ilişkidir. Dijital oyuna gelindiğinde ise oyunun özgürlükle ilişkisi çoğunlukla, eylemin fiziksel olarak yapma boyutu olan oynama esnasında, dijital oyunun sunmuş olduğu çok seçenekli yapı karşısında oyuncunun seçimleri üzerinden değerlendirilerek incelenmiştir. Bu konuyla ilgili yapılan en önemli çalışma Kirginas ve Gouscos'un 2016 yılında yapmış olduğu, “Development and Validation of a Questionnaire to Measure Perceptions of Freedom of Choice in Digital Games” adlı çalışmadır. Diğer önemli çalışma ise ülkemizde, 2014'te, İstanbul Bilgi Üniversitesi'nin öncülüğünde yapılan “The Philosophy of Computer Games Conference” na sunulan, Olli Tapio Leino'nun “∞ Min to Oasis of Happiness: Promises of Freedom and Play in Pocket Planes” adlı makalesidir. Söz konusu makale, Kirginas ve Gouscos'un makalesi gibi oyun oynayan bireylerin oynama esnasında yaşamış olduğu özgürlüğe odaklanmaktadır. Oysaki oyun bir eylemdir. Kuçuradi (1996:12-13)'ye göre eylem, sadece fiziksel hareket olarak hayata geçirildiği “yapma” aşamasından oluşmaz. Eylemin, yapmadan önce gelen, fiziksel harekete neden olan amaç/niyet kısmı vardır.

Bu çalışma oyun ve özgürlük ilişkisini, Kirginas, Gouscos ve Leino'nun çalışmalarından farklı olarak, oyuncunun oynama esnasında, ona sunulan seçenekler karşısında yapmış olduğu seçimler üzerinden değil, oyuna başlamadan önce, oyun oynama amacına/nedenine yansıyan özgürlük isteği üzerinden incelemektedir.

Bu çalışma açısından Kirginas ve Gouscos'un ve Leino'nun yapmış olduğu, dijital oyun oynayan bireylerin oyun oynama esnasında yaşadığı özgürlük deneyimini araştıran çalışmaları oldukça önemlidir. Hatta bu çalışmaları daha da geliştirerek, oyun oynayan bireyin oyun oynama esnasında ne türden bir özgürlük yaşadığını derinleştirmek, yaşamış olduğu özgürlük deneyimini betimleyerek oyuna özgü özgürlüğü ortaya koyan bir kavramlaştırmaya varmak gerekir. Ancak böyle bir çalışmaya destek olacak oyuncunun oyun oynama amacında içerilen özgürlük deneyimini de araştırmak gerekir. Böyle bir araştırma, dijital oyun kültürünü araştıran ludolojiden uzaklaşmak değil, bilakis oyun oynama amacında içerilen özgürlük deneyiminin oyunun ontolojik özellikleriyle bağını kurarak anlamaktır. Böyle bir bağın kurulabilmesi için araştırmadan önce, kuramsal çerçevede başta özgürlük kavramı olmak üzere hem geleneksel oyun kuramları içinde hem de dijital oyun kuramları içinde özgürlüğün oyun ontolojisindeki yerini tespit etmek gerekir.

Bu çalışma, dijital oyunu, endüstriyel bir ürün olarak görmekten ziyade, kültürel bir fenomen olarak görmekte, dijital oyunun endüstriyel etkisini bir yana bırakarak, kültürün en kadim olgusu olan “özgürlük” ile bağlantılı bir biçimde incelemektedir. Söz konusu temel bağlamdan hareketle bu çalışma, oyuncunun oyun oynama amacı içinde, özgürlüğün bir yeri olup olmadığını araştırmakta ve bu sorunun yanıtını hem kuramsal düzeyde hem de doğrudan oyuncu deneyimine giderek anlamayı amaçlamaktadır. Bu amaç doğrultusunda araştırmada şu sorulara cevap aranmıştır:

1. Dijital oyun oynayan bireylerin, oyun oynama amacı içinde özgürlük isteğinin bir yeri var mıdır?
2. Dijital oyun oynayan bireylerin oyun oynama amacı içinde yer alan özgürlük, ne türden bir özgürlüktür?
3. Oyuncunun özgürlük isteğinin gerçekleşmesinde, oyunun ontolojik unsurlarının bir etkisi var mıdır?

### Özgürlük Kavramı

Dışarıdaki, sıradan insana genel olarak “özgürlük nedir?” diye sorulduğunda, en yaygın cevap, insanın iradesini kullanarak istediğini yapabilmesi yani insanın istek ve eylemlerinin önünde bir zorlamanın ya da engellenmenin olmama hali olarak tanımlanmaktadır (Bolay, 2016: 217). Bu tanımdan öteye geçilip daha derin, entelektüel bir kavrayış içinde özgürlük kavramının nasıl anlaşıldığına bakıldığında ise araştırmanın yüzünü felsefeye çevirmek, filozofların görüşleri üzerinden özgürlük kavramına nasıl yaklaşıldığını araştırmak gerekir.

Tarihsel bir bakışla bakıldığında özgürlük (eleutheria) kavramına Eski Yunan’da rastlanır. Bu anlamıyla özgürlük Eski Yunan’da, köle olmayan Yunan yurttaşa işaret eder. Sınıfsal bir anlama göndermede bulunur. Söz konusu anlamıyla özgürlük, belli insanlara özgü olan, bedene dayalı işleri yapmaktan muaf olan insanı temsil eder (Wood, 2009: 76-77). Özgürlük kavramının ilk anlamından yola çıkarak Hegel (1995:64), özgürlük bilincinin Eski Yunanla başladığını ancak Eski Yunan’ın köleci düzeni yüzünden tam olarak gelişmediğini dile getirir. Hegel’e göre özgürlük bilincinin Eski Yunan’da gelişmesi, köleci düzenin aşılmasıyla, insanların doğadan eşit ve özgür olduğu görüşünün Helenistik felsefede yaygınlaşmasıyla birlikte olmuştur. Helenistik felsefeyle birlikte özgürlük, genel olarak insanın iradesiyle ilişkilendirilerek, ahlaki alan içinde tartışılan bir kavrama dönüşmüştür.

Helenistik Felsefe deyince akla, Stoacı ve Epikürosçu felsefe akımları gelir. Stoacı felsefeye göre özgürlük, insanın zorunluluğunun bilincine varması ve ona göre eylesidir (Özlem, 2004: 62). Epikürosçu felsefe ise özgürlüğü, insanın zorunluluğuna rağmen, zorunluluğun dışına çıkabilen eylemleri olarak tanımlamaktadır (Gökberk, 1996: 99). Her iki eğilimin özgürlük görüşleri farklı olsa bile her iki özgürlük görüşünde ortak olan nokta, insanın özgürlüğünün bir sınırsızlık, sorunsuzluk hali olarak görülmemesi, insanın eylemlerine doğadan gelen bir zorunluluğun eşlik etmesidir. Dolayısıyla her iki görüş, insanın özgürlüğünü, sınırsızlık içinde tanımlanmamaktadır. Hatta her iki görüş, insanın ontolojik olarak bir zorunluluk hali içinde olduğunu ve insanın özgür eylemlerinin bu zorunluk hali içinde şekillendiğini ileri sürmektedir.

Zorunluluğa rağmen insanın özgür olduğunu söyleyen bu yaklaşım, bu araştırmada, “ontolojik özgürlük” olarak nitelendirilmektedir. Bu anlamda Stoacı ve Epikürosçu öğretilerin özgürlük görüşü ve yararçı etik içinde yer alan Thomas Hobbes, John Locke ve belirlenimci etik içinde yer alan Spinoza ve Hegel’in özgürlük görüşlerine “ontolojik özgürlük” görüşleri denecektir. Çünkü Helenistik felsefeye başlayan ve modern zamanlarda kendini yararçı ve belirlenimci etik anlayışında sürdüren görüş, özgürlüğü doğadan gelen zorunluluk karşısında insanın aldığı tavır üzerinden yorumlamakta, özgürlüğü hep ontolojik bütün içinde düşünerek tanımlamaktadırlar. Bu anlamda ontolojik özgürlük, her daim insan eylemlerine eşlik eden doğadan gelen bir zorunluluğun olduğunu kabul eden ama zorunluluğa rağmen insanın özgürce eyleyebileceğini alanı arayan görüşleri ifade eden çerçeve bir kavramdır (Özlem, 2016). Ontolojik özgürlükte, bir zorunluluk olsa bile yine de her şeyin belirlenmediği bir varlıksal alanın olduğu kabul edilir. Bu varlıksal alan, iradi bir varlık olan “insan”dır.

Modern özgürlük görüşlerine ontolojik özgürlük bağlamı açısından bakıldığında ise akla ilk gelen eğilim, Epikürosçu özgürlük anlayışını takip eden, zorunluluk içinde insanın özgürlüğünü arayan Thomas Hobbes, John Locke gibi faydacı etik anlayışının özgürlük çizgisidir. Bu çizgi, insanın beden yanına referans vererek, insanın doğayla bir uyumsuzluk içinde olmadığını, hatta insanın doğadan özgür olduğunu varsayar. Bu görüşe göre insanı sınırlayan, belirleyen, insanın doğasından gelen zorunluluklar değil; yine aynı zorunluluklara göre eyleyen, isteyen başka bir insandır. Bu görüş özgürlüğü, dış engellerin yokluğu şeklinde tanımlar. Dış engel ise başka bir insandır. Bu görüşe göre insanın doğadan gelen istekleri, arzuları dış bir neden değil, içten gelen isteklerdir. İnsan söz konusu istekleri, hayata geçirebildiği oranda özgürdür. Hobbes (2005:154-155) “Leviathan” adlı eserinde özgürlüğü, hareketin önündeki dış engellerin yokluğu olarak tanımlar ve insanın doğadan gelen isteklerini iç bir zorunluk olarak görür. Dolayısıyla Hobbes düşüncesinde insanın doğadan gelen istekleri, bir zorunluluk olsa bile özgürlüğü engelleyen bir faktör değil; bilakis doğadan gelen iç zorunluluklardır. Fakat söz konusu özgürlük, insanın canının istediğini yapması şeklinde bir özgürlük değildir. Canının istediğini yapmak bu görüşte, insanın isteyerek ve bilerek kendi doğadan gelen haklarını daha üstün bir güce, insanların bir araya gelerek oluşturdukları kültürel bir yapıya bıraktığı oranda gerçekleşmekte; dolayısıyla içten gelen isteğin tatmini, bireyin kendi oluşturduğu bir zorunluluk içine girmekten geçmektedir.

İnsanın doğadan gelen bir zorunluluk içinde olduğunu söyleyen, insanın özgürlüğüne ontolojik bir temelden hareketle yaklaşan bir başka yaklaşım ise belirlenimci bir etik anlayışa sahip olan Spinoza ve Hegel’in özgürlük anlayışdır. Bu yaklaşım, Stoa felsefesinden etkilenmiştir. Filozoflara göre özgürlük,

insanın zorunluluğunun bilincine varması ve ona göre istemesidir (Özlem, 2004: 98). Örneğin Spinoza (2007: 20)'ya göre özgürlük, insanın bedenden gelen zorunluklara karşı insanın ruhunu etkin kılmak, aklın duygulara egemen olmasıdır. Akıl sayesinde insan onu saran nedenleri bilir ve o nedenlere zorunlu bir biçimde uyar.

Bu iki modern özgürlük görüşü, özgürlüğü, insanı saran ontolojik zorunluklar dışında görmez. Özgürlüğü, insanı saran ontolojik yapıyla ilişkilendirir; o yapı içinde insanın özgürlüğünü arar.

Ontolojik özgürlüğün yanı sıra, insanı saran ontolojik zorunlukları vurgulamayan, başka özgürlük görüşleri de vardır. Hannah Arendt bu tip özgürlük görüşlerine “içsel özgürlük” der. Arendt (1996: 197-199) “içsel özgürlük” kavramını, insanların dış zorlamalardan kaçıp sığınabilecekleri ve kendilerini içinde özgür hissedebildikleri bir alana karşılık olarak tanımlar. Diğer ontolojik görüşlerden farklı olarak “içsel özgürlük”, insanın içeriden dışarıya kaçışı değil, dışarıdan içeriye doğru kaçışını ifade eder. Her ne kadar Arendt bu özgürlük anlayışını eleştirse de bu çalışma açısından “içsel özgürlük” kavramı, “ontolojik özgürlük” gibi dijital oyun oynayan bireylerin özgürlük deneyimlerini anlamak için oldukça kullanışlı bir kavramdır. Bu bağlamda insanın dünyadan kaçarak sığındığı bir alan olarak iç alan, siyasetle bağlantılı değildir. “İçsel özgürlük”, insan için somut dünyadan bir kaçış, toplumsallığın zorunluluklarının giremediği bir özgürlük alanı olarak ifade edilir.

Sonuç olarak insanın özgürlük bilincinin tarihi, aynı zamanda insana eşlik eden zorunluluğa karşı özgürleşme ve özne olmanın serüvenidir. Doğa karşısında var olma mücadelesiyle kendi dünyasını oluşturan insan, kendi dünyasındaki mücadelesiyle de insansal ve toplumsal olarak var olmaktadır. Bu anlamda daha çok pratik olarak insanın doğal, toplumsal ve siyasal zorunlulukla mücadelesinde dönüşen ve biçimlenen özgürlük, teorik anlamını insanın bireysel bilinçliliğinde bulmaktadır (Coşkun, 2020: 11). Veysel’in (2005: 2) ifade ettiği gibi bugün özgürlük sorunu aynı zamanda bir özgürleşme sorunudur. Bireyin kendini kendi olmaktan uzakta tutan gerek maddi gerekse de manevi engellerden, zorunluluklarından kurtarması ve özgürleşmesidir. Bugün tartışılması gereken asıl sorun ise özgürlüğün ne olduğu değil, bireyin özgürleşmesinin olanak ve koşullarının ne olduğudur. Ancak, bu tartışma, kendini çok farklı kimliklerle tanımlayan, çok farklı yönleri olan bugünün bireyi üzerinden yapılmalı, İlkçağ ve modern zamanların akıl ve beden ikiliği içinde tartışılan insanın ötesine geçilmeli ve özgürlük, sadece belli alanlara sıkıştırılmamalıdır. Bu tartışmaya dijital oyun oynayan birey üzerinde bakıldığında ise dijital oyun oynama pratiği, özellikle oyun oynayan genç bireyin kendini tanımlarken kullandığı kimliğinin bir parçası, hatta çok büyük orandan bugünün bireyinin sosyalleşmesinin önemli unsurlarından biri olmaktadır. Ayrıca günümüzde, oyun ve gerçek yaşam eskisinden daha fazla iç içe geçmekte, birey oyun dünyasını tabletle, PC ile cep telefonu ile beraber yanında taşımakta, istediği zaman bireysel istediği zaman diğer kişilerin de olduğu takım oyunları oynayabilmektedir. Bunun da ötesinde günümüz bireyi, toplumsal yaşama, siyasal düzenlere ve bu düzen içinde yaşadığı hak kayıplarına bile dijital dünya ve dijital oyun kapsamında itiraz etmektedir. Bu anlamda dijital oyun, sadece bireysel değil, toplumsal bir özgürleşim aracına dönüşmektedir

### **Geleneksel Oyun Kuramlarında Oyununun Ontolojik Unsurları**

Ontoloji kavramı, bir şeyi o şey yapan temel özellikleri ifade eder. Geleneksel oyun kuramları başlığı altında işleyeceğimiz kuramlar, 20. yüzyılda ortaya çıkmış, oyuna, oyunun insan yaşamındaki işlevi üzerinden değil; oyunu, “...kendi değerine ve derecesine sahip bir yaşam içtepsi olarak onaylayan...” (Fink, 2015: 9) kuramlardır. Bu anlamda söz konusu kuramlar, oyunu, oyun yapan özellikleri yani oyunun ontolojisini ortaya koymaya çalışan kuramlardır. Bu kuramlara yakından bakıldığında ise akla gelen ilk düşünür, Johan Huizinga’dır,

Huizinga (2018: 21-22), insanı “homo ludens”, oyun oynayan insan olarak nitelendirir ve oyun üzerinden uygarlığı anlamaya çalışır. O’na göre oyun, kültürün herhangi bir ögesi değil; aksine kültürü yaratan temel bir unsurdur.

Huizinga (2018:21-22)'ya göre oyun, belli kuralları ve hedefleri olan bir sistemdir. Bir oyunda kurallar, oyun evrenini oluşturur. Oyun evreni, gündelik hayattan yerellik ve süre açısından farklıdır. Oyun, belli bir zamanda ve belli bir mekânda oynanır. Söz konusu durum oyunu, kendine ait zaman akışı olan anlamlı bir bütünlük içine sokar. Oyunun kendine özgü bir ritmi, kendine özgü bir zamanı vardır. Oyunun belli aralıklarla tekrarlanan ritmi, oyuna özgü olan “zamansallığa” gönderme de bulunurken; oyunun sınırları belirlenmiş bir mekânda oynanması ise oyuna özgü “gerçekliğe” göndermede bulunur.

Oyun ontolojisi üzerine çalışan bir başka düşünür ise Roger Caillois’dir. Caillois’ye (2001:7) göre oyun evrenini yaratan temel unsur, “kurallar”dır. Oyun esnasında gündelik hayatın karışık yasaları,

oyunun oynanmasını belirleyen kesin, istisnasız kurallarla yer değiştirir. Bu anlamda oyun evreni, gerçek evrende olduğu gibi belli bir zamanda, belli bir mekânda, belli kurallara göre belirlenen ontolojik olarak sınırları olan bir evrendir.

Oyun ontolojisini açığa çıkaran bir başka düşünür ise Bernard Suits'dir. Suits (1967) oyunu, şu şekilde tanımlar: *“Bir oyun oynamak, yalnızca izin verilen araçları kullanarak, belirli bir durumu ortaya çıkarmaya yönelik faaliyetlerde bulunmaktır. Kurallar bir sınır getirir ve bu sınırın oyuncu tarafından kabul edilmesinin tek nedeni, bu kuralların oyunu mümkün kılmasıdır.”* (1967: 148)

Suits oyun tanımında, oyunun sadece bir yapma olmadığını, amaçlı bir etkinlik olduğunu dile getirir. Bu anlamda oyun bir eylemdir. Çünkü eylem amacı ve sonucu olan bir etkinliktir (Kuçuradi, 1996: 12-13). Suits'in oyun tanımında öne çıkan bir başka unsur ise oyunun belirli kurallara bağlı olmasıdır ve kuralların aynı zamanda oyunda izin verilen araçları belirliyor olmasıdır. Oyun oynamak, kuralların oyuncu tarafından bilinmesi, kabul edilmesi ayrıca oyunun izin verdiği araçların kullanılmasıyla mümkündür.

Sonuç olarak yukarıdaki bilgiler ışığı altında denilebilir ki, her üç düşünür açısından, oyunu oyun yapan temel özellikler, oyunun amacı, kuralı ve araçlarıdır. Bu üç unsur, oyun evrenini kuran, oyuncuyu oyun alanı içine sokan temel ontolojik unsurlardır. Ludoloji açısından söylendiğinde ise bu unsurlar, her bir oyunda geçerli olan biçimsel unsurlardır. Söz konusu biçimsel unsurlar, oyun evrenini kurduğu gibi, oyuncunun özgürlük deneyimini doğrudan belirlemektedir. Çünkü insanın özgürlüğe dair fikri ya da bilinci, insanı çevreleyen ontolojik bütünden bağımsız değil, o bütün içinde gelişen, o bütün içinde anlamını bulan bir durumdur.

### Geleneksel Oyun Kuramlarında Özgürlüğün Yeri

Geleneksel oyun kuramcıları içinde oyun ontolojisinden kopmadan özgürlüğe yer veren ilk kişi Johan Huizinga'dır. Huizinga (2018: 18)'ya göre oyun, gönüllü bir etkinliktir. Emirlerle bağlı oyun, oyun değildir. Çocuklar ve hayvanlar oynamaktan zevk aldığı için oynarlar ve özgürlükleri tam da buradan gelir.

Huizinga açısından özgürlük, oyunu oyun yapan bir özelliktir. Huizinga, oyunun gönüllülük vasfıyla özgürlük arasında doğrudan bir ilişki kurar ve oyunun, oyuncuya vermiş olduğu özgürlük hissini, zevkin bir sonucu olarak görür. Temelinde zevkin olduğu oyun, gönüllü bir etkinlik olarak ve oyuncunun istediği zaman girip istediği zaman bırakabileceği bir faaliyet olduğu için yani bir dış zorunluluğa tabi olmadığı için özgürlüktür. Huizinga (2018) bu durumu, şu şekilde dile getirir: *“Oyun her an ertelenebilir. Oyun fiziksel bir zaruriyet veya ahlaki bir ödev tarafından dayatılmış değildir. Oyun asla bir görev değildir. Boş zaman”* içinde serbestçe oynanır. *Oyun ancak kültürel bir işlev olarak kabul edildiği zaman mecburiyet ve görev gibi kavramlarla ilintili hale gelir.”* (2018:19)

Huizinga düşüncesinde oyun, aynen Thomas Hobbes ve John Locke'un özgürlük anlayışında olduğu gibi herhangi bir dış müdahale olmaksızın, oyuncunun oyuna gönüllü bir şekilde katılmasıdır. Huizinga oyunun gönüllü bir etkinlik olma özelliğini vurguladıktan sonra, oyunun belli bir zorunluluğa dayalı, kurallı bir yapı olduğunu, oyundaki özgürlüğün ise oyuna başlamadan önce oyuncunun niyeti içinde beliren bir serbestlik duygusu olduğunu ifade eder. Bu anlamda Huizinga (2018)'ya göre oyun, *“Ciddi olmadığı için gayet bilinçlice ‘sıradan’ hayatın dışında duran ama aynı zamanda oyuncuyu tamamen içine çeken serbest bir etkinlik. Oyun her tür maddi çıkar ve yarardan arınmış bir etkinliktir. Bu etkinlik belirli kurallar doğrultusunda uygun zaman ve mekân sınırları içinde ve bir düzen dahilinde icra edilir.”* (2018: 26)

Oyunun kurallarının olması oyunun özgürlükle olan bağına koparmaz. Bir oyunda kural, oyuna dışarıdan dayatılan bir şey değil, oyunu oyun yapan, fiziksel dünyadan ayrı bir geçekliğin içinde oyuncunun kendini kaybedebildiği, oyunun gerçekliğini yaratan unsurdur.

Roger Caillois (2001) düşüncesinde ise oyunu oyun yapan altı temel unsur vardır ve söz konusu unsurlar içinde özgürlük oldukça önemlidir:

- Özgürlük: Oynamanın zorunlu olmaması. Şayet oyun zorunlu olsaydı, bir eğlence olarak, oynama cazibesini ve neşe özelliğini kaybederdi.
- Ayrışıklık: Oyunun önceden tanımlanmış, sabitlenmiş yer ve zaman sınırları içinde sınırlandırılmış olmasıdır.
- Belirsizlik: Gidişatı belirlenemeyen, sonuca önceden ulaşılabilen ve yenilikler için oyuncunun inisiyatifine bırakılmış kimi özgürlükler/ serbestlikler

- Verimsizlik: Oyun ne mal ne zenginlik ne de bu türden yeni şey yaratmaz. Oyuncular arasında mülkiyet değişimi olur ve genellikle oyun, başlangıcında geçerli olan duruma benzer bir durumla biter.
- Kurallarla yönetilir: Oyun, olağan yani gündelik yaşamın kurallarını askıya alan ve sözleşme altında tek tek önemli olan yeni yasalar oluşturur.
- -Mış gibi yapmak ya da inandırıcı kılmak: Oyununun bu özelliği, özel bir farkındalık eşliğinde ikinci bir gerçeklik ya da gerçek hayata karşı özgür bir gerçek dışı yaratır. (2001: 9-10)

Caillois (2001:6) düşüncesine göre oyun, eğlenceli, zevkli, iradeye dayalı, özgür bir etkinlik olarak tanımlanır. Biri bir oyun oynamaya zorlandığında, oyun olmaktan çıkar. Oyun gönüllü bir etkinliktir. Şayet biri oyuncuyu oynamaya zorlarsa oyun, oynayanın kurtulmak için can atacağı, zorunlulukla yapılan, sınırlandırılmış bir angaryaya dönüşür. Oyun sadece bir zorunluluk ya da bir buyruk olursa, oyun temel karakteristiğini kaybeder. Bir oyuncu kendini spontane bir şekilde, özgür seçimiyle ve zevki için oyuna adar. Oyun, oyuncunun somut gerçeklikten uzaklaştığı, aylakça yalnızlık içinde meditasyon yapabildiği, tamamen boş zamanını geçirmek veya yaratıcı bir etkinlik içine girebileceği, özgür seçime dayalı bir etkinliktir. Oyun oynamak, oyuncunun istekli olduğu ve oyuncunun sorumluluktan, rutinden kaçarak, kendini yorucu ve sürükleyici bir eğlenceye bıraktığı zaman oyun olur. Oyun için her şeyden önemlisi, “oyuncunun artık oynamıyorum” diyerek özgürce oyundan ayrılabilmesidir.

Caillois’ın oyun kuramında, oyundan alınan zevkin özgürlükle bir ilişkisi vardır. Bu zevki veren, oyuncunun oyun etkinliğine gönüllü bir biçimde, dış bir zorlama olmaksızın katılmasıdır. Caillois aynen Huzinga gibi özgürlüğü, Thomas Hobbes’un ve John Locke’un bakışı üzerinden okur, herhangi bir dış müdahalenin olmaması olarak tanımlar. Caillois’ın oyun kuramında önemli olan yan, oyunda, zevkin özgürlükten gelmesidir. Oyun özgürce oynandığı için zevklidir. Caillois, oyunun sonucundaki belirsizliği bir özgürlük olarak ifade eder ve zevk ilişkisini daha fazla öne çıkarır. Ayrıca oyunun –mış gibi yapmak özelliğinin, özel bir farkındalık eşliğinde, ikinci bir gerçeklik ya da gerçek hayata karşı özgür bir gerçek dışı yaratıldığını söyleyerek, oyun ve özgürlük ilişkisini araştıran araştırmacının gözlerini, oyunun ontolojik gerçekliğine çevirmesini sağlar. Caillois’ın kuramında oyunun ontik yapısıyla özgürlük arasında bağ kurulması, ontolojik manada bir özgürlüğün, oynayan bireyin özgürlük isteminde içerildiğini gösterir. Bu durum aynı zamanda, oyun evreninin sunduğu gerçeklik içinde, aylakça yalnızlığıyla dolaşan, içsel özgürlüğünü arayan oyuncuyu doğurur.

### **Dijital Oyun Kavramına İlişkin Tartışmalar**

Geleneksel oyun, insanlık tarihi kadar eski hatta kültürü de aşan bir olgu iken dijital oyunlar, 20. yüzyılın ikinci yarısında ortaya çıkmış oldukça yeni bir oyun türüdür. Dijital oyun, bilgisayar oyunları, video oyunları, elektronik oyunlar şeklinde ifade edilen, atari, konsol oyunları, PC oyunları ve mobil oyunlar gibi farklı donanımlarla oynanabilen, geleneksel oyunlarla benzer özelliklere sahip, ama geleneksel oyunlardan yeni medya imkanlarının oyuna dahil edilmesiyle farklılaşan bir oyun türüdür (Binark ve Bayraktutan, 2008: 42-43).

Kültürel bir edim olarak oyun çalışmaları (game studies) kapsamında dijital oyun üzerine yapılan ilk çalışmalar, 2000’li yıllarda, sektörün gitgide büyümesiyle birlikte olmuştur. 2000’li yıllarla birlikte dijital oyun, kültürel çalışmalarla ilgilenen akademisyenlerce araştırılmaya başlanmıştır (Bayraktutan, 2009: 329). Bu yıllarda dijital oyun çalışmalarını karakterize eden gelişme, dijital oyunları tanımlamaya çalışan “ludoloji” adlı disiplinler arası bir bilimsel etkinlik alanının doğmasıdır (Akbulut, 2009: 25).

Ludoloji alanında yapılan temel tartışma, “dijital oyunların geleneksel oyunlardan farkı var mıdır, yoksa dijital oyunlar geleneksel oyunların uzam değiştirmiş yeni bir boyutu mudur?” (Binark, 2009: 42) sorusunu içerir. Bu soru, dijital oyun kavramını tanımlamaya, sınırlarını çizmeye çalışan bir sorudur. Bu soruya verilen yanıtlar, oyun çalışmalarında iki ayrı kutbu temsil eden, ‘ludoloji’ ve ‘narratoloji’nin ortaya çıkmasına sebep olmuştur. Bu ayrımda ‘ludoloji’, oyun biçimini başlı başına bir şey olarak analiz etmek gerekir düşüncesini savunurken, ‘narratoloji’ ise oyunların anlatı olarak incelenmesi gerektiğini savunur (Demirbaş, 2017: 353). Fakat her iki yaklaşımın ortak özelliği, dijital oyunu, “etkileşimli” bir metin olarak görmesidir.

Dijital oyun ve özgürlük sorunu açısından “etkileşim” kavramı önemli bir kavramdır. Ancak etkileşim kavramına geçilmeden önce, “ludoloji” perspektifi üzerinden dijital oyunun temel, biçimsel özelliklerini incelemek gerekir. Başta da söylendiği gibi dijital oyun oynayan bireylerin yaşamış olduğu

özgürlük deneyimi, oyunun ontolojik özelliklerinden bağımsız değil, oyunun ontolojik özellikleriyle yakından ilişkilidir. Oyunun ontolojik özellikleri, oyun oynayan öznenin gerek oyun oynama esnasında yaşadığı gerekse de oyun amacıyla barındırdığı özgürlük isteğini doğrudan etkiler.

### **Dijital Oyunun Ontolojik Özellikleri**

Geleneksel oyun kuramları kısmında oyunu oyun yapan özelliklerin, kural, amaç ve araç olduğu dile getirilmiştir. Bu unsurlar aynı zamanda her oyunda bulunan biçimsel unsurlardır. Aynı unsurların dijital oyundaki karşılığı, oyunun sistemsel unsurlarıdır. Her oyun esnasında bir sistemdir. Sistem karşılıklı ilişki içinde olan öğelerden (element) oluşur. Dijital oyun sisteminin “kural, hedef, mekanik, ortam ve elementler”den oluşan 5 temel unsuru vardır (Samur, 2016: 12).

Bir oyunda kurallar Samur (2016:12)’a göre kurallar, oyuncunun oyun dünyası içinde ne yapması ve nasıl davranması gerektiğini söyler. Oyunda hedefler, oyun oynama esnasında ulaşması gereken büyük ya da küçük hedefleridir. Mekanikler ise bir oyunda, oyuncunun hedef ve kurallara uygun biçimde oyun boyunca gerçekleştirdiği eylemleri ifade eder. Örneğin, atlama, zıplama, tünellerden geçme vd. Bir oyunda elementler, oyunu oluşturan avatarlar, engeller, ödüller gibi parçalardır. Ortam ise oyunun bütün unsurları tutan ve kapsayan zemindir.

Dijital oyunda, oyunun sistemsel özellikleri aynen geleneksel oyunda olduğu gibi oyun dünyasını kuran ve oyuncuyu belirleyen özelliklerdir. Ancak bir oyun dünyasının kurulması, Salen ve Zimmerman (2005:60)’a göre sadece sistem öğelerinin gelişi güzel bir araya getirilmesinden oluşmaz. Söz konusu sistem unsurları anlamlı bir oyun bağlamı içinde karşılıklı bir ilişki içinde oluşur. Anlamlı oyun (meaningful play), oyunculara oyun deneyimi yaşatabilen oyundur.

Salen ve Zimmerman (2005)’a göre anlamlı oyun, aynı zamanda başarılı bir oyundur ve başarılı bir oyunun ölçütleri vardır:

- Başarılı bir oyun, oyunun sonucunu, oyuncuya algılayabileceği şekilde iletmelidir.
- Başarılı bir oyun bütünlük bir yapıya sahip olmalıdır. Bütünleşmek, eylem ile sonuç arasındaki ilişkinin, oyunun büyük yapısıyla entegre olmasıdır. (2005: 61-62)

Oyun oynarken oyuncuya bilgi vermek, özellikle çok büyük haritalı oyunlarda oldukça önemlidir. Çünkü dijital oyunda, oyuncunun başarılı olabilmesi için çok fazla verinin oyuncuya açıkça verilmesi gerekir. Böylece oyuncu eylem ile sonucu arasındaki ilişkiyi kurar ve oyun dünyasıyla bütünleşir. Bu durum aynı zamanda oyuncunun oyun dünyası içine girip anlamlı bir oyun oynamasını sağlayan “etkileşim”i doğuran faktördür. Bu anlamda “etkileşim”, tasarım, sistem öğelerinin yanı sıra anlamlı oyun bağlamı için olmazsa olmaz bir özelliktir (Salen, Zimmerman, 2005: 62-63).

### **Etkileşim (interactivity) ve Özgürlük İlişkisi**

Anlamlı oyun tasarımını oluşturan temel unsurlardan biri “etkileşim”dir. Dijital oyunda etkileşim, oyun oynayan öznenin bir oyunda, seçimler yapması, seçimleri doğrultusunda ilerlemesi, oyunun sonuçlarından oyuncu öznenin bilgi sahibi olması ve oyuncunun bir sonraki adımı, oyununun sonuçlarına göre atmasıdır (Garite, 2003). Bu anlamda dijital oyunda en temel etkileşim unsuru “seçim”dir (Kirginas ve Gouscos, 2016). Oyuncu için oynamak, anlamlı şekilde tasarlanmış bir oyun sistemi içinde seçimler yapmaktır. Seçim ise insanın iradesiyle ilgili, doğrudan özgürlüğü ilgilendiren bir konudur. Seçimin olduğu yerde özgürlükten söz edilebilir. Bu anlamda seçim, özgürlüğün şartıdır (Adugit, 2013).

Sonuç olarak, dijital oyun oynarken birey, bir seçim yapar ve bu seçimin oyuna özgü olması için herhangi bir dış müdahale olmadan özgürce yapılmasına bağlıdır. Oyuncu herhangi bir dış müdahale olmadan, herhangi bir zorlama olmaksızın oyun oynamayı seçer. Bu durum büyüklü oyun dünyasının kurulması açısından gerekli ama yeterli değildir. Bir oyunun oyuncu tarafından sürdürülmesi, oyuncunun anlamlı bir oyun bağlamında oyunla bütünleşmesine bağlıdır. Bu bütünleşme sadece oyuncunun oyun dünyası içinde ona sunulan seçenekler içinde seçmesiyle değil, seçenekler de dahil olmak üzere, oyun sistem unsurlarının oyuncunun oyuna başlamadan önceki oyun oynama amacına yanıt vermesiyle mümkündür.

## **YÖNTEM**

### **Araştırmanın Modeli**

Bu araştırma, “nitel araştırma” yöntemini benimsemektedir. Nitel araştırma yöntemi, fenomenolojik (yorumsamacı) bilim anlayışına dayalı bir yöntemdir. Bu yöntem, insanların gerçekliği

anlamlandırma biçimlerini ve deneyimlerini derinlemesine araştırmayı hedefler. Söz konusu hedef doğrultusunda nitel araştırma yöntemi, araştırdığı konuyu, keşfetmeye, anlamaya ve betimlemeye çalışır. Yönlendirici olmayan bir araştırma planına sahip olan nitel araştırma yöntemi, kalitatif veri toplama tekniğine dayanır (Kümbetlioğlu, 2021:33-51).

Bu araştırmada nitel araştırma desenlerinden biri olan “olgubilim” deseni kullanılmıştır. Olgubilim araştırılan olgu ile ilgili bilgiler elde etmek için olguyu deneyimleyen bireylerin görüşüne başvuran bir desendir (Çapar ve Ceylan, 2022). Yapılan bu araştırmada, oyuncunun oyun oynama niyeti içinde bir özgürleşme isteğinin olup olmadığını anlamak için oyuncunun deneyimlerine yönelmekte, kültürel bir olgu olan özgürlüğü, oyuncunun görüşlerine başvurarak anlamaya çalışmaktadır.

### **Çalışma Grubu**

Bu araştırmanın çalışma grubunu, dijital oyun oynamayı seven, bunu sosyal etkinliklerle kıyaslamayan, her oyunu oynayan, belli zamanlarını oyun ile değerlendiren, profesyonel olmayan, yaygın oyuncu tipinden (Kaplan, 2009: 225) bireyler oluşturmaktadır. Bu araştırmada, çalışma grubu seçilirken rastlantısal olmayan (non-probability sampling) amaçsal örneklem kullanılmıştır. Amaçsal örneklem, küçük bir örneklem içinde, belirli bir kriter veya özelliğe bağlı olarak seçilen birey ve gruplardan oluşan bir örneklemdir (Kümbetlioğlu, 2021:99).

Bu araştırmada 1’i kız olmak üzere 8 oyuncuyla görüşülmüştür. Bu katılımcılar 2023-2024 eğitim-öğretim yılında Giresun Sosyal Bilimler Lisesi’nde okuyan öğrencilerdir. Katılımcıların yaşı 16-18 yaş aralığındadır. Katılımcılar günlük 1-2 saat oyun oynayan, hafta sonları ise 3-5 saat oyun oynayabilen oyuncularından oluşmaktadır.

### **Veri Toplama Aracı**

Bu araştırmada kullanılan veri toplama aracı, üç sorudan oluşan yarı yapılandırılmış soru formu aracılığıyla gerçekleştirilen görüşmedir. Yarı yapılandırılmış sorular esneklik, katılımcılardan spesifik veriler toplanır ve ankette olduğu gibi önceden belirlenmiş soru ifadeleri ve cevap ifadeleri yoktur (Topsümer ve Sağlam, 2019: 494).

Bu tekniğin seçilmesinin nedeni, araştırma probleminde içerilen değişkenlerden birinin özgürlük olmasıdır. Özgürlük, içsel deneyime konu olabilecek bir olgudur. Bireyin oyun oynama niyetinde içerilen özgürlük arzusu, doğrudan bireye gidip deneyimlediği duygu ve düşüncelerini bireyin diliyle anlatması, bu sorunun daha ayrıntılı ve derinden kavranılmasını sağlar. Diğer bir nedeni ise bu konuyla ilgili yapılan araştırmaların çok az olmasıdır. Bu yüzden derinlemesine yapılan görüşmeler alanın keşfedilmesini sağlamaktadır.

Bu araştırma, dijital oyun oynayan bireylerin oyun oynama amacında içerilen özgürlük deneyimini anlamak için 3 soru sormuştur. Literatür göz önüne alınarak hazırlanan sorular ise aşağıdaki gibidir:

- a) Dijital oyun kavramı size ne anlam ifade etmektedir?
- b) Dijital oyun oynama amacınız nedir?
- c) Bir oyunu oyun yapan özellikler nedir?

### **Verilerin Toplanması**

Araştırma için öncelikle, Giresun Sosyal Bilimler Fen ve Mühendislik Bilimleri Araştırmaları Etik Kurulu kararı ile 27.09.2023 tarihli, 84103419 sayılı Milli Eğitimi Müdürlüğü araştırma izni alınmıştır. Ardından araştırmaya katılanların sözlü onamları alınarak araştırmaya başlanmıştır. Araştırmada görüşme tekniği kullanılmıştır. Tüm katılımcılarla görüşmeler, görüşmecilerin ders akışını etkilemeyecek şekilde, yüz yüze yapılmıştır. Görüşmelerin süresi ortalama 30-40 dakika olup tüm görüşmeler kayıt altına alınmıştır. Görüşmeler gerçekleşmeden önce katılımcılara hem görüşmenin içeriği hakkında hem de görüşme sonunda elde edilen verilerin gizliliği hakkında bilgiler verilmiştir.

### **Verilerin Analizi**

Bu çalışmada veriler, betimsel analiz yöntemine göre çözümlenmiştir. Bir nitel çalışmada sorulan sorular “nedir?” sorusuna verilen yanıtları çözümlüyorsa, yapılan analiz, betimsel analizdir. Görüşme çözümlerindeki verilerin özgün biçimlerine sadık kalınarak, bireylerin söylediklerinden yola çıkılarak, öncelikle kodlanmıştır. Bu çalışmada “yapısal kodlama” kullanılmıştır. Yapısal kodlama, görüşmeyi çerçeveye alan araştırma sorusu ile ilgili veri parçasına içerik temelli ya da araştırmanın konusunu yansıtan



bir kavramsal ifadeyi etiketlemektir. Bu kodlama özellikle yarı yapılandırılmış görüşmeler ve keşfedici incelemeler için kullanılan, hemen hemen her tür araştırmaya uygun bir yöntemdir (Saldana, 2023:98).

Sorulan her bir soru, üç yapısal kod altında analiz edilmiştir. İlk soruya verilen yanıtlar “dijital oyunun anlamı”, ikinci soruya verilen yanıtlar “oyuncunun oynama amacı”, üçüncü soruya verilen yanıtlar ise “oyunu oyun yapan özellikler” şeklinde yapısal kodlara ayrılmıştır. Her bir yapısal kod ise kendi içinde kodlara ve alt kodlara ayrılarak analiz edilmiştir. Yapısal kod içinde ayrıştırılan verilerin frekansları alınmış, çalışmanın problemi doğrultusunda en yüksek frekansa sahip kodlar, kategorilere ayrılmış ve kategoriler ise bu çalışmanın problemi doğrultusunda belli başlı temalar altına yerleştirilmiştir. Dijital oyun oynayan bireylerin oynama amacı içinde yer alan özgürlük istemi 4 tema üzerinden saptanarak analiz edilmiştir. Analiz kapsamında elde edilen bulgular tablolaştırılarak, öncelikle iddialar\kuram kısmında sorulara bağlı olarak parçalı bir biçimde tabloda gösterilmiş, ardından ise sonuç kısmında, her bir soruda temaya bağlı olarak ortaya çıkan iddia\kuram birleştirilerek bir sonuca varılmıştır.

Görüşmeye katılanlar, (K1, K2, K3, K4, K5, K6, K7, K8) olarak kodlanmıştır.

#### **Etik Kurul Beyanı:**

Kurul Adı: Giresun Sosyal Bilimler Fen ve Mühendislik Bilimleri Araştırmaları Etik Kurulu  
Karar Tarihi: 03.05. 2023  
Belge Numarası: 154412

#### **BULGULAR**

Bu bölümde yapılan araştırma sonucunda elde edilen verilerin çözümlenmesi sonucunda ulaşılan bulgular yer almaktadır. Elde edilen verilerin çözümlenmesi sonucunda ulaşılan bulgular araştırmanın alt amaçlarına uygun olarak sunulmuştur.

#### **Birinci Alt Amaca Yönelik Bulgular**

Çalışmanın birinci alt amacı, dijital oyun oynayan bireylerin, oyun oynama amacı içinde özgürlük isteğinin bir yeri olup olmadığını anlamaktır. Bu alt amaç doğrultusunda sorulan soru ise “katılımcılara göre dijital oyun nedir?”. Bu soruya verilen yanıtların kod tablosu ve yanıtların frekans değeri Tablo 1’de sunulmuştur.

**Tablo 1:** Dijital Oyunun Anlamına İlişkin Kodlar ve Frekans Değerleri

Yapısal Kod	Kodlar	n	Katılımcılar
Dijital Oyunun Anlamı	Farklı Bir Dünya	3	K1, K2, K5
	Zaman Geçirme Aracı	3	K8, K3, K4
	Kafa Dağıtıcı Etkinlik	2	K4, K5
	Eğlendiren Bir Araç	2	K3, K6
	Sektör	2	K3, K8
	Dijital Bir Araç	2	K1, K4
	Sosyalleştiren Bir Araç	2	K6, K3
	Öğretici Bir Alan	1	K8

Tablo1’de dijital oyunun anlamına ilişkin verilen yanıtlara ait kod ve frekans tablosuna bakıldığında, öncelikle oyuncular dijital oyunu, sistem ve tasarım unsurları üzerinden değil, oyun oynama nedeni ve oyun oynama esnasında yaşadıkları deneyim üzerinden tarif ettikleri görülmektedir. En çok dile getirilen yanıt, “farklı bir dünya” şeklinde kodlanan yanıt ile “zaman geçirme aracı” olarak kodlanan yanıtlardır. Bu yanıtlardan sonra ise aynı frekansa sahip “kafa dağıtıcı dünya” şeklinde kodlanan yanıt, “eğlendiren bir araç” yanıtı, “sektör”, “dijital bir araç” ve “sosyalleştiren bir araç” yanıtı gelmektedir. En az yanıt ise “öğretici bir alan” koduyla ifade edilen yanıtıdır.

Bu yanıtlara çalışmanın problemleri bağlamında bakıldığında ise üzerinde durulması gereken kod ve ifadeler, “farklı bir dünya” kodu ile “kafa dağıtıcı etkinlik” kodudur.

Üç oyuncu dijital oyun dünyasını gerçek dünyadan farklı bir dünya olarak görmekte, bu dünyayı gerçek dünyadan farklı, sanal bir dünya olarak ifade etmektedirler. Bu şekilde ifade edilen örnek görüşler ise şunlardır:

“Kodlama dili üzerinden işleyen, insanın içinde gezindiği mekanikler dünyası... Gerçek olmayan bir dünya...” (K1)

“Çerçevenin içindeki farklı bir dünya.” (K2)

“İnsanın boş zamanını geçirdiği, kafasını dağıtabildiği, gerçekten uzaklaştığı sanal bir ortam.” (K5)

Katılımcı (1) için oyun dünyası, gerçek olmayan bir dünyadır. Katılımcı (5) için ise insanın zamanını geçirdiği, kafasını dağıtabildiği, gerçekten uzaklaştığı sanal bir ortamdır. Katılımcı (2) için ise oyun dünyası, belli bir çerçevenin içinde yer alan farklı bir dünyadır. Dolayısıyla her üç oyuncu, oyun dünyasını, ontolojik olarak somut dünyadan farklı bir dünya olarak ifade etmektedirler.

Bu çalışma açısından ikinci önemli kod ise oyunun katılımcı açısından kafa dağıtıcı bir etkinlik olarak görülmesidir. Bu şekilde ifade edilen örnek görüşler ise şunlardır:

“İnsanın kafa dağıttığı, dijital bir alan. Boş zamanı geçirdiği bir alan.” (K4)

“İnsanın boş zamanını geçirdiği, kafasını dağıtabildiği, gerçekten uzaklaştığı sanal bir ortam.” (K5)

Kafa dağıtmak deyimini sıkıntıyı gidermek, üzüntüyü yok etmeye çalışmak, insanın kendisini üzen, sıkıntı yaratan şeylerden uzaklaşmak, kaçmak için kullandığı yöntemlerdir. Bu anlamda oyuncu için oyun, gerçek dünyadan kaçtığı ve oyun dünyasına sığındığı bir alandır. Oyuncu gerçek yaşamın ağırlığından, sorunlarından kurtulmak için farklı bir dünya sunan “sanal oyun dünyası”na sığınır.

Kodların çözümlenmesi ve yorumlanmasından sonra elde edilen veriler, bu çalışmanın problemleri doğrultusunda daha genel bir kategori altına konulduğunda ise öne çıkan kategoriler, “gerçek dünyadan kaçış” ile “gerçek olmayan dünya”dır. Temalar ise, oyunun ontolojik karakterine işaret eden “sanal oyun dünyası” teması ile oyuncunun oynama niyeti içinde yer alan, “rahatlamak” temasıdır. Verilerin analizi sonucu oluşan kategori ve tema tablo 2’de sunulmuştur:

**Tablo 2:** Verilerin Analizi Sonucu Oluşan Kategori ve Tema Tablosu

Kodlar	Kategoriler	Temalar
Farklı Bir Dünya	Gerçek Olmayan Dünya	Sanal Oyun Dünyası
Kafa Dağıtıcı Etkinlik	Gerçek Dünyadan Kaçış	Rahatlamak

Tablo 2’de sunulan verilerin analizi sonucu oluşan kategori ve tema tablosu yorumlandığında, oyuncu (gamer) oyunu, gerçek dünyadan kaçıp sığındığı, rahatladığı sanal bir dünya olarak görmektedir.

### İkinci Alt Amaca Yönelik Bulgular

Çalışmanın ikinci alt amacı, dijital oyun oynayan bireylerin, oyun oynama amacı içinde yer alan özgürlüğün, ne türden bir özgürlük olduğunu anlamaktır. Bu alt amaç doğrultusunda sorulan soru ise “katılımcıların dijital oyun oynama amacı nedir?” sorusudur. Bu soruya verilen yanıtların kod tablosu ve yanıtların frekans değeri Tablo 3’te sunulmuştur.

**Tablo 3:** Oyun Oynama Amacına İlişkin Kodlar ve Frekans Değeri

Yapısal Kod	Kodlar	N	Katılımcılar
Oyun Oynama Amacı	Kafa Dağıtmak	5	K1, K3, K4, K5, K6
	Eğlenmek	5	K8, K3, K4, K5, K7
	Vakit Geçirmek	5	K1, K2, K8, K3, K4
	Zorunlulukları Aşmak	2	K8, K5
	Sosyalleşmek	1	K3

Strateji Geliştirmek	1	K7
Oyun Kültürünü Tanımak	1	K7

Katılımcıların oyun oynama amacına ilişkin frekans tablosuna bakıldığında, en yüksek yanıtın “kafa dağıtmak”, “eğlenmek” ve “vakit geçirmek” olduğu görülür. Bunlar aynı frekans değerine sahip yanıtlardır. Bu yanıtlardan sonra gelen yanıt ise “gerçek dünyada yapamadığımı yapmak” kodu ile etiketlenmiş yanıtlardır. Ardından gelen yanıtlar ise aynı frekans değerine sahip olan “sosyalleşmek, strateji geliştirmek, oyun kültürünü tanımak” koduyla etiketlenmiş olan yanıtlardır.

Bu araştırmanın temel amacı ve alt amaçları açısından kodlara bakılıp yorumlandığında, en fazla frekansa sahip olan yanıt “kafa dağıtmak” kodu ile kodlanan yanıt olduğu görülür. “Kafa dağıtmak” kodu ile ifade edilen örnek görüşler ise şunlardır:

*“Vakit geçirmek. Bazen pek yapacak bir şey de bulamıyorum. Sıkılıyorum... Ben de gidip oyun oynuyorum. Ayrıca kaçmak, sıkılınca, bunalınca, yani unutmak da diyebiliriz. Günlük sıkıntıları unutmak... Yani insan oyun oynayarak sorumsuz bir dünyaya giriyor. Oyununda sorumlulukları var ama gerçekteki gibi değil!” (K1)*

*“Eğlenmek, kafa dağıtmak...Arkadaşlarımla vakit geçirmek online platformlarda. Bunlar yani.” (K3)*

*“Kafa dağıtmak, eğlenmek, boş zamanımı geçirmek yani aklıma gelen bunlar...” (K4)*

*“Gerçekliğin dışına çıkmak. Gerçekte yapamadıklarımı yapmak. Biraz da kafayı dağıtmak, eğlenmek için oynuyorum yani...” (K5)*

*“Benim amacım, rahatlamak, kafa dağıtmak” (K6)*

Katılımcı (6), “kafa dağıtmak” deyimini, rahatlamak ifadesiyle yan yana getirmekte, oyun oynayarak rahatladığını ifade etmektedir. Katılımcı (1) ise sıkılınca, bunalınca, günlük sıkıntıları unutmak için oyun oynadığını söylemektedir. Bu amaç, Arendt’in “içsel özgürlük” olarak belirttiği, insanların dış zorlamalardan kaçıp sığınabilecekleri ve kendilerini içinde özgür hissedebildikleri bir alana karşılık gelen bireysel özgürlük arayışına girer.

Bu araştırmanın temel amacı ve alt amaçları açısından üzerinde durulması gereken bir başka kod ise “zorunlulukları aşmak” kodudur. “Zorunlulukları aşmak” kodu ile ifade edilen örnek görüşler ise şunlardır:

*“Gerçekliğin dışına çıkmak. Gerçekte yapamadıklarımı yapmak. Biraz da kafayı dağıtmak, eğlenmek için oynuyorum yani...” (K5)*

*“Neden oynuyorum, neden oynuyorum. Güzel bir soru aslında. Hani vakit geçirmek, eğlenmek için... Bir de gerçekte yaşayamadığım ama yaşamak istediğim yerlere gitmek, farklı şeyler görmek, uçmak mesela çok hızlı koşmak, farklı tasarımlar yapmak, bunlar beni çok eğlendiriyor.” (K8)*

Burada söz konusu olan zorunluluk, bireyin doğadan getirdiği, insan türüne ait olan özelliklerden gelen zorunluluklardır. Örneğin insan bir kuş gibi uçamaz, bir balık gibi yüzemez, bir çıta gibi çok hızlı koşamaz. Ancak insan doğadan gelen zorunlulukları aşmak ister. İnsan söz konusu zorunlulukları, akıl sayesinde yarattığı araçlarla aşabilir. Bu anlamda dijital oyun, insanın bu türlü isteklerini, zorunluluklarını aşmasını sağlayan bir araçtır. Oyuncu doğadan gelen zorunlulukları aşma isteğiyle oyun oynar. Bu durumu katılımcı (8), oyunda çok hızlı koştuğunu, uçtuğunu ifade ederek belirtir. Katılımcı (8)’in ifadesinden yola çıkılarak denilebilir ki, bireyin oyun oynama amacı içinde, doğadan gelen zorunlulukları aşma amacı vardır. Bu çalışmada söz konusu amaç içinde içerilen özgürlük, “ontolojik özgürlük” olarak ifade edilmektedir. Ontolojik özgürlük, içsel özgürlükten farklı olarak doğal zorunluluğa rağmen bireyin zorunluluğun dışına çıktığı eylemleri ya da zorunluluk bilincine göre seçtiği eylemler olarak ifade edilebilir.

Kodların çözümlenmesi ve yorumlanmasından sonra elde edilen veriler, bu çalışmanın problemleri doğrultusunda daha genel bir kategori altına konulduğunda ise öne çıkan kategoriler, “gerçek dünyadan kaçmak” ile “gerçek dünyanın zorunluluklarını aşmak” tır. Temalar ise, oyuncunun oyun

oyunama amacı içinde içerilen, “içsel özgürlük” teması ile “ontolojik özgürlük” temasıdır. Verilerin analizi sonucu oluşan kategori ve tema Tablo 4’te sunulmuştur:

**Tablo 4:** Verilerin Analizi Sonucu Oluşan Kategori ve Tema Tablosu

Kodlar	Kategoriler	Temalar
Kafa Dağıtmak	Gerçek Dünyadan Kaçmak	İçsel Özgürlük
Zorunlulukları Aşmak	Gerçek Dünyanın Zorunluluklarını Aşmak	Ontolojik Özgürlük

Dolayısıyla oyuncunun oyunama amacı içinde hem içsel özgürlük arayışından gelen hem de ontolojik özgürlükten gelen nedenler vardır. Oyuncu bu nedenleri sanal oyun dünyasında gidermektedir.

### Üçüncü Alt Amaca Yönelik Bulgular

Çalışmanın üçüncü alt amacı, oyuncunun özgürlük amacının gerçekleşmesinde, oyunun ontolojik unsurlarının etkisini anlamaktır. Bu alt amaç doğrultusunda sorulan soru ise “katılımcılara göre bir oyunu oyun yapan özellikler nelerdir?” Bu soruya verilen yanıtların kod tablosu ve yanıtların frekans değeri Tablo 5’te sunulmuştur.

**Tablo 5:** Oyunu Oyun Yapan Özelliklere İlişkin Kodlar ve Frekans Değeri

Yapısal Kod	Kodlar	N	Katılımcılar
Oyunu Oyun Yapan Özellikler	Mekanikler	5	K1, K2, K3, K4, K5
	Hikâye	5	K1, K8, K3, K4, K5
	Hedef	3	K8, K6, K7
	Oynanabilirlik	3	K2, K5, K6
	Kural	1	K8
	Elementler	1	K2
	Bütünleşmek	1	K1
	Karakter	1	K1
	Sosyalleşmek	1	K7
	Dijital Yapı	1	K3

Katılımcılara göre oyunu oyun yapan özelliklere bakıldığında, toplamda en yüksek frekansın, oyunun ontolojik özellikleri denilen, her dijital oyunda bulunan oyun sistemine ait özelliklerde olduğu görülmektedir. Oyun sistemine ait bu özellikler, oyun mekaniği, oyunun hedef/amacı ve elementleridir. Oyunun ontolojik özelliklerinden sonra en yüksek frekansa sahip olan ise oyun türüne göndermede bulunan “hikâye” dir. Ardından gelen kod ise “oynanabilirlik” kodudur. Diğer kodlar ise “sosyalleşmek”, “karakter”, “iletişim” ve “dijital yapı”dır.

Söz konusu kodlar, araştırmanın temel problemi ve alt problemleri üzerinden analiz edilip yorumlandığında, ilk analiz edilmesi gereken kodlar, bir oyunu oyun yapan ontolojik unsurlardır. Burada en dikkat çekici nokta, oyunun ontolojik unsurları içinde “oyun mekaniği” ve “hedef” kodunun en yüksek frekansa sahip olmasıdır. “Oyun mekaniği” koduna ilişkin örnek görüşler ise şunlardır:

“Bir oyunu oyun yapan bence mekaniği ve hikayesidir. Kesinlikle hikâye de çok önemli.” (K1)

“Bence en önemlisi mekaniğidir. Bir oyun hikayesi güzel olsa bile mekaniği kötüyse oynanmaz. O oyun kalastır.” (K2)

“Oyunun bence dijital bir ortamda oynanmasıdır. Sonra hikayesi, mekaniği olmazsa olmazdır bence...” (K3)

“Bence olmazsa olmazı mekaniğidir. Zevk de önemlidir bir oyunda. Ama mekanik daha önemli bence. Mesela Shooter türü bir oyunda, ben bir karakteri öldürüyorum diyelim, yani ben onu öldürdüğüm için aslında zevk almıyorum. Ben oradaki vahşetten almıyorum zevki aslında. Vurmanı sağlayan o tıklama hissi bana zevk veriyor. Bunu sağlayan da mekanik. Bir de hikayedir.” (K4)

“Bence oynanabilir olması önemli, iyi bir hikayesinin olması ve mekaniği. Mekanik de çeşitlilik önemli.” (K5)

Öne çıkan bu kodların oyuncunun niyetinde içerilen gerek içsel gerekse de ontolojik özgürlük arayışıyla bir ilgisinin olup olmadığına bakıldığında ise, özellikle katılımcı (5)'in yanıtı oldukça önemlidir.

Katılımcı (5), “oyunun mekaniği olmazsa olmazdır” deyip nedenini belirttiği sözlerinde, gerçekte yapamadığı bir şeyi oyunun mekaniği aracılığıyla yaptığını belirtmektedir. Oyuncu gerçekte yapamadığı şeyi mekanik aracılığıyla yapmakta ve bundan zevk almaktadır.

Bir diğer öne çıkan ontolojik unsur ise “hedef /amaç” unsurudur. “Hedef” koduna ilişkin örnek görüşler ise şunlardır:

*“Bence her şeyden önce oyunun amacının olması önemli. Amaç olmazsa boş boş gez. Sonra sıkılırsın. Oyundan, çıkmak istersin. Amaç olduğunda oyundan çıkasın gelmez, oyunla bütünleşirsin. Ayrıca belli bir hedef doğrultusunda, kural doğrultusunda oyuncunun oynaması önemlidir. Hikâye ve karakter de çok önemli. Karakter insana yeni bir şeyler vermeli...”* (K8)

*“Öncelikle bilgisayar olur, tablet olur bir platformda düzgün şekilde çalışması. Belirli hedeflerinin olması. Hedefsiz oyun oynanmaz. Sıkıcı, ilerletemezsin. Bence bunlar yani...”* (E6)

*“Diğer insanlarla online'da yapılan sohbetler. Bir oyunda sohbet olmazsa zevk olmaz. Ayrıca amacının olması. O zaman sıkılmazsın.”* (E7)

“Hedef” kodunun araştırmanın problemiyle ilgisine bakıldığında ise analiz edilip yorumlaması gereken en önemli yanıt katılımcı K8'in yanıtıdır. Ancak söz konusu kodun araştırmanın alt problemiyle ilişkisini kurabilmek için başka bir koda daha ihtiyaç vardır. Bu kod yine katılımcı (8)'in ifadesinde geçen “bütünleşmek” ifadesidir. Burada bir oyunun hedefinin olması, oyuncunun oyundan sıkılmadan oyunu sürdürmesini, oyunla bütünleşmesini sağlamaktadır. Böylece oyunun ontolojik unsurları aracılığıyla oyunla bütünleşmiş oyuncu, gerçeği ve sınırlarını unutmakta, oyun oynama amacında yer alan içsel ve ontolojik özgürlük istemini gerçekleştirir.

Kodların çözümlenmesi ve yorumlanmasından sonra elde edilen veriler, bu çalışmanın problemleri doğrultusunda daha genel bir kategori altına konulduğunda ise öne çıkan kategori, “ontolojik unsurlar”dır. Temalar ise, oyuncunun oyun oynama amacı içinde içerilen, “içsel özgürlük” teması ile “ontolojik özgürlük” temasıdır. Verilerin analizi sonucu oluşan kategori ve tema tablo 6'da sunulmuştur:

**Tablo 6:** Verilerin Analizi Sonucu Oluşan Kategori ve Tema Tablosu

Kodlar	Kategori	Temalar
Mekanikler		
Hedef	Ontolojik Unsurlar	İçsel Özgürlük Ontolojik Özgürlük
Bütünleşmek		

Tablo 6'da sunulan verilerin analizi sonucu oluşan kategori ve tema tablosu yorumlandığında, oyuncunun içsel ve ontolojik özgürlük amacının gerçekleşmesinde, oyunun ontolojik unsurlarının etkisi olduğu görülmektedir.

## SONUÇ

Bu araştırma, bireyin oyun oynama amacını özgürlükle ilişkilendirmekte, dijital oyun oynayan bireylerin, oynama amacı içinde özgürlük isteğinin bir yeri olup olmadığını, oyunun ontolojik unsurlarıyla bağ kurarak araştırmaktadır.

Araştırma sonucunda ulaşılan sonuç, oyuncunun, oyun oynama amacında hem “içsel özgürlük” arayışından hem de “ontolojik özgürlük” arayışından gelen oynama nedenleri vardır. Oyuncu, gerçek dünyadaki sorunlarını unutup, kafa dinleyeceği bir liman olarak oyun oynamayı seçmekte, somut dünyanın sorunlarından kaçmak için oyun oynamaktadır. Eguen Fink (2015)'in belirttiği gibi oyun, “...dur duraksız bir yolculukta ve aralıksız bir kaçışta tenha bir istirahat noktasıdır.” (2015:16-17) Bu anlamda oyun, oyuncunun gerçek yaşamın ağırlığından kaçtığı, sığındığı bir sığınaktır. Oyunun, bir kafa dinleme aracı olarak görülüp, sınımlanacak bir liman olarak görülmesi, bireyin “içsel özgürlük” arayışına karşılık gelmektedir. Oyuncu, oyun dünyasının sunmuş olduğu gerçek içinde, kendini, yaşadığı dünyayı ve bu dünyanın dayatmış olduğu sorunları untabilmekte, böylece içsel bir özgürlük deneyimi yaşamaktadır.

Ayrıca bu araştırmada, oyuncunun, sadece içsel bir özgürlük arayışı içinde oyuna sığınmadığı anlaşılmıştır. Oyuncu, gerçek dünyanın sınırlılıklarından, zorunluluklarından kurtulmak için de oyun oynamaktadır. Oyuncu, somut dünyanın sınırları içinde yapamadıklarını yapabileceği, kendisini sorumsuz hissedebileceği bir alan olarak, “oyun dünyası”nı görür. “Oyun dünyası” içinde oyuncu, uçabilir, çok hızlı koşabilir, çok yükseğe atlayabilir, ölebileceği bir dövüşe girebilir. Oyuncunun gerçek dünyada yapmak istediği ama yapamadığı bu eylemlerden dolayı oyuncunun oyun oynamak istemesi, oyuncunun “ontolojik özgürlük” arayışına karşılık gelir. Birey, somut dünyada yapamadığı, sınırlandığı istek ve eylemleri oyun dünyası içinde yapar. Çünkü birey sanal oyun dünyasında, oyundan gelen bir sorumsuzluk ve sorunsuzluk içindedir. Elbette ki her oyun durumunun, oyun içinde bir sonucu vardır ama bu sonuç, oyunun kendi gerçekliğine özgü olan “oyunsu” bir sonuçtur. Eğer ki oyuncu, oyunu, sırf oyun olsun diye oynuyorsa, oyunun sonucu, oyunu ve oyuncuyu etkiler ama somut dünya içindeki somut bireyi etkilemez. Oyuncu, her iki dünyanın ayırına varmış, her iki dünyanın gerçekliğinin bilincinde olan kişidir.

Oyuncu, her iki özgürlük isteğini oyunun sunmuş olduğu “gerçeklik” içinde giderir. Oyunun sunduğu gerçekliği kuran temel özelliklerden biri, oyunun sistemsal yani ontolojik unsurları denilen “kural”, “hedef”, “araç” ya da dijital oyunda “mekanikler”dir. Söz konusu unsurlar, oyuncunun amacını hayata geçirmesi için gerekli ama yeterli özellikler değildir. Sistemsal özelliklerin yanı sıra oyuncunun oyunla bütünleşmesi gerekir. Oyuncunun oyunla bütünleşmesi, anlamlı bir oyun bağlamı içinde olur. Anlamlı oyun bağlamı ise oyun sistem öğelerinin, bireyin oyun amacına yanıt vermesi, oyun oynama amacına uygun olması demektir.

Sonuç olarak oyuncunun, oyun oynama nedeninin gerisinde, bireyin içsel ya da ontolojik özgürlüğünü elde etmek gibi özgürlük isteminden gelen nedenler vardır. Oyuncu söz konusu nedenleri, oyunun ontolojik yapısının ona sunduğu imkanlar doğrultusunda sağlar. Çünkü oyun dünyası, oyuncuya farklı, sanal bir gerçeklik sunar. “Sanal oyun dünyası” içinde oyuncu, gündelik sorunlarını unutup aylakça bir yalnızlık içinde dolaşabilir ya da başka oyuncularla iletişim kurarak kafa dağıtabilir. Ya da oyunun sunmuş olduğu dünya, oyuncunun gerçek dünyada yapamadığını oyun dünyası içinde yapmasına sağlar. Böylece oyuncu, “içsel” ya da “ontolojik özgürlük” arayışından gelen nedenlerle oyun oynamaya başlar, oyun oynama edimi esnasında oyunun sistemsal öğeleriyle karşılaşır ve oyuncu, sistemsal öğeler üzerinden seçimler yaparak oyunu sürdürür. Oyunun sistemsal öğeleri üzerinden yapılan seçimler ise oyuncunun oyun dünyasında kalmasına ve oyun oynama niyetinde içerilen özgürlük arayışının tatmin edilmesine yanıt verir.

#### **Yazarlık Katkısı**

Bu araştırma tek yazarlı olarak yürütülmüştür.

#### **Etik Kurul Beyanı**

Kurul adı: Giresun Sosyal Bilimler Fen ve Mühendislik Bilimleri Araştırmaları Etik Kurulu

Kurul Tarihi:03.05.2023

Belge numarası: 154412

#### **KAYNAKÇA**

- Adugit, Y. (2013). Özgürlüğün kısa tarihi. *Felsefe ve Sosyal Bilimler Dergisi*, (16), 63-93.
- Akbulut, H. (2009). Gelenekselden dijitale, mekândan uzama oyun kültürü. M. Binark, G. Bayraktutan, S., & I. B. Fidaner (Ed.), *Dijital oyun rehberi: oyun tasarımı, türler ve oyuncu* (s.25-81). Kalkedon Yayıncılık.
- Arendt, H. (1996). *Geçmişle gelecek arasında* (Çev.: B. S. Şener). İletişim Yayınları.
- Bayraktutan, S. G. (2009). Dijital oyun çalışmalarında yöntem: genel bir bakış. M. Binark, G. Bayraktutan, S., & I. B. Fidaner (Ed.), *Dijital oyun rehberi: oyun tasarımı, türler ve oyuncu* (s.325-348). Kalkedon Yayıncılık.
- Binark, M., & Bayraktutan, S. G. (2008). *Kültür endüstrisi olarak dijital oyun*. Kalkedon Yayıncılık.
- Binark, M. (2009). Türkiye’de yeni bir yaratıcı endüstri: oyun stüdyoları ve dijital oyunlarda değer zincirinin üretilmesi. M. Binark, Bayraktutan, S.G., &I. B. Fidaner (Ed.), *Dijital oyun rehberi: oyun tasarımı, türler ve oyuncu* (s.125-169-). Kalkedon Yayıncılık.
- Bolay, S. H. (2016). *Felsefeye giriş*. Akçağ Yayınları.
- Caillois, R. (2001). *Man, play and games*. University of Illinois Press.

- Ceylan, Ç. M., & Ceylan, M. (2022). Durum çalışması ve olgubilim desenlerinin karşılaştırılması. *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 22(Özel Sayı 2), 295-312. <https://doi.org/10.18037/ausbd.1227359>
- Coşkun, S. (2020). *İki özgürlük arasında*. Gece Kitaplığı.
- Demirbaş, Y. (2017). Oyun çalışmalarında dijital anlatı ile oyun biçimi karşıtlığı ekseninde süren tartışmalara farklı bir bakış, *Moment Dergi*, 4(2), 352-373. <https://doi.org/10.17572/moment.411846>
- Fink, E. (2015). *Bir dünya sembolü olarak oyun* (Çev.: N., Aça). Dost Yayınevi.
- Garite, M. (2003, 6 Kasım). *The ideology of interactivity (or, video games and the taylorization of leisure)*. Level Up Conference Proceedings. University of Utrecht, Utrecht.
- Gökberk, M. (1996). *Felsefe tarihi*. Remzi Kitabevi.
- Güvenli Oyna. (2023). Dijital oyunlar raporu. <https://guvenlioyna.org.tr/haber-detay/dataai-dijital-oyunlar-raporu-2023> adresinden 14.12.2023 tarihinde erişildi.
- Hegel, G. W. F. (1995). *Tarihte akıl* (Çev.: Ö. Sözer). Kabcacı Yayınevi.
- Hobbes, T. (2005). *Leviathan* (Çev.: S. Lim). Yapı Kredi Yayınları.
- Huizinga, J. (2018). *Homo ludens* (Çev.: O. Düz). Alfa Yayınları.
- Kaplan, M. Y. (2009). Oyun uzmanlığı: profesyonel bir kariyer. M. Binark, G., Bayraktutan, S. & I. B. Fidaner, (Ed.), *Dijital oyun rehberi: oyun tasarımı, türler ve oyuncu* (s.225-229). Kalkedon.
- Karadeniz, O. Ö. (2017). Oyun incelemelerinde ludoloji- narratoloji tartışması ve alternatif kuramsal arayışlar. *Galatasaray Üniversitesi İletişim Dergisi*, (27), 57-78. <https://doi.org/10.16878/gsuilet.373236>.
- Kızılkaya, E. (2010). *Bilgisayar oyunlarında ideolojik söylem ve anlatı* (Tez No: 273666) [Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Tezleri.
- Kirginas, S., & Gouscos, D. (2016). Development and validation of a questionnaire to measure perceptions of freedom of choice in digital games. *International Journal of Serious Games*, 3(2), 29-45. <https://doi.org/10.17083/ijsg.v3i2.120>
- Kuçuradı, İ. (1996). *Etik*. Türkiye Felsefe Kurumu.
- Kümbetlioğlu, B. (2012). *Sosyolojide ve antropolojide niteliksel yöntem ve araştırma*. Bağlam Yayıncılık.
- Leino, O. T. (2014, 13-15 Kasım). *<math>\infty</math> min to Oasis of happiness: promises of freedom and play in Pocket* [Tam metin bildirisi]. The International 8th Philosophy of Computer Games Conference, İstanbul, Türkiye.
- Özlem, D. (2004). *Etik-ahlak felsefesi*. İnkılap Yayınevi.
- Özlem, D. (2016). Ahlakta, hukukta ve siyasette özgürlük kavramı üstüne. *Temaşa Erciyes Üniversitesi Felsefe Bölümü Dergisi*, (4), 135-139.
- Sağlam, M., & Topsümer, F. (2019). Üniversite öğrencilerinin dijital oyun oynama nedenlerine ilişkin nitel bir çalışma. *Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, (32), 485-504. <https://doi.org/10.31123/akil.617102>
- Saldana, J. (2023). *Nitel araştırmacılar için kodlama el kitabı* (Çev. Ed: A. Tüfekçi ve S. N. Şad), (Çev.: A. Kış, N. Özer ve S. N. Şad). Pegem Akademi Yayıncılık.
- Salen, K., & Zimmerman E. (2005). Game design and meaningful play. J. Raessens & J. Goldstein (Eds.), *Handbook of computer game* (s.59-79). Massachusetts Institute of Technology.
- Samur, Y. (2016). *Dijital oyun tasarımı*. Pusula Yayınları.
- Spinoza, B. (2007). *Tractatus politicu* (Çev.: M. Erşen). Dost Kitabevi.
- Suits, B. (1967). What is a game? *Philosophy of Science*, 34(2), 148-156.
- Veysal, Ç. (2005). *Nesneleşme ve özgürleşme sorunu üzerine*. Tek Ağaç Basım Yayın.
- Wood, E. M. (2009). *Yurttaşlardan lordlara* (Çev.: O. Köymen). Yordam Kitap.

