

*Kültür Endüstrisi Ürünü Olarak Dijital Oyunlar: Overwatch Örneği*¹*

Mine DEMİRTAŞ²

N. Kaan DEMİRTAŞ³

ÖZ

Kültür endüstrisi ürünleri olarak akla sinema filmleri, müzikler, romanlar, radyo ve televizyon programları gelmektedir. Ancak günümüzde kültür endüstrisinin önemli bir parçası haline gelen dijital oyunlar, basit bir eğlence aracı olmaktan çıkarak büyük bir endüstriye dönüşmüş ve en önemli kültür endüstrisi ürünü haline gelmişlerdir. Oyun ihraç eden kuruluşlar, konsol ve diğer ekipman üreticileri de bu sektöre yardımcı olarak kültür endüstrisinin birer parçası haline gelmişlerdir. Bu çalışmada, üretim, dağıtım ve tüketim ilişkileri oldukça karmaşık bir hal alan dijital oyunların geçirdiği değişim ve dönüşümler bağlamında tarihsel gelişimleri incelenerek, Overwatch oyunu ele alınmıştır. 7 Kasım 2014 tarihinde duyurulup, dünya çapında 24 Mayıs 2016 tarihinde çıkış yapan ve Blizzard Entertainment tarafından geliştirilen Overwatch oyunu, kültür endüstrisinin en önemli ürünleri arasında yer alan dijital oyunlar arasında türünün en iyisi ve tek örneği olan bir Birinci Şahıs Nişancı oyunu olarak dikkat çekmektedir. Körfez savaşını ve Irakta yaşanan bombardımanları çağrıştıran hikayelerin barındırıldığı, savaşların simülasyonlarının oluşturulduğu oyunda, gündelik yaşamda var olan kadın- erkek-aile ilişkileri, cinsellik ve benzer duyguların işlendiği görülmektedir. Çalışmanın amacı, bu özellikleri bağlamında Overwatch oyununun incelenmesidir. Araştırmada Overwatch oyunu bir metin olarak ele alınmış ve nitel araştırma yöntemlerinden, medya içeriklerinin çözümlenmesinde kullanılan metin analizi yöntemi uygulanmıştır.

Anahtar Kelimeler: *Kültür Endüstrisi, Dijital Oyunlar, Overwatch Oyunu, Dijital Oyun Sektörü*

* "Dijital Oyun Geliştiriciliği: Overwatch Oyunu Üzerine Bir Araştırma" başlıklı yüksek lisans tezinden üretilen makaledir.

Demirtaş, N.K. (2020), "Dijital Oyun Geliştiriciliği: Overwatch Oyunu Üzerine Bir Araştırma", İstanbul Beykent Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü İstanbul, Türkiye Yüksek Lisans Tezi

¹ İstanbul Beykent Üniversitesi, seblamine@gmail.com, ORCID 0000-0002-6036-9809

² İstanbul Beykent Üniversitesi, kaan.dmrts@hotmail.com, ORCID 0000-0003-1157-1012

Research Article - Submit Date: 08.07.2024, Acceptance Date: 11.07.2024

DOI: 10.17932/IAU.IJMCL.2015.014/ijmcl_v09i2005

Digital Games As Culture Industry Products: The Case Of Overwatch

ABSTRACT

The products of the culture industry include movies, music, novels, radio and television programs. However, digital games, which have become an important part of the culture industry today, have transformed from a simple entertainment tool into a large industry and have become the most important culture industry product. Game exporting organizations, console and other equipment manufacturers have also become a part of the cultural industry by helping this sector. This study examines the historical development of digital games, whose production, distribution and consumption relations have become quite complex, in the context of the changes and transformations they have undergone, and examines the Overwatch game. Announced on November 7, 2014 and released worldwide on May 24, 2016, Overwatch, developed by Blizzard Entertainment, draws attention as a first-person shooter game that is the best and only one of its kind among digital games, which are among the most important products of the culture industry. In the game, where stories evoking the Gulf War and the bombardments in Iraq are hosted and simulations of wars are created, it is seen that women-men-family relations, sexuality and similar emotions that exist in daily life are processed. The aim of the study is to analyze the Overwatch game in the context of these features. In the study, Overwatch game was analyzed as a text and text analysis method, which is one of the qualitative research methods used in analyzing media content, was applied.

Keywords: *Culture Industry, Digital Games, Overwatch Game, Digital Game Industry*

GİRİŞ

Dijital oyunlar, kültürel ve toplumsal etkilerinin yanında, ekonomik boyutlarıyla da ön plana çıkmakta, büyük bir sektör olarak kapitalist sistemde yerini almıştır. Dijital oyun sektörü, 1952’de geliştirilen ilk dijital görüntülü oyun olan OXO (tic-tac-toe) ve bilgisayarda oynanan ilk oyunlardan 1981 yılında Stephen Russel tarafından geliştirilen Spacewar’dan bu yana geçen süreç boyunca, eğlence endüstrisinin hızla değişmesinden etkilenmiş ve küresel ölçekte en hızlı büyüyen sektörlerden biri olmuştur. Oyunlar gerçek yaşamın dışında, kendine has dinamikleri, kültürü ve kuralları olan, eğlence motivasyonu üzerine kurulmuş yapay çatışma ortamlarıdır. Çeşitli amaçlar ve biçimlerle sürekli gelişen kurallar dizisine bağlı kalarak oynanan dijital oyunlar, hayatımızın ve kültürümüzün ayrılmaz parçalarından biri haline gelmiştir. Her yaş grubundan bireyler stres atma, boş zaman değerlendirme ve eğlenme amacı ile oyun oynamaktadır. Eğlence endüstrisi hızla değişmeye devam etmekte, kurgusal dünyalar eğlence endüstrisindeki bu değişimin odak noktasında yer almakta ve kültür endüstrisinin bir ürünü olan dijital oyunlar bu değişimde önemli bir rol oynamaktadır.

Kültür endüstrisinin ürünleri denildiğinde akıllara öncelikle radyo, sinema, televizyon gibi teknolojik araçlar tarafından kitlelere ulaşan ve kitleler tarafından tüketilen müzik, film ve televizyon programları gibi içerikler gelmektedir (Adorno\Horkheimer, 2007: 47, Gül, 2019, 450). Kültür endüstrisinin ürünleri arasında, sinema filmleri, müzikler, romanlar, radyo ve televizyon programları gösterilebilmektedir. Kültür endüstrileri, kapitalizmle iç içe geçmiş medya ve eğlence kuruluşları olup, amaçları tüketici kitleleri bilinçlendirmek değil, maksimum kar elde etmek ve onları eğlendirmektir. “Kültür endüstrisinin ürünleri, insanlar perişan halde olsa bile canlı bir biçimde tüketilecektir. Bu ürünlerin her biri ister iş saatlerinde ister onun benzeri dinlenme saatlerinde, herkesi ayakta tutan dev ekonomi çarkının bir modelidir” (Adorno ve Horkheimer, 2007: 56) söylemiyle Adorno ve Horkheimer kültür endüstrisinin tanımını yapmıştır.

Dijital Oyun Kavramı

Dijital oyunlar, edebiyat, sinema gibi alanlardan imgesel dünyalarının büyük bir bölümünü devralmışlardır. Anlatı bilime göre oyunlar, çok çeşitli alternatif öykülere kaynaklık eden etkileşim mecralarıdır. Oyun edimini anlatı sanatlarından ayıran özelliklere odaklanan oyun biliminin ise bu kurama tepki olarak geliştiği (Binark v.d 2009: 90) düşünülmektedir.

Amerika’da Washington Üniversitesinin web sitesinde dijital oyunlarla ilgili çeşitli tanımlar yer almaktadır (<http://faculty.washington.edu/bkolko/games/definitions.shtml>). Bu tanımlardan birkaçını ele alırsak;

- Dijital oyun, bir veya daha fazla oyuncu için, en azından ve muhtemelen daha fazla eğlence sağlamak için tasarlanmış etkileşimli bir programdır.
- Dijital oyun, dijital bir cihazda oynanan herhangi bir oyundur.
- Dijital oyun, eğlence amaçlı olarak bir kullanıcı tarafından kontrol edilebilecek veya kontrol edilebilecek her türlü elektronik ortamdır.
- Dijital oyun, dijital bir araçla soyutlanan bir dizi kural ve amaçtır.
- Dijital oyun, mikroişlemci kontrollü bir cihazda zorlayıcı bir kullanıcı kontrollü deneyimdir.
- Elektronik bir cihazda dijital bir oyun oynanır. Kurallara tabi olup, hedefe yöneliktir.
- Dijital oyun, gömülü veya başka türlü, üstesinden gelinmesi gereken bazı zorlukları göstererek kullanıcılarını eğlendirmek amaçlı bir yazılımdır.
- Dijital oyun, konsollar ve bilgisayarlar gibi elektronik cihazlarda oynanabilen ve etkileşimli olan bir oyundur.
- Dijital oyun, bilgisayar veya cep telefonu gibi dijital cihazlarda oynanan herhangi bir eğlenceli oyundur.
- Dijital oyun, bir insanın ve bilgisayarın, açık ya da açık amaçlarla elektronik

olarak çalışan bir alanda hem açık hem de açık kurallara göre etkileşime girmesini sağlayan bir sistemdir.

- Dijital oyun, dijital teknoloji kullanılarak oynanan bir oyundur.
- Dijital oyun, eğitim veya eğlence amaçlı elektronik bir stimülasyondur.
- Dijital bir oyun, elektronik aracılı oyunun herhangi bir şeklidir. Oyun, rekabetçi veya rol yapma unsurlarına sahip bir eğlence şeklidir.
- Dijital oyun, elektronik bir formun aracılık ettiği herhangi bir oyundur - PC, konsol, cep telefonu vb.
- Kullanıcıların başarmaya çalışması için belirlenmiş bir amacı olan etkileşimli bir elektronik ortamdır.

Oyun denilen kavram, insan hayatında fazlasıyla gereklidir. Johan Huizinga'ın "Homo Ludens" adlı eserinde insan "oyun oynayan varlık" olarak nitelendirilmiş olup, dijital oyunlar "game" adı altında ciddi bir oluşumu ifade etmektedir. Oskar Wilde'in dediği gibi, insanlar zevkleri doğrultusunda yaşarlar. Her oyun hayattan ve dış dünyadan ayrı bir sihirli çembere (magic circle) sahiptir ve bu çember içinde kendine has bir kurallar bütünüyle idare edilip oynanır. Her oyuncunun bir amacı ve o amaca uygun stratejisi vardır. Oyun yaratıcılığı körükleyen, zihni çalıştıran ve eğlenirken öğrenmeyi mümkün kılan bir ortam sunar (Özenç\Keskin; 2019, 7).

Lev Manovich dijital oyunları birer yeni medya ürünü olarak tanımlamakta, izleyiciler ve medya metinleri arasındaki etkileşimi farklı bir etkileşimsellik olarak nitelendirmektedir. Bu değerlendirmeye yeni medya metinlerinin üretim ve tüketim sürecine ilişkin üç farklı düzeyi dijital oyun metni bağlamında değerlendirmek mümkündür: Tasarımcı ya da yazar tarafından üretilen oyun metni, okuyucuya sunulan metin ve oyuncu tarafından zihinde yaratılan ve oynanan şekliyle metin (Akbaş\Akbaş, 2020,10). Bu üç süreç dijital oyunlarda söz konusu olmaktadır.

Nick Dyer – Whiteford ve Zena Sherman, dijital oyunun platformu ne olursa olsun dijital oyun üretimi işinin örgütlenmesinde dört temel etkinliğin gerçekleştiğini belirtmektedir. İlki geliştirme süreci yani oyun yazılımının tasarlanmasıdır. İkincisi yayınlanma sürecidir. Bu süreç oyun yazılımının finanse edilmesi, üretilmesi ve promosyonları kapsamaktadır. Son olarak ise dağıtım süreci, oyun yazılımının ve ilgili donanımın perakendecilere dağıtımını kapsar. Tüm bu süreçler değerlendirildiğinde dijital oyunun geliştirme sürecinden dağıtım sürecine kadar tüm aşamalar geç kapitalizmin yeni bir tüketim alanı olarak konumlandırıldığının birer göstergesi olarak kabul edilmektedir (Akbaş\Akbaş, 2020, 11).

DİJİTAL OYUNLARIN TARİHSEL GELİŞİMİ

Alexander S. Douglas tarafından İlk dijital görüntülü oyun OXO (bilinen adı ile tictac-toe) 1952 yılında geliştirilmiştir. Daha sonraları OXO'yu basit bir

tenis oyunu olan Tennisfor Two takip etmiştir. Bu oyun dijital oyunlar tarihinde ilklerden olsa da, yaygınlaşmaları için en az on yılın geçmesi gerekmiştir. Dijital oyun tasarımları 1960'lı yılların sonuna kadar siyah ve beyaz noktalardan oluşmuş olan çok büyük piksellerin ötesine geçememiştir. 1961 yılında Stephen Russel tarafından geliştirilen Spacewar, bu çalışmaların içinde en başarılı olanıdır (Usta, 2009).

Piyasada bulunan ilk video oyunu Pong (Atari 1973), Spacewar'dan 11 yıl sonra tanıtılmıştır. Pong, grafikler ve sadece siyah bir arka plan üzerinde beyaz dikdörtgenler olmasına rağmen şaşırtıcı derecede dayanıklı olduğu ortaya çıkan basit bir konsepttir (<https://www.jesperjuul.net/thesis/2-historyofthecomputergame.html>). 1972 yılında Atari tarafından üretilen Pong ticari olarak büyük başarı sağlamıştır. Dünyada ilk renkli Arcade oyunu olan Pac-Man günümüzde dahi popülerliğini sürdüren eğlenceli bir oyun olarak oynanmaktadır (Usta, 2009).

1962 yılında Steve Russell tarafından keşfedilen Spacewar oyununda rakipler birbirlerine ateş edip ekranın ortasında yer alan dev bir kara delikten koşturmakta. Oyun ayrıca birden fazla bilgisayar kurulumunda oynatılabilecek ilk video oyunu özelliğine sahiptir. (<https://www.history.com/topics/inventions/history-of-video-games>,Usta, 2009).

1971 yılında Stanford Üniversitesinde öğrencilerin oynamaları için yerleştirilen Galaxy Game, jetonla çalışan ilk oyun makinesi olarak tarihe geçmiştir. Yine aynı yıl Spacewar örnek alınarak geliştirilen Computer Space isimli oyun, oyuna adapte olma süreci zor olduğu için ticari bir başarı elde edememiş, ancak seri olarak üretilen ilk jetonlu oyun makinesi olarak dijital oyun tarihinde yerini almıştır. (Usta, 2009).

Bilgisayar oyunları konusunda ilk akademik çalışmalar, bu oyunların özellikle Amerika'da hızla yaygınlaştığı 1970'lerde başlamış ve bu öncü araştırmaların çoğu, bilgisayar oyunlarının bilişsel ve psikolojik etkilerine, özellikle de saldırgan davranışları körükleyip körükledikleri sorusuna yönelik araştırmalara odaklanmıştır (Bensley/Juliet Van Eenwyk, 2001:247).

Bilgisayar oyunları tarihinde çoğu gelişme teknolojik değil, tamamen kavramsal olmuştur. Spacewar ve Pong birden fazla oyuncunun oyunları olup, sektörde yaklaşık 1977'den 1993'lere kadar tamamen tek oyunculu oyunlar hakim olmuştur. Doom (ID Software 1993)'in, aynı oyun içinde birden çok kişinin olduğu bir oyun olmuş ve birkaç bilgisayarı birbirine bağlayan çok oyunculu oyunlar popüler hale gelmiştir. 1980'lerin ortalarında çok oyunculu oyunların popüler olmasının teknolojik bir nedeni bulunmamakla birlikte, 1990'ların başında bilgisayarlar artık küresel ağın bir parçası olan diğer bilgisayarlara bağlı olarak işlevlerini görmeye başlamışlardır(<https://www.jesperjuul.net/thesis/2historyofthecomputergame.html>).

70’li yıllarda dijital oyunları bireylerle bilgisayarların etkileşimi ve yapay zeka araştırmalarında yararlanılan bilimsel aktiviteler olarak görülmektedir. 90’lı yıllarda dijital oyunlar bilgisayarların yaygınlaşması ile ticari açıdan önem kazanmaya başlamış, 2000’li yıllarda ise eğitim, kültür ve ticari faaliyetlerde önemli bir unsur olmuştur (Sezen/Sezen, 2011:249).

1980’li yıllar kişisel bilgisayarların yaygınlaşp, evlerde oyunların oynanmaya başlandığı yıllardır. Bu ilk nesil PC’ler üzerinde bulunan programlara ait dilleri ile kullanıcılar kendi basit oyunlarını artık yazabilmişlerdir. Dijital oyunlarda çeşitlilik arttıkça, çok çeşitli oyun türleri de oyun dünyasına katılmıştır. Simülasyon, Macera, Rol Yapma, Dövüş, Yarış, Strateji gibi türler ortaya çıkmıştır. Pac-Man, Donkey Kong, Metroid, Dragon Quest, Metal Gear, Battlezone, Zork, Dragon’s Lair, gibi oyunlar 1980’li yıllara damgasını vurmuş önemli oyunlardır. Sinclair, Apple, Commodore, Atari, firmaları tarafından üretilen PC ve oyun cihazları sayesinde dijital oyunlar ve bilgisayarlar artık bir lüks olmaktan çıkıp, yaşamın bir parçası haline gelmiştir. NintendoGameCube ve Sony PlayStation, gibi sadece oyun oynamaya yönelik araçlar ve kişisel bilgisayarların maliyetlerinin düşmesi sayesinde 1990 ve 2000 yılı arasında piyasaya sürülen on binlerce oyunun yanı sıra üç boyutlu oyunların dönemi de başlamıştır. O yıllarda İnternet’in yaygın hale gelmesiyle gelişen Online Oyunlar sayesinde oyuncular sadece bilgisayarla değil, dünyanın dört bir köşesindeki gerçek insanlarla oyun oynama olanağı bulmuştur. Bugün teknolojiyle entegre olarak gelişen paralel olarak ses ve vücut hareketleri ile kontrol edilebilen oyunlar mevcuttur. Sadece bilgisayarla oynanmayan, sanal dünyalarda milyonlarca insanın buluşabildiği World of Warcraft gibi oyunlar hakimdir (Usta, 2009). Counter-Strike (Karşı –Saldırı) ya da bilinen adıyla “CS” ilk kez 1999-2000’li yıllarda piyasaya girmiştir. Temelde bir rehine grubunu kaçıran ve bir mekan bombalama amacı güden terörist zihniyetli bir eylem grubu ile, onlara engel olmaya, bombayı etkisiz hale getirip rehinelere kurtarmaya çalışan anti-terörist güvenlik güçleri arasındaki skirmish (karakol) usulü konu alarak, her iki tarafta da mücadele etme fırsatı veren bir oyundur. Çoklu oyuncu (multiplayer) türünde yaratıldığı için, yapay zekaya değil, bu ortamda bir araya gelen gerçek kişilere (P2P-peer to peer-kullanıcıdan-kullanıcıya) karşı oynanmaktadır. En önemli özelliği bir nevi “dijital paintball” zihniyetini benimsemesidir (Özenç\Keskin, 2018, 12-13).

İnternet sadece bilgisayar oyunlarının doğasını değiştirmekle kalmamış, sosyal bağlamın oyun kültürüne daha fazla etki etmesini sağlamıştır. Sosyal oyunlar, oyuncular arasında iletişime, paylaşım, dayanışma ve ekip çalışmasına imkan sağlaması nedeniyle başta sosyoloji olmak üzere, pek çok sosyal disiplinin ilgi alanına giren bir unsur olmuştur. Bu çerçevede Facebook/Farmvill örneğinde olduğu gibi, sosyal paylaşım sitesi oyunlarından, Everquest, Age of Conan, World of Warcraft, örneklerinde olduğu gibi, ‘Çok Oyuncululu Online Rol Oynama Oyunları’na (MMORPGs) kadar geniş bir yelpazede ele alınabilecek bir sosyal deneyim alanı yaratılmıştır (Ege, 2012:146).

Eğlence endüstrisi hızla değişmeye devam etmekte ve kültür endüstrisinin bir ürünü olan video oyunları bu değişimde önemli bir faktör olmaktadır. Çeşitli medyalar arasında geçen hikaye anlatıcılığının da yardımıyla kurgusal dünyalar eğlence endüstrisindeki bu değişimin odak noktası olmuştur. Kurgusal bir dünya bir medya tipinde başarılı olduğunda diğer medyalara da yayılmaktadır. Video oyunları başka medyalardan kurgusal dünyalar alıntıladıkları gibi, kendi eşsiz dünyalarını da yaratmaktadır. Teknolojideki gelişmeler video oyunlarının eğlence endüstrisindeki bir sonraki büyük marka olabilecek kadar daha detaylı ve zengin dünyalar sunabilmelerini sağlamaktadır.

KÜLTÜR ENDÜSTRİSİ ÜRÜNÜ OLARAK DİJİTAL OYUNLAR

Kültür endüstrisi kavramını 20. yüzyılın başlarında ilk kez Adorno ve Horkheimer, Amerika ve Avrupa'da yükselen eğlence endüstrisinin kültürel boyutlarının ticarileşmiş olduğunu vurgulamak amacıyla kullanmışlardır. Onlara göre, eğlence endüstrisinin yükselmesi, kültür ürünlerinin standart hale getirilmesi ile son bulmuştur. Üretilen bu kültür veya sanat ürünleri kapitalist birikime ve kazanma ve kar etme stratejilerine uygun olarak kitlelerin tüketimi için hazırlanmıştır. Bu ürünler, tüketicilere yeni bir yaşam biçimi, kapitalist sistemin öngördüğü bir dünya görüşü benimsetmekte ve bireyleri şartlandırmaktadır. Bu fikirler farklı topluluklar arasında fazla sayıda insan tarafından benimsenip uygulamaya geçilir hale geldikleri zaman ise bir hayat tarzı oluşturmaktadır. Böylece tek düze düşünceler ve davranış kalıpları oluşturulmuş olacaktır (Şan /Hira, 2019).

McLuhan'a göre mekânîk teknolojilerin yerini elektrik teknolojilerinin alması, insanoğlunun merkezi sinir sistemini, tüm gezegeni kucaklayacak biçimde uzatmasını sağlamış, bu sayede dünya çapında zaman ve mekân kavramları kaybolmuştur (McLuhan/ Lapman, 1994: 5, Kızılkaya, 2010:30).

Turkle ise bilgisayarların kullanımını bireysel kullanım ve çoklu kullanım olarak ikiye ayırmıştır. Bireysel kullanımda kontrol çok rahat sağlanırken, çoklu kullanımda işbirliği söz konusu olmaktadır. Oyuncular ise oyunun gücünden yararlanarak diğer kullanıcılarla ilişki kurdukları süre zarfında kendi kimliklerini kazanmaktadır (Doğu, 2006: 92, 93).

Sosyal ağlardaki oyun pratikleri sosyolojide topluluk olma çerçevesinde değerlendirilmekte, oyuncuların oluşturduğu kolektif kimlikler söz konusu olmaktadır. Grup üyeleri ise değişken bir davranış sergileyebilmektedir (Batı, 2011: 15- 16). Bireyler oyunda istedikleri karakteri oynayabilmekte, kahraman olabilmekte, gerçek ile kurgunun iç içe geçmesiyle bireylerde zamansızlık hissi oluşmaktadır. Oyunun içine katılan oyuncular oyunu yaşamakta, oyunda kaldıkları süre içinde karakteri geliştirmeye çalışmakta, oyundan çıktıktan sonra da yabancılaşma yaşamaktadırlar. Bunun nedeni ise, oyunun o kişi oyunda olmadığı zaman da devam etmesidir. Oyuncunun sanal alandan kopup gerçek hayata uyum sağlaması gerekmekte, bu durum üst oyun (metagame) olarak açıklanmaktadır (Doğu, 2006: 84, Karahisar, Tüba, 2019).

Sanal dünyaların bireylere gerçek dışı olan yeni bir kimlik sundukları, aynı zamanda ekonomik ve sosyal yönden ezilen kişiler için de bir kaçış noktası oldukları görülmektedir. Farmville oyunu vasıtasıyla kentte sıkılmakta olan insanların doğaya olan özlemlerini giderdiklerini söylememiz mümkündür. Herkes Farmville’de gidemediği köyünü sanal da olsa yaşamıştır. Sosyal oyunlarda oyunculara kazanmaya çok yaklaştıkları hissettirilmekte, devam etmeleri için cesaretlendirilmektedir. “Neredeyse kazanma” psikolojisiyle pek çok kişi oyundan kopmak istememekte, yenileceklerini bilseler de çoğu zaman işbirliği yapma amacıyla oyuna katılmakta ve oyunu sahiplenip kişiselleştirmektedirler (Karahisar, Tüba, 2019). Dijital oyunlar hemen her eve girer hale gelmiş, üstelik artık dünyanın dört bir yanından oyuncuların birbiriyle küresel bir ağ üzerinde bulunduğu canlı platformlara dönüşmüştür. Dolayısıyla dijital oyunlar kültür endüstrisinin milyonlarca oyuncuyu içine alan yeni ürünleri olarak karşımıza çıkmıştır.

ARAŞTIRMANIN AMACI

Eğlence endüstrisinin yükselişe geçmesi, kültür ürünlerinin standart hale getirilmesine neden olmuş, dijital mecralar bir yaşam tarzına dönüşerek kapitalizmin stratejilerine uygun olarak kitlelerin tüketimi için hazırlanmıştır. Kültürel ve toplumsal etkilerinin yanı sıra, ekonomik boyutuyla da öne çıkan dijital oyunlar, özellikle son 20 yılda hızla gelişen ve büyüyen bir endüstri haline gelmiştir. Araştırmanın amacı, 21. yüzyılın baskın kültürel formu olan dijital oyunların ve bu bağlamda dijital oyunlar arasında türünün en iyisi ve tek örneği olan bir Birinci Şahıs Nişancı oyunu olarak dikkat çeken Overwatch oyununun incelenmesidir.

ARAŞTIRMANIN SINIRLILIKLARI

Araştırmanın sınırını Birinci Şahıs Nişancı oyunu olarak dikkat çeken Overwatch oyunu oluşturmaktadır.

ARAŞTIRMANIN YÖNTEMİ

Araştırmada nitel araştırma yöntemlerinden medya içeriklerinin çözümlenmesinde kullanılan metin analizi yöntemi kullanılmıştır.

OVERWATCH OYUNU

Overwatch 7 Kasım 2014 tarihinde oyun piyasasına duyurulmuş ve dünya çapında asıl çıkışını 24 Mayıs 2016 tarihinde yapmıştır. Blizzard Entertainment tarafından geliştirilen çok oyunculu bir FPS- First Person Shooter- Birinci Şahıs Nişancı oyunudur. Blizzard Entertainment, Warcraft, StarCraft, Diablo gibi tanınmış oyunları piyasaya kazandırmıştır. Overwatch oyununda da kalitesini devam ettirmiştir. Overwatch çok özgür ve hızlı bir oyun olarak diğerleri arasında dikkat çekmektedir. Oyunda oyuncuların ışınlanma, uçma, roket atma, zamanı geri alma, stratejik savunma yapılandırabilme, düşmanları katılaştırabilme ve parçalama işlemi yapabilmek için devasa bir hayalet ejderhayı oyuna katma olanakları bulunmaktadır. Oyuncular tüm bu özellikleri aynı maçta hızlı ve kolay bir şekilde yapabilmeye olanaklarına sahip olmaktadır. Overwatch’ın diğer bir

özelliği de, dikkat çekici derecede erişilebilen, taktikler ve stratejiler yapılarak oynanabilen, takım odaklı çok oyunculu bir (FPS- First Person Shooter Birinci Şahıs Nişancı) oyunu olmasıdır (Overwatch İnceleme – Oyunpat <https://oyunpat.com/overwatch-inceleme>, Erişim Tarihi: 04.08.2020).

Overwatch türünün en iyisi ve tek örneği olan bir kahraman nişancı oyunudur. Çok az oyunun eşleşmeye yaklaştığı çeşitlilik, derinlik ve stil sunmaktadır. Benzersiz çok oyunculu, eğlenceli, karakterleri ve ustalıklarla hazırlanmış, olağanüstü ses tasarımı ve dinamik eylemlerine kadar en ince ayrıntısıyla tasarlanmış bir oyundur. Oyunun başarısı birçok mükemmel karakterden gelmektedir. Ana menüye her zaman bunlardan biri hakimdir; Onların farklı görünüşleri, kökenleri ve kişilikleri, vurdukları her pozla dikkat çekmektedir. Reinhardt'ın çekici, ortaçağ şövalyesine benzeyen zırhı, Tracer'ın neşeli gülümsemesi, yüzüne doğru kayan isyancı bir patlama ile kesilmektedir. Karakterlerin hepsi o kadar farklı ki, yan yana aptalca durdukları düşünülebilmekte, ancak ekipmanlarına ve kıyafetlerine dikkatli, ince görsel ipuçlarıyla, ortak bir dünyayı paylaşıyor gibi görünmeyi başarmaktadırlar (Vince Ingenito, 2017).

Overwatch	
Geliştirici	Blizzard Entertainment 
Yayıncı	Blizzard Entertainment
Yönetmen	Jeffrey Kaplan Chris Metzen Aaron Keller
Yapımcı	Blizzard Entertainment
Tasarımcılar	Scott Mercer Jeremy Craig Michael Elliott
Programcılar	Mike Elliott John LeFleur
Sanatçılar	William Petras Arnold Tsang
Besteciler	Derek Duke Neal Acree Jaroslav Beck Sam Cardon Chris Velasco
Platformlar	Microsoft Windows PlayStation 4 Xbox One
Çıkış	• DÇ: 24 Mayıs 2016
Tür	Birinci şahıs nişancı
Mod	Çok oyunculu oyun

Şekil 1: <https://tr.wikipedia.org/wiki/Overwatch>, Erişim Tarihi, 25.05.2020

Overwatch'ın en önemli özelliği, son zamanlarda piyasaya sürülmüş olan rol kilitleme sistemidir. Oyuncular, oyuna başlamadan önce takımda hangi rolü oynamak istediklerini (hasar, destek veya tank) seçmek zorundadırlar. Her takım, her sınıftan iki oyuncudan oluşmakta ve deneyim sağlayabilmeleri adına, çok fazla takım kompozisyonu bulunmaktadır. Overwatch türü oyunlarda oyuncuların oyundaki karakterlerin gözlerinden oyun dünyasını görebilmelerini sağlayan görüş açısı mouse kontroluyla yapılmaktadır. Bu sayede oyuncular kendilerini oyun dünyasında hissetmektedirler.

Altı kişilik her takım, mevcut 32 kahramanla oynanmaktadır. Her biri farklı şekilde oynamakla kalmaz, aynı zamanda her yeni eklemelerle sürekli genişleyen kadrodaki diğer kahramanları da etkiler. Overwatch, karakterlerle dolu, sadece karakterlerin kendisinde görüntülenmeyen bir oyundur. Blizzard bu oyunla, her şeyin gittiği ve her şeyin geliştiği bir dünya yaratmıştır (Cardy, 2020). Yüzlerce saat oynadıktan sonra bile, aşırı derecede aşına olunmayan karakterler bulunmaktadır.

Overwatch çok iyi kadın karakter kadrosuna sahiptir. Ancak ana karakterlerden biri olan Tracer'in aşırı cinselleştirilmesi söz konusudur. Kadın karakterlerin pozları, takımlar bir maç kazandığı zaman, gösterişli poz seçenekleri olmaktadır. Tracer için omuz üstü zafer pozu söz konusudur. Bu da onları aşırı cinselleştirmektedir. Overwatch'daki diğer kadın karakterlerin çoğu, hepsi olmasa da, bir şekilde cinselleştirilmiştir. Diğer bir kadın karakter olan Widow, oldukça cinselleştirilmiş ve Tracer'in omuz üstü pozuna benzer bir poza sahiptirler. Birçok oyun, karakterlerini ideal kişilikler olarak göstermektedir. Erkekler taştan oyulmuş, dalgalanan kaslarla kalıplı görünmekte ve yontulmuş çeneleriyle güçlü görünmektedirler. Kadın karakterler ince görümlü ve baştan aşağı görsel olarak cinsel unsurlar hakimdir. Kadın karakterlerde aşırı cinselleştirilmeler ideal imaja uygun olarak düşünülmektedir. Overwatch'daki Tracer ile ilgili tartışmalarda, bazı kişiler ve oyun endüstrisi, oyun içinde cinselleştirmeyi haklı çıkarmaktadır. Ancak karakterlerin cinsellik özelliği yerine kişilikleri ön planda olmaktadır. Widow Overwatch oyununda bir suikastçidir. Kişiliği cinselliğini engellemektedir. Tracer eğlenceli ve cesur bir karakterdir. Cinselliği de dolayısıyla ön plana çıkmaktadır (COMA 303Communication and Cender, Monday, June 27, 201, Video Game Ideology – Overwatch.pdf, Erişim TAarihi:27.05.2020)

Donald Trump gibi siyasi liderler takım odaklı oyuncuları daha az cezbediği için, kötü 46 şöhretli bir Overwatch kahramanının oynaması sağlanmış, silahları nişan almayı gerektirmeyen Symmetra ve Winston'a atıfta bulunulmuştur. Oasis, bir gün Irak'ın olmasını istediğimiz şeydir. 1945'ler de Berlin'in olduğu gibi, tozlu sokaklar ve bombalanmış binalar olarak gösterilmektedir. Overwatch'ın sloganı, dünyanın "Savaşmaya değer bir gelecek" olduğudur. Overwatch ekibi bu mesaja ve onun satış gücüne inanmaktadır. Overwatch aynı zamanda, şimdiki zamanda neyin yanlış olduğu hakkında yorum yapılmayan, ütöpik kahramanlarının tasarlanması zor olan politik ve kurgusal bir ütöpik dünyadır (D'Anastasio, 2017).

Overwatch'ın karakterleri gibi haritaları da sadece mekanik bir bakış açısından değil, öğrenilmesi zaman ve tekrar gerektiren nüanslardan oluşmuştur. Çok oyunculu atıcı tasarımında inanılmaz bir başarı sergilemektedir. Çok kapsamlı harita ve mod listesine sahip olmasa da, canlandırıcı ve koordine edilmiş oyunları oyunculara sonsuz fırsatlar sunmaktadır.

Overwatch Londra sokakları veya Mısır piramitleri gibi arenalarda takım hedefleri yakalamak için çeşitli güç ve beceriler kullanılmaktadır. Bazı karakterler iyileştirici akışlarla donatılmış, diğerleri büyük enerji kalkanları taşımakta ve savunma silahları kullanabilmektedir. Örneğin Tracer, ışınlayabilen, bomba bırakabilen ve zamanı tersine çevirebilen eski bir İngiliz test pilotudur. Başka bir karakter olan Winston, savaşa girmek için bir jetpack kullanmaktadır. Oyuncu hangi karakteri olmak isterse, onun için bir Overwatch kahramanı bulması mümkündür. Özellikler açısından Overwatch biraz incelikli bir oyun olup, çok oyunculu oyunlar arasında temel beklentilerin çoğunu karşılamakta ve dahası birçok yönden onları aşmaktadır. Tank kahramanları hasar gidermekte ve güçlendirilmiş pozisyonları paramparça etmektedir.

Overwatch, büyüleyici kişilikleri ve arka planları olan uluslararası güçlü kahramanlara sahip olan bir oyundur. Oyunda bulunan üç ana rol olan Tank, Hasar ve Destek karakterlerini incelediğimizde (<https://playoverwatch.com/en-us/heroes#all>, Erişim Tarihi:29.05.2020):

1.Tank: Tank kahramanları, düşmanlara hasar oluşturur ve paramparça eder. Eğer bir tanksanız, yüke önderlik etmeniz gerekmektedir. Tank 2 kız 6 erkek olmak üzere 8 karakterden oluşmaktadır. Savaşan paralı askerler, bilim adamları ve maceraperestler de dahil olmak üzere yakın bir Dünya'da dizayn edilmiştir.



Şekil 2: <https://overwatch.blizzard.com/en-us/heroes/dva/>.
Erişim Tarihi: 10.01.2024

2.Hasar: Hasar kahramanları, geniş kapsamlı araçlar, yetenekler ve oyun stilleri ile düşmanları arar, meşgul eder ve yok ederler. Korkunç ama kırılgan olan bu kahramanların hayatta kalmak için yedeklenmesi gerekmektedir. Hasarda 8 kız, 9 erkek olmak üzere 17 karakter bulunmaktadır.



Şekil 3: <https://overwatch.blizzard.com/en-us/heroes/>, Erişim Tarihi: 10.01.2024



Şekil 4: <https://overwatch.blizzard.com/en-us/heroes/>, Erişim Tarihi: 10.01.2024

3.Destek: Destek kahramanları, müttefiklerini iyileştirip koruyarak, hasarı artırır ve düşmanları devre dışı bırakarak güçlendirme yaparlar. Destek ekibi hayatta kalmak için en önemli unsurlardır. Destekte 4 kız, 3 erkek olmak üzere 7 karakter bulunmaktadır.

Owervatch'ta erkek karakter tasarımlarının tümünde boy, kilo, yaş ve kostüm tasarımı, kadın karakterlerde neredeyse tamamen aynı vücut tipi ve kostüm tasarımları, hepsi aynı yaş aralığında ve genellikle seksi bir görünüme sahiptir. İlk beş kadın karakter olan Tracer, Pharah, Mercy, Symmetra, Widowmaker daha iyisini yapabileceklerine inanmakta, on kadın karakterin ise Kore, Çin, Japon, Hint, İsveç ve Latin Amerika dahil çeşitli etnik kökenlerden geldiği görülmektedir. Aralık 2016'da yayınlanan çizgi romanda Tracer'ın, başından beri Overwatch'ın ana yüzlerinden olan bir kadın karakterle ilişki yaşadığı ortaya çıkmıştır. Bir kadın karakter olan vücut geliştirme Zarya ise ne kadar çok hasar alırsa, düşman takımına o kadar çok zarar vermektedir (Shur, 2017).

Overwatch'ta kadın karakterler, cinsel bir obje gibi, seksi bir görünümde sunulmalarının yanı sıra, bir anne şevkati ile koruyucu, bir erkek gibi güçlü ve savaşçı kimlikleriyle, gündelik yaşamda karşılaştığımız değişik kadın figürleriyle ve çeşitli etnik gruplardan dizayn edildikleri görülmektedir. Ayrıca oyunun hikayeleştirildiği bir çizgi romanda, kadın karakterlerden birinin diğeriyle ilişki yaşadığı senaryosu dahi oluşturulmuştur. Kadının toplumsal konumunu belirleyici etkenler bağlamında olumlu olduğu kadar olumsuz yönde yer bulan kadın temsillerine gündelik yaşamda olduğu gibi, Overwatch ve yeniden üretim olan çizgi roman ya da diğer medya platformlarında da rastlandığı görülmektedir. Ayrıca oyunda her zorlukla mücadele eden, merhametli ve koruma güdüsü olan başarılı kadın figürleri ön plana çıkarılmıştır. Bu durumun oyunun diğer medya bağlantılarında da hikayeleştirildiği görülmektedir.

Overwatch karakterlerinden örneğin Soldier 76 daha çok kişiliğinden dolayı "Baba" olarak adlandırılmakta, benzer şekilde Pharah ise takımına göz kulak olan bir anne karakteri yaratmaktadır. Mercy de bir anne görünümündedir. Çünkü oyun tarzı temelde bebek bakıcısı 65 gibi hissettirmektedir. Soldier 76'nın "Baba" pozisyonuna benzemektedir. Bu anlamda Overwatch, farklı erotik kurallar ve ödülleri getiren cinsel içerikleri oyun içi bir itici güç olarak canlandırmaktadır. Oyunda gündelik yaşam, aile ilişkileri, cinsellik, erkeğin ve kadının rolü bağlamında çağrışımlar bulunmaktadır. Kadının merhameti, koruyuculuğu ve korurken ne denli hırçınlaşabileceği, erkeğin savunma içgüdüğü vurgulanmıştır. Overwatch, diğer oyunlardan farklı olarak oyuncuların diğer oyun biçimlerine göre daha fazla paylaşma, empati, takım ruhu oluşturma ve yardımlaşma duygularını arttırmaktadır. Oyuncuların takımlarında oynayan arkadaşlarını korumak, zor durumda olanları iyileştirmek ve rakip tarafa karşı stratejiler belirleyip ele geçirmek gibi misyonları vardır. Bu bağlamda ayrıca çeşitli milletlerden ve etnik gruplardan olan kadın ve erkek karakterler bulunmaktadır. Körfez savaşını, Irak'ta yaşanan bombardımanları karşılaştıran hikayeler mevcuttur. Oyunlar vasıtasıyla

savaşların gündelik yaşamda yaşanan simülasyonları gerçekleştirmektedir. Overwatch, oyuncuları takım çalışmasına yönlendiren, yardımlaşma duygularını arttıran, düşmana karşı birlik ve beraberlik ruhunu aşıl原因 ve bu uğurda belirli hedefler koyan stratejist özelliklere sahip olmaları için yönlendirici bir ideoloji ile dizayn edilmiştir. Paylaşma ve dayanışma ruhunun oluşturulması önemli bir unsurdur. Çünkü oyunda birlik ve beraberlik sağlanmaz ise rakipleri yenmek mümkün değildir. Bununla birlikte savaşların gündelik yaşamda oyunlar vasıtasıyla yaşanan simülasyonları oyuncularda normalleşmeye neden olmakta, oyunculara rekabet ve çatışma, gerekirse kazanmak için savaşmanın olağan olduğu hissi aşıl原因maktadır.

SONUÇ

Oyunlar, değişik disiplinlerin ilgi alanına giren bir aktivite olarak yaşamımızda yer almaktadır. Ayrıca boş vakitlerin değerlendirilmesinde önemli yer tutan ve oyunculara rekabet etmenin hazını tattıran, araştırma konumuz olan Overwatch gibi oyunlar sayesinde yardımlaşma ve işbirliği olmadan başarı sağlanamayacağını öğreten bir eğlence alanıdır. Huizinga'ya göre oyun; gündelik yaşamdan farklı bir konumda olan ve belirlenmiş bir eylem olarak, kültür dediğimiz olgudan daha eski bir kavram olarak karşımıza çıkmaktadır. Oyun kültürün içinde var olan ve kültürle birlikte sürekliliğini devam ettiren, hem etkileyen hem de etkilenen bir kurgusal eylem olarak kendi alanını yaratmıştır. Oyun, sınırları dahilinde mükemmellik yaratmaktadır. Bu özelliği oyunun kendi içerisindeki düzenini ortaya koymaktadır. Dijital oyunlarda yeni medyanın kazandırmış olduğu özelliklerin oyun oynama eylemine dahil edilmiş olması, geleneksel oyunlardan farklarını ortaya koymaktadır.

Dijital oyunları incelediğimiz zaman, imgeler dünyasının büyük bir bölümünü edebiyat, sinema gibi alanlardan imgeler dünyasını devraldıklarını görürüz. İlk dijital görüntülü oyun 1952'de Alexander S. Douglas tarafından geliştirilmiş, 1960'lı yılların sonuna kadar ise dijital oyun tasarımları siyah beyaz noktalardan oluşan piksellerin ötesine geçememiştir. Aralarında en başarılı olan dijital oyun, 1961 yılında Stephen Russel tarafından geliştirilen Spacewar olarak kabul edilmektedir. Piyasada bulunan ilk video oyunu Pong ise Spacewar'dan 11 yıl sonra piyasaya sürülmüştür. 1971 yılında Amerika'da üretilen Galaxy 68 Game, dijital oyun tarihinde jetonla çalışan ilk oyun makinesi olarak bilinmektedir. 60'lı ve 70'li yıllarda dijital oyunlar, insan-bilgisayar etkileşimi olarak görülmektedir. 90'lı yıllarda dijital oyunlar sektörleşmenin etkisi ile ticarileşmeye başlamış, 2000'li yıllarda ise artık ticaret, kültür ve eğitim alanlarında önemli bir alan olmuşlardır.

Dijital oyunların bir diğer özelliği de, oyuncuların istedikleri karaktere bürünebilme olanaklarının olması, kahraman olabilme şanslarının olması, gerçek yaşam ile kurgusal yaşamın iç içe geçmesi nedeniyle zamansızlık hissini tadabilmeleridir. Oyunun içinde katılarak oyunu gerçekmiş gibi yaşamaktadırlar. Oyuncular oyunun içinde kaldığı süre zarfında karakterlerini geliştirmeye

çalıştırlar. Ancak oyundan çıktıktan sonra yabancılaşma yaşarlar. Nedeni ise, oyunun sürekliliğinin olmasıdır. Kişi oyundan çıktığı zaman da devam etmektedir. Oyuncunun sanal alandan çıkıp gerçek yaşama uyum sağlamasının gerekliliği, üst oyun (metagame) olarak açıklanmaktadır.

Dijital oyunlar hemen her eve giren araçlar haline gelmiş, üstelik artık dünyanın dört bir yanından oyuncuların birbiriyle küresel bir ağ üzerinde bulunduğu canlı platformlara dönüşmüştür. Kültür endüstrisinin milyonlarca oyuncuyu barındıran yeni ürünleri olan dijital oyunların, oyun tüketim kültürünün bireyler ve toplumlara aktarımlarında önemli bir rol üstlendikleri görülmektedir. Toplumun kültürel kodları bir oyun içinde yeniden anlamlandırılmakta, en önemlisi de değiştirilip cazip hale getirilerek oyunculara sunulmaktadır. Ana hedefinde tüketim olgusu yatan kapitalizmin getirmiş olduğu kültürel dönüşüm olgusu, dijital oyunlar aracılığı ile de meşru kılınmaktadır.

Dijital oyunlar kapitalist sistemde üretim ve dağıtım ilişkilerinin yeniden üretimine katkıda bulunmaktadır. Rekabet yapmak, daha çok kazanmak, bunun için de işbirlikleri oluşturmak gibi güdülerin yanı sıra, bilgisayar teknolojilerindeki gelişmeler, oyun konsollarında ve oyun çeşitlerinde devamlı yapılan değişiklikler ve yenilikler toplumun önemli bir kısmını oluşturan kullanıcıların ilgisinin bu sektöre kaymasına neden olmuştur. Oyun sektörünün bu denli büyük bir sektör haline gelmesinde en önemli etkenin sosyalleşme olduğunu söylememiz mümkündür. Daha önceleri oyunlar için yapılan en önemli eleştiri, kişileri toplumdan, sosyal yaşamdan uzaklaştırmalar, gündelik yaşamdan koparmış olmalarıdır. Ancak günümüzde Overwatch gibi oyunların devreye girmesiyle kullanıcılar normal yaşamdakinden çok daha fazla sosyalleşmekte, oyuncuların gündelik arkadaşlarından çok daha fazla sayıda hem kendi ülkelerinden, hem de diğer coğrafyalardan arkadaşına sahip oldukları görülmektedir.

Overwatch türünün en iyisi ve tek örneği olan bir kahraman nişancı oyunudur. Çok az oyunun eşleşmeye yaklaştığı çeşitlilik, derinlik ve stil sunmaktadır. Benzersiz çok oyunculu, eğlenceli, karakterleri ve 70 ustalıkla hazırlanmış, olağanüstü ses tasarımı ve dinamik eylemlerine kadar en ince ayrıntısıyla tasarlanmış bir oyundur. Çok oyunculu bir nişancı oyunu olan Overwatch, eşsiz karakter tasarımı, çarpıcı bir şekilde gerçekleştirilmiş stil ve etkileyici dinamik aksiyonun baş döndürücü bir karışımı olarak, büyüleyici heyecan verici bir turdan sonra, ayrıntı ve cazibe dolu muhteşem hazırlanmış haritalarla çevrilidir. Bu özellikleriyle son yıllarda popüler olmuştur.

Ovewatch royunu modern kapitalizmin düşünce ve eylemlerinin yer aldığı, gerçek yaşamın simülasyonunu oluşturan ve oyuncuların hayalindeki yaşamları yaşamalarına olanak tanıyan sosyal bir simülatördür. Bu bağlamda oyunda, oyuncu önce sanal karakterini tasarlar. Sonra da bu sanal dünya karakteri ile çeşitli etkileşime girerek, sanal ortamda yaşamını devam ettirecektir. İnsanoğlu sosyal bir varlıktır. Toplumlarda sosyal bir etkileşimin olabilmesi için bir ideolojinin

ve bağlamın olması gereklidir. Dolayısıyla oyunculara sosyal bir ortam sunan ve o ortamda yaşama hakkı veren dijital oyunlar, birtakım düşünce ve davranış kalıplarının kolayca empoze edilebileceği mecralardır.

Dijital oyunlar oyuncuları eğlendirirken eğitime işlevini de görmektedir. Günümüzde birçok oyunla çok erken yaşta tanışan Z kuşağı daha çok eğlendirici olan oyunları tercih etmektedir. Bu bağlamda oyuncuların eğlenirken neler yaptıklarının yanı sıra en çok dikkat edilmesi gereken konular, oyunların içeriklerinde nelerin yer aldığı ve eğlendirme işlevlerinin yanında arka planda oyunculara aktarmayı amaçladıkları temel noktaların neler olduğudur.

KAYNAKÇA

Adorno, T. W.\ Horkheimer, M. (2007), *Kültür Endüstrisi*. İstanbul, İletişim Yayınları.

Akbaş, Ö.\ Akbaş, M.(2020), *Dijital Oyunlar ve Hikayeler*, Nobel Yayınevi, İstanbul

Batı, U., (2011), “Sekizinci Sanatın İnşası”, Ed: Batı, Uğur/Ünal, G.Terek, *Dijital Oyunlar*, Derin Yayınları, İstanbul

Binark, Mutlu/ Fidaner, Işık, Bayraktutan/ S. Günseli, (2009), *Dijital Oyun Rehberi, Makinelerin Anlattıkları*, Kalkedon Yayınları, İstanbul

Cardy, S., 2020, <https://www.ign.com/articles/overwatch-review-2020-update>, Erişim Tarihi, 26.05.2020)

Cecilia D'Anastasio,(2017), <https://kotaku.com/cecilia-danastasios-top-10-games-of-2017-1821632779>, December 28, Erişim Tarihi: 16.12.2024

COMA 303Communication and Cender, Monday, June 27, 201, Video Game Ideology – Overwatch.pdf, Erişim Tarihi: 27.05.2020

Doğu, B., (2006), Popüler Kültürün Tüketim Aracı Olarak Bilgisayar Oyunlarında Sunulan Yaşam Tarzı, YayınlanmamışYüksek Lisans Tezi, *Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü*

Ege, B. G., (2012), , Siber Kültür ve Sosyal Oyunlar: Karşılaştırmalı Örneklerle Sosyal Oyun Deneyimi Üzerine Bir Çözümleme, *folklor/edebiyat*, cilt:18, sayı:72, No:4

Gül, M.E. (2019), Kültür Endüstrisi Ürünü Olarak Dijital Oyunlar: Playerunknown’s Battlegrounds (Pubg) Oyunu Örneği, *International Journal of Cultural and Social Studies* (IntJCSS) December, Volume 5 (Issue 2)

Karahisar,T.,*Türkiye’de Dijital Oyun Sektörünün Durumu*, https://www.academia.edu/19612478/T%C3%Bcrkiyede_Dijital_Oyun_Sekt%C3%B6r%C3%Bcn%C3%Bcn_Durumu, Erişim Tarihi:13.09.2021

Kızılkaya, E.,(2010),Bilgisayar Oyunlarında İdeoloji, Söylem ve Anlatı, *Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü*, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul

Lillian Bensley\ And Juliet Van Eenwyk,(2001), Video Games and Real-Life Aggression: Review of the Literature, *Journal Of Adolescent Health*, 29, October

Mc Luhan\ Lewis H. Lapman, (1994), *Understanding Media: The Extensions of Man*, Cambridge, Massachusetts: MIT Press

Sezen,İ.T./Sezen,D.(2011),*Dijital Oyun Tarihinin Dönüm Noktaları*, https://www.academia.edu/1782515/_Dijital_Oyun_Tarihinin_D%C3%B6n%C3%BCm_Noktalar%C4%B1_Milestones_of_Digital_Game_History_, Erişim Tarihi: 12.07.2020

Shur, Etelle, (2017), *Remixing Overwatch: A Case Study in Fan Interactions with Video Game Sound*, Claremont Colleges Scholarship @ Claremont Scripps Senior These, Erişim Tarihi: 10.11.2020

Şan, M.K.\ Hira, İ.(2007), *Frankfurt Okulu Ve Kültür Endüstrisi Eleştirisi*, Akademik Dizi 3, Sosyoloji Yazıları 1, Kızılelma Yayıncılık
Overwatch İnceleme – Oyunpat <https://oyunpat.com/overwatch-inceleme>, Erişim Tarihi: 04.08.2020

Özenç, Orhan Efe\Keskin, Hasan (2019), *Türkiye’de E-Spor ve PUBG, Dijital Oyunlar Serisi:4*, Profil Kitap, İstanbul

Usta, Ahmet, (2009), <https://www.skylife.com/tr/2009-12/dijital-cagin-oyunlari>, Erişim Tarihi:15.09.2023

Vince İ., (2017), <https://www.ign.com/articles/2016/05/28/overwatch-review>, Erişim Tarihi:25.05.2020

<https://tr.wikipedia.org/wiki/Overwatch>, Erişim Tarihi, 25.05.2020

<https://playoverwatch.com/en-us/heroes#all>, Erişim Tarihi:29.05.2020

<https://www.jesperjuul.net/thesis/2-historyofthecomputergame.html>,Erişim Tarihi:10.11.2023

<http://faculty.washington.edu/bkolko/games/definitions.shtml>, E.T.11.12.2023

<https://www.history.com/topics/inventions/history-of-video-games>,Usta, 200

<https://www.jesperjuul.net/thesis/2historyofthecomputergame.html>