

**KÜLLİYE**ULUSLARARASI SOSYAL BİLİMLER DERGİSİ
INTERNATIONAL JOURNAL OF SOCIAL SCIENCES

Disciplining Communication: Norm and Moderation Discourses in PvP and PvE Digital Game Communities

Ömer Faruk Zararsız

Abstract

This study aims to examine how communication norms in digital game communities are produced, institutionalized and internalized through users' practices. The research is grounded in the assumption that digital game culture is shaped not only through interactions among players, but also within complex power relations structured by platforms' technical architectures, regulatory regimes, and moderation practices. Accordingly, the study was conducted within a qualitative research design using a comparative document analysis method. The official rule texts, announcements, and moderation policies of the *r/Valorant* subreddit, representing a competitive PvP-based game, and the *r/AnimalCrossing* subreddit, representing a cooperative PvE-based game experience, were analyzed through a Foucauldian Discourse Analysis (FDA). The findings demonstrate that in the *r/Valorant* community, the production of norms operates through a centralized, bureaucratic, and institutionally grounded regime of truth, in which the circulation of knowledge is hierarchically restricted and user experiences are positioned as secondary. In contrast, in the *r/AnimalCrossing* community, norms are produced through more protective, paternalistic and spatially organized strategies, and social order is legitimized through discourses of safe space, community spirit, and positive communication. The study approaches digital game communities not merely as arenas of cultural interaction, but as socio-technical *dispositifs* operating at the intersection of technical affordances and disciplinary and normative power mechanisms.

Keywords: Communication Studies, Digital Game Communities, Foucauldian Discourse Analysis, Technical Affordances, Disciplinary Power

Corresponding author

*Asst. Prof. Dr. Ömer
Faruk Zararsız

Ankara Hacı Bayram Veli
University, Faculty of
Communication,
Department of Public
Relations, Ankara / Türkiye

E-mail

omer.zararsiz@hbv.edu.tr

Orcid

0000-0002-0485-7576

Citation

Zararsız, Ö. F. (2026).
İletişimin Disipline
Edilmesi: PvP ve PvE Dijital
Oyun Topluluklarında Norm
ve Moderasyon Söylemleri,
Küllüye, 7(1), 108-129.

10.48139/aybukulluye.183123
4

Article Information

History

Submitted: 27.11.2025 | **Accepted:** 08.03.2026 | **Published:** 25.03.2026

Ethical Statement

Ethical principles have been adhered to during the preparation of this study.

Conflicts of Interest

The Author(s) declare(s) that there is no conflict of interest

Grant Support

No funds, grants, or other support was received.

Copyright & License

Author publishing with the journal retains the copyright to their work

licensed under the CC BY-NC 4.0





KÜLLİYE

ULUSLARARASI SOSYAL BİLİMLER DERGİSİ
INTERNATIONAL JOURNAL OF SOCIAL SCIENCES

İletişimin Disipline Edilmesi: PvP ve PvE Dijital Oyun Topluluklarında Norm ve Moderasyon Söylemleri

Ömer Faruk Zararsız

Özet

Bu çalışma, dijital oyun topluluklarında iletişim normlarının nasıl üretildiğini, kurumsallaştırdığını ve kullanıcı davranışları üzerinden nasıl içselleştirildiğini incelemeyi amaçlamaktadır. Araştırma, dijital oyun kültürünün yalnızca oyuncular arası etkileşimlerle değil aynı zamanda platformların teknik mimarisi, kural rejimleri ve moderasyon pratikleri aracılığıyla şekillenen karmaşık iktidar ilişkileri içinde yapıldığı varsayımına dayanmaktadır. Bu doğrultuda çalışma, nitel araştırma deseni kapsamında karşılaştırmalı doküman analizi yöntemiyle yürütülmüştür. Çalışmada rekabetçi yapısıyla öne çıkan PvP temelli Valorant oyununun r/Valorant alt dizini ile işbirliğine dayalı PvE deneyimi sunan Animal Crossing oyununun r/AnimalCrossing alt dizininde yer alan resmi kural metinleri, duyurular ve moderasyon politikaları Foucault'cu Söylem Analizi (FSA) ile incelenmiştir. Bulgular, r/Valorant topluluğunda norm üretiminin merkeziyetçi, bürokratik ve kurumsal otoriteye dayalı bir hakikat rejimi üzerinden kurulduğunu, bilginin dolaşımının ise hiyerarşik biçimde sınırlandırıldığını ve kullanıcı deneyimlerinin ikincil konumda inşa edildiğini göstermektedir. Buna karşılık r/AnimalCrossing topluluğunda normların daha çok koruyucu, paternalistik ve mekânsal ayrıştırma stratejileriyle üretildiğini, düzenin güvenli alan, topluluk ruhu ve pozitif iletişim söylemleriyle meşrulaştırıldığını ortaya koymaktadır. Çalışma, dijital oyun topluluklarını yalnızca kültürel etkileşim alanları olarak değil aynı zamanda teknik olanaklıklar ile disiplinler ve normatif iktidar mekanizmalarının kesişiminde işleyen sosyo-teknik düzenekler olarak ele almaktadır.

Anahtar Kelimeler: İletişim Çalışmaları, Dijital Oyun Toplulukları, Foucault'cu Söylem Analizi, Teknik Olanaklıklar, Disipliner İktidar

Sorumlu Yazar

* Dr. Öğr. Üyesi Ömer Faruk Zararsız

Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Halkla İlişkiler ve Tanıtım Bölümü, Ankara / Türkiye,

E-posta

omer.zararsiz@hbv.edu.tr

Orcid

0000-0002-0485-7576

Atıf

Zararsız, Ö. F. (2026). İletişimin Disipline Edilmesi: PvP ve PvE Dijital Oyun Topluluklarında Norm ve Moderasyon Söylemleri, Külliye, 7(1), 108-129.

10.48139/aybukulliye.1831234

Makale Bilgileri

Süreç

Geliş Tarihi: 27.11.2025 | Kabul Tarihi: 08.03.2026 | Yayımlanma Tarihi: 25.03.2026

Etik Beyan

Bu çalışmanın hazırlanma sürecinde etik ilkelere uyulmuştur

Çıkar Çatışması

Çıkar çatışması beyan edilmemiştir.

Finansman

Herhangi bir fon, hibe veya başka bir destek alınmamıştır.

Telif Hakkı & Lisans

Yazar dergide yayınlanan çalışmalarının telif hakkına sahiptir ve çalışması CC BY-NC 4.0 lisansı altında yayımlanmaktadır.



Extended Abstract

This study investigates how communication norms in digital game communities are produced, institutionalized, and internalized through moderation regimes and platform affordances. While digital games have long been examined as spaces of interaction and identity construction, existing research tends to focus either on toxic behavior in competitive environments or on platform moderation in isolation. What remains underexplored is how different game architectures generate distinct normative orders and subject positions. Addressing this gap, the present research comparatively analyzes the regulatory regimes of two contrasting digital game communities, namely the competitive PvP-based r/Valorant and the cooperative PvE-oriented r/AnimalCrossing.

The central problem guiding the study is that communication norms in online game communities are often treated as universal moral frameworks, whereas they may in fact be contingent upon the technical affordances and cultural habitus produced by specific game genres. Accordingly, the study asks: (1) How is the “undesirable/toxic subject” constructed differently in PvP and PvE communities? (2) Through which disciplinary and positive power techniques are ideal player identities produced? and (3) How do regimes of truth and surveillance vary depending on game mechanics? By foregrounding these questions, the research conceptualizes community rules not as neutral guidelines but as micro-political technologies that organize visibility, legitimacy, and acceptable emotional expression.

Methodologically, the study adopts a qualitative research design based on comparative document analysis. The data consist of official community rules, expanded wiki guidelines, and moderator announcements from the two largest relevant subreddits. These materials were collected on 10 September 2025 to capture the contemporary governance rationality of the communities. The analysis employs Foucauldian Discourse Analysis (FDA) following the three-stage protocol proposed by Arribas-Ayllon and Walkerdine. Rather than coding for frequency, the analysis focuses on what the rule texts do: how they problematize behaviors, position subjects, and legitimize particular forms of authority. The interpretive framework integrates Foucault’s disciplinary power, Han’s notion of positive power, Hutchby’s affordances, and Bourdieu’s habitus to situate moderation discourse within broader socio-technical dynamics.

The findings reveal three major patterns. First, the meaning of toxicity is not stable across communities but is discursively constructed in line with game affordances. In r/Valorant, toxicity is primarily framed as uncontrolled emotional excess—particularly personal attacks, inflammatory complaints, and irrational anger. The rules tolerate conflict to a degree but seek to rationalize and contain it, producing what can be described as a disciplined competitive subject. In contrast, r/AnimalCrossing constructs toxicity mainly as a breach of trust, such as scams, art theft, and unfair trade practices. Here the problematic figure is not the angry player but the morally unreliable or opportunistic user. This divergence demonstrates that what counts as “toxic” emerges from the risk landscape generated by each game’s mechanics.

Second, the two communities deploy distinct surveillance and governance logics. The r/Valorant regulatory regime operates through explicit prohibitions, temporal restrictions, and moderator discretion backed by removal threats. This reflects a Foucauldian disciplinary model in which users are encouraged to self-regulate in order to avoid punishment. Conversely, r/AnimalCrossing relies more heavily on soft regulation, aesthetic expectations, and appeals to community spirit. Moderators emphasize the “spirit of the rules” rather than their literal enforcement, encouraging voluntary compliance and reputational self-management. This aligns

closely with Han's concept of positive power, where subjects govern themselves through the desire for visibility and recognition rather than fear of sanction.

Third, the communities differ in their regimes of truth. *r/Valorant* exhibits a centralized and bureaucratic epistemology that privileges institutional or journalistic sources while delegitimizing ordinary player claims. Direct appeals to the game developer are restricted, reinforcing a hierarchical communication order. By contrast, *r/AnimalCrossing* employs a more paternalistic and spatially organized logic. Potentially risky interactions such as trading are not always banned outright but are relocated to designated threads, producing order through visibility management rather than strict exclusion. These contrasting truth regimes illustrate how moderation discourse reorganizes knowledge flows in ways that mirror each game's socio-technical structure.

Overall, the study argues that digital game communities should be understood as socio-technical dispositifs where communication norms emerge at the intersection of platform affordances, cultural habitus, and multi-layered power mechanisms. The analysis demonstrates that toxicity, acceptable emotion, and ideal player conduct are not universal categories but context-dependent constructions shaped by game design and community governance. PvP environments tend to privilege disciplinary containment of affect, whereas PvE environments emphasize trust maintenance and aesthetic positivity.

The research contributes to communication and game studies in three ways. Empirically, it provides a rare comparative reading of PvP and PvE moderation regimes. Theoretically, it bridges Foucauldian and post-Foucauldian power frameworks with affordance theory and habitus. Methodologically, it illustrates the value of Foucauldian Discourse Analysis for examining platform rule texts as productive power technologies. Future research may extend this approach to player interactions, automated moderation systems, or longitudinal changes in community governance.

Giriş

Yirmi birinci yüzyılın başından itibaren dijital oyunlar sadece birer eğlence aracı olmaktan öteye geçerek milyonlarca insanın etkileşime girdiği, kimlik inşa ettiği ve toplumsal açıdan normları yeniden ürettiği sanal cemaatlere dönüşmüştür. Rheingold (2000) tarafından kavramsallaştırılan sanal cemaatler her ne kadar erken dönem internet çalışmaları için yapılmış olsa da günümüzde Reddit gibi platformlarda örgütlenen oyuncu toplulukları için de geçerliliğini korumaktadır. Bu kapsamda bu vb. platformlar oyuncuların oyunların teknik sınırlarını aşarak doğru ve yanlış davranışları müzakere ettiği, biz ve onlar ayrımını yaparak sınırları net olarak çizdiği normatif alanlara dönüşmüştür. Bununla birlikte bu alanlardaki düzen mekanizmaları ile ideal iletişim tanımı tek tip bir yapıya sahip değildir.

Dijital oyun kültürü ve çevrim içi topluluklar üzerine yapılan çalışmalar ele alındığında alan yazının tekil oyun türlerine veya belirli davranışlar üzerine odaklandığı görülmektedir. Bu kapsamda Kou ve Gui (2020) League of Legends gibi rekabetçi e-spor oyunlarında oyuncuların öfke ve duygu düzenleme stratejilerini inceleyerek rekabetin yarattığı toksisiteye odaklanmışlardır. Benzer şekilde Consalvo (2007), oyunlarda hile ve etik dışı davranışları oyun sermayesi kavramı üzerinden tartışarak oyuncuların ahlaki sınırları nasıl esnettiğini ortaya koymaktadır. Diğer taraftan platform yönetimi açısından Gillespie (2018), moderasyon mekanizmalarını internetin bekçileri olarak tanımlamış ve platformların içerikler üzerindeki egemenliğini ele almıştır. Her ne kadar oyunlar üzerinden olmasa da Zoller (2003), daha özel bir bağlamda iş sağlığı ve güvenliği söylemleri üzerinden bireylerin kurumsal politikalar aracılığıyla nasıl disipline edildiğini ve kendini denetleyen öznelerle dönüştüğünü analiz etmiştir. Rekabetçi oyun topluluklarında hakaret, dışlama ve saldırgan dilin sistematik biçimde üretildiğini gösteren çalışmalar (Blackburn & Kwak, 2014; Kwak vd., 2015),

bu pratiklerin yalnızca bireysel psikolojiye indirgenemeyeceğini ortaya koymuştur. Massanari (2015) ve Chandrasekharan vd. (2018) özellikle Reddit gibi platformlarda moderasyon, kural koyma ve yasaklama pratiklerinin yalnızca teknik düzenleme değil aynı zamanda normatif özne üretme mekanizmaları olarak işlediğini göstermiştir. Ancak söz konusu çalışmalar önemli katkılar sunmakla birlikte çoğunlukla tekil oyun evrenlerine odaklanmakta ve oyunların teknik mimarisi ile kural metinleri arasındaki ilişkiyi sistematik biçimde karşılaştırmalı olarak ele almamaktadır. Dolayısıyla bu çalışmalar dijital topluluklardaki davranış kalıplarını ve denetim mekanizmalarını anlamak için önemli bir zemin sunsa da oyunların teknik yapısı ile topluluğun iletişim normları arasındaki doğrudan ilişkiyi karşılaştırmalı bir perspektifle ele alma noktasında bir boşluk bulunmaktadır. Mevcut literatür genellikle rekabetçi oyunlardaki toksisiteye odaklanırken işbirlikçi oyunlardaki norm inşasını veya bu iki zıt yapının yarattığı farklı disiplin rejimlerini bir arada tartışmakta sınırlı kalmaktadır.

Bu çalışma, bu noktalardan hareketle dijital oyun topluluklarında normların nasıl yeniden üretildiğini ve hangi davranışların makbul hangilerinin ise sapma olarak kodlandığını kural metinleri üzerinden analiz etmeyi amaçlamaktadır. Bu kapsamda çalışmada incelenen kurallar yalnızca teknik yönergeler olarak değil, Foucault'nun (1980; 2019) vurguladığı üzere iktidarın mikro düzeyde işlediği disiplinler söylemleri olarak ele alınmaktadır. Bu bağlamda kurallar yalnızca davranışı sınırlayan mekanizmalar olarak kavranmamakta aynı zamanda belirli öznellik biçimlerini teşvik eden ve duyguların meşru sınırlarını çizerek ideal topluluk üyesini tanımlayan söylem pratikleridir. Bu doğrultuda Han'ın (2020; 2024) dijital gözetim ve pozitif iktidar tartışmalarıyla birlikte ele alındığında dijital toplulukların yalnızca baskı yoluyla değil ancak görünürlük, performans ve gönüllü uyum üzerinden de yürütüldüğünü ifade etmek mümkündür. Çalışmada ayrıca oyunların teknik olanaklılıkları (Hutchby, 2001) ve bu olanaklılıkların zamanla içselleştirilmesiyle oluşan kültürel habitus (Bourdieu, 1990) kavramları da kuramsal tanımlamanın temellerini oluşturmaktadır. Buna göre oyunların rekabetçi ya da işbirlikçi olma biçimleri sadece oynanış biçimlerini değil bununla birlikte hangi davranışların doğal hangilerinin ise istenmeyen güdültü olarak kodlanacağını alt yapısını da oluşturmaktadır. Topluluk kuralları ise oyunun teknik mimarisinin üretmiş olduğu risk alanlarına verilen disiplinler ve yönetsel yanıtlar olarak kavranmaktadır.

Bütün bu bilgilerden hareketle çalışmada dijital oyunların iki zıt kutbunu oluşturan rekabetçi/PvP (player versus player/oyuncuya karşı oyuncu) örneği olarak Valorant ve işbirlikçi/PvE (player versus environment/oyuncu çevreye karşı) örneği olarak Animal Crossing oyunları seçilmiştir. Bu oyunların Reddit platformunda yer alan ve kullanıcıların belirli konu etrafında toplanmak için oluşturmuş oldukları oyun kurallarının yer aldığı alt topluluklar olan subredditler karşılaştırmalı olarak incelenmektedir. Her iki oyunun kural setleri sadece birer yönerge olarak değil aynı zamanda iktidar teknolojisi olarak işlev edindiği için kaosu yöneten ve huzuru koruyan bir yapıya sahiptir. Dolayısıyla da Foucault'cu Söylem Analizi (FSA) ile oyunların teknik olanaklılıklarının ve yarattıkları habitusun topluluk kurallarını nasıl şekillendirdiğinin ortaya konması amaçlanmaktadır.

Mevcut literatür ağırlıklı olarak tekil oyun evrenlerine, rekabetçi oyunlardaki toksisiteye veya genel olarak platformlara odaklanmaktadır. Ancak oyunların teknik yapıları ile bu yapıdan doğan topluluk kuralları arasındaki ilişkiyi farklı oyun türleri arasında sistematik ve karşılaştırmalı olarak incelememektedir. Bu kapsamda bu çalışma oyunların teknik olanaklılıklarının ve kültürel habituslarının topluluk kuralları üzerinden nasıl farklılaşan birer iktidar teknolojisine dönüştüğünü ortaya koymayı amaçlamaktadır. Bu yönüyle toksisite ve "ideal oyuncu" kavramlarının oyun türlerine göre değişen bağlamsal anlamlarını görünür kılmaktadır.

Dijital Alanın Yapılandırıcı Gücü Olarak Olanaklılıklar ve Oyun Habitusunun Üretimi

Dijital oyunları oynayanların oluşturmuş olduğu 'dijital' topluluklar sadece oyun içeriklerinin veya stratejilerinin paylaşıldığı birer sosyalleşme alanı olmanın ötesine geçmektedir. Bu topluluklar aynı zamanda iletişim normlarının olduğu, platformların sunduğu teknik olanaklılıklarla ve üyelerin zamanla içselleştirdiği kültürel habitus ile şekillenen alanlardır. Platformların sunmuş oldukları teknik altyapı imkânı olanaklılıklar olarak yer edinirken söz konusu altyapı içerisinde herhangi bir şekilde eylemde bulunan kullanıcıların içselleştirmiş olduğu kültürel eğilimler ise habitusu oluşturmaktadır. Bu kapsamda teknolojik bir yapının veya tasarımılanmış bir nesnenin son kullanıcıya sunmuş olduğu eylem potansiyelini ifade eden olanaklılıklar kavramı kökenlerini Gibson (2015) tarafından kavramsallaştırılan ekolojik psikolojiye borçludur. Buna göre olanaklılıklar en basit biçimiyle bir çevrenin bir özneye ne sunduğu veya ne yapmaya izin verdiğini tanımlamaktadır. Bir sandalyenin oturulabilir olması gibi öznenin bağımsız olarak orada var olan eylem potansiyellerini ifade etmektedir.

Olanaklılıklar kavramı ekolojik psikoloji alanındaki tanımından dijital iletişim çalışmalarına uyarlanmıştır. Buna göre olanaklılıklar Hutchby (2001) tarafından insanların ne yapabileceğini kolaylaştıran veya zorlaştıran ama onları belli bir davranışı yapmaya zorlamayan özellikler olarak tanımlanmaktadır. Norman (1999) ise insan ve bilgisayar etkileşiminde tasarımın kullanıcıya hangi eylemlerin mümkün olduğunu algısal olarak işaret eden algısal olanaklılıklar sunduğunu vurgulamaktadır. Bunların yanı sıra olanaklılık kavramsallaştırması kullanıcı ile teknolojik nesne arasındaki davranışı hem kolaylaştıran hem de kısıtlayan çok boyutlu ilişkisel bir yapı olarak da tanımlanmaktadır (Evans vd., 2017). Böylece dijital iletişim ve oyun çalışmaları kapsamında olanaklılık kavramı, bir platformun arayüzünün, kod yapısının ve mekaniklerinin kullanıcılar tarafından hangi eylemleri gerçekleştirmeye teşvik edildiği veya hangi eylemlerden sakınmaları gerektiğini analiz etmek için kullanılmaktadır (Evans vd., 2017). Buna göre örneğin bir beğen butonu daha sınırlı bir etkileşimi olanaklı kılarken aynı zamanda karakter sınırlaması, kısa ve öz bir ifade biçimini teşvik etmektedir. Bu çerçevede teknolojik ortamlar kullanıcı davranışlarını doğrudan belirlemeyebilir. Ancak hangi eylemlerin teknik olarak kolay, zor veya hangilerinin ise çok daha zor olduğunu biçimlendirme açısından bir etkileşim zemini inşa etmektedir.

Teknik anlamdaki olanaklılıklar, toplumsal açıdan herhangi bir eylemi determinist bir şekilde belirlememektedir. Bununla birlikte belirli eylemleri daha olası veya doğal hale getirmektedir. Bu kapsamda kullanıcıların bu olanaklılıkları nasıl algıladığı ve kullandığı ise onların kültürel sermayesi ve içselleştirdikleri özellikleriyle ilgilidir. Dolayısıyla burada Bourdieu tarafından habitus olarak ifade edilen kavram devreye girmektedir. Buna göre habitus en yalın haliyle belirli bir sosyal alan içinde edinilen pratikleri ve algıları düzenleyen içselleştirilmiş eğilimler sistemi olarak tanımlanmaktadır (Bourdieu, 1990). Bu kapsamda habitus kavramı bireylerin içinde buldukları alanın yapısal özelliklerini içselleştirerek kalıcı eğilimler haline getirdiklerini öne sürmektedir (Bourdieu, 1990; 2003).

Dijital oyun kapsamındaki çalışmalarda habitus kavramı oyuncuların belirli bir oyun kültürü içinde nasıl sosyalleştiğini, hangi tip davranışları normal veya meşru olarak kabul edip kodladıklarını anlamlandırmak için kullanılmaktadır (Jaćević, 2022; Yurdam, 2018). Oyun topluluklarının bu anlamda bir alan olarak düşünülebileceği ve her oyun çeşidinin kendine ait bir teknik yapısının bulunduğu ifade edilebilir. Bunun bir yansıması olarak oyun topluluklarının ödüllendirdiği ve cezalandırdığı davranış biçimleri de yer almaktadır. Bu doğrultuda oyun topluluklarının belirli türde bir dijital habitus ürettiğini ifade etmek mümkündür (Taylor, 2006). Dahası Kirkpatrick (2015) oyun kültürünün oluşumunu incelerken özellikle oyun dergileri tarafından oluşturulan oyun söylemlerinin oyuncu kimliğinin erken oluşumundaki rolüne odaklanmıştır. Bu

kapsamda Kirkpatrick'e göre bu kimlik oyuncu habitusu olarak adlandırdığı *"birinin bir bilgisayar oyununa nasıl tepki vereceğini bilmesini sağlayan toplumsal olarak edinilmiş ve somutlaşmış eğilimler"*de yer almaktadır (2015, s. 19). Dijital oyunların habitus yaratma süreçlerini ele alan bir başka çalışmada farklı oyunlardaki avatar yaratma olanakları analiz edilmiştir. Bu analiz, seçeneklerin büyük çoğunluğunun beyaz olmayan insan ırkı görünümünü kolaylaştırmadığını ve bu sınırlamaların ırka dayalı bir beyaz habitusun güçlenmesine katkı sunduğunu ortaya koymuştur (Dietrich, 2013). Bu nedenle Bourdieu'nun (1990; 2003) tarihsel olarak birikmiş ve bedenselleşmiş eğilimler sistemi olarak tanımladığı habitus çerçevesinde düşünüldüğünde bir oyunu sürekli oynayan oyuncuların bu dijital alanla sürekli etkileşim içinde olmaları, söz konusu yapıyı ve onun karakterini zamanla içselleştirmelerine imkân tanımaktadır. Bu kapsamda bu süreç oyuncunun artık oyun kurallarını bilinçli bir şekilde düşünmek yerine oyunun kendi akışı içerisinde sezgisel olarak oyun hissi ile yönlendirebilmesine olanak tanımaktadır. Dahası dijital karakterin yetenekleri ve oyun alanının yapısı oyuncu için doğal ve kendiliğinden gelişmiş bir eylem yapısına dönüşerek sanal dünyadaki yeni alışkanlığa diğer bir ifadeyle habitusa dönüşmektedir.

Bütün bu bilgilerden hareketle örneğin rekabetçi oyunların sahip oldukları özellikleri ve oyunların dayanmış olduğu temel mimari gereği, sıralama sistemi, performans istatistikleri, anlık geri bildirim döngüleri ve başarıya dayalı hiyerarşi sistemi ile zaman zaman yine başarıya dayalı kast sisteminin oyuncularda rekabetçi bir habitus geliştirdiğini ifade etmek mümkündür. Söz konusu habitus ise daha çok hırs, statü, performans söylemleri ve dolayısıyla da duygusal yoğunlukla karakterize edilmektedir. Bu kapsamda Valorant gibi rekabetçi, çatışmacı ve hiyerarşik olanaklılıklara sahip oyunlar Jacevic'in (2022) ifade ettiği gibi doğrudan kişisel performansa, kazanma hırsına ve karşı tarafı yenmeye odaklı bir rekabetçi habitusun içselleştirilmesine zemin hazırlamaktadır. Diğer taraftan ise Animal Crossing gibi daha çok işbirliğine, estetiğe ve ticari olanaklılıklara dayalı oyunlar ise daha huzurlu bir arayışı ve yaratıcı emeğin sergilenmesini ve adil ticareti temel alan bir yaratıcı/ticari habitusun özümsemesine zemin hazırlamaktadır.

Dijital Topluluklarda Mikro İktidarın İşleyişi Moderasyon, Gözetim ve Uysal Öznenin Üretimi

Dijital oyunlarda teknik olanaklılık ve habitusun şekillendirmeleri sonucu potansiyel olarak kriz, kaos ve istenmeyen davranışların oyuncular tarafından sergilenmesi sonucunu doğurma ihtimalini de barındırmaktadır. Dijital oyun topluluklarında istenmeyen davranışları engellemek, oyuncuların bu kurallara uymasını sağlamak veya onları zorlamak için kural metinleri yer almaktadır. Söz konusu kurallar bütününü bir topluluk rehberi gibi görünse de temelinde Foucault'un kavramsallaştırdığı üzere disipline edici birer role de sahiptir. Foucault'nun (2019) disiplin toplumu yaklaşımı dikkate alındığında, topluluk rehberi gibi metinlerin sadece davranışları düzenlemekle kalmayıp onları normalleştiren, sınıflandıran ve gerektiğinde cezalandıran disiplinler araçlar olarak işlediği anlaşılmaktadır. Bu çerçevede kuralların sadece hangi davranışların istenmeyen davranışları olduğunu belirlemediğini aynı zamanda topluluğun hangi jestleri, duyguları, tonlamaları, etkileşim ve iletişim biçimlerini normal kabul ettiğini belirleyen birer mikro-iktidar görevi gördüklerini ifade etmek mümkündür (Foucault, 2019; 2018).

Foucault'un tanımlamış olduğu disiplin sadece makro iktidar alanında değil aynı zamanda esas işlevin görüldüğü mikro iktidar alanlarında gerçekleşmektedir. Buna göre disiplin sadece yasaklama üzerine kurulu olan bir düzenin ötesinde bedenleri, alışkanlıkları ve davranış kalıplarını da uysal bir hale getirecek mikro düzeyde işlemektedir. Dijital ortamlarda yer alan moderatörlerin işletmiş oldukları moderasyon işlevi tam olarak söz konusu mikro-iktidar işleyişine karşılık gelmektedir. Buna göre kullanıcılar her an bir moderatör, otomatik filtre, raporlama sistemi veya algoritmik bir müdahaleyle karşılaşabileceğini bilmektedirler. Bu durum Foucault'nun panoptikon modelindeki görünmeden gözetim mantığıyla örtüşür (Lyon, 2006). Merkezî bir kuleden tüm

hücrelerin izlendiği ama mahkûmların izlenip izlenmediklerini asla bilemediği yapı olarak tasvir edilen panoptikon (Foucault, 2019) metaforu dijital ortamlardaki disiplin kurallarının işlediği ve moderatörlerin rolleri konusunda önemli bir dayanak noktasını oluşturmaktadır.

Foucault'un gelenekselleşmiş panoptikon modelinin dijital dünyaya olan entegrasyonunda ve doğal olarak çalışma mantığındaki dönüşümü Han (2020) dijital panoptikon olarak tanımlamaktadır. Buna göre Foucault'nun klasik panoptikonunda bireyler dış bir otorite tarafından zorla izlendikleri için kendilerini disipline ederler. Ancak Han (2020), dijital dünyada bu gözetimin zorla değil gönüllü ifşa yoluyla gerçekleştiğini savunmaktadır. Bu kapsamda dijital panoptikonun işletildiği ortamlarda bireyler birbirleriyle iletişim kurabildikleri ve kendilerini sergileyebildikleri için bu dijital ortamlarda kendilerini özgür sanmaktadırlar (Han, 2024). Bununla birlikte dijital gözetimde de gözetimin devamlı olup olmamasından ziyade asıl önemli olanın her an izlenebilirlik ihtimali olduğu düşüncesi bireylerin kendi kendini denetlemesiyle sonuçlanır. Bir nevi otokontrol olarak işlev gören süreç, öznenin kendi üzerinde iktidarın taşıyıcısı hâline gelmesi olarak sonuçlanarak içselleştirilmiş bir denetim biçimine dönüşür (Rose, 2009; Foucault, 2018; Manokha, 2018).

Dijital dünyadaki topluluklarda moderasyon iktidar teknolojileri görevini görmektedir. Buna göre moderasyon katmanındaki moderatörlerin içerikleri yalnızca silmek veya kullanıcıları susturmak değil aynı zamanda toplulukların kültürel kodları kapsamında hangi davranışların normal hangilerinin ise sapma olduğunu belirleme yetkileri bulunmaktadır. Bu nedenle bu süreç rekabetçi oyunlardaki öfkenin (Battigalli vd., 2015), taciz içeren mizahın (Chou, 2023), alaycı söylemlerin (McLean, 2016) ve duygusal ileri gitmelerin disiplin altına alınması yetkisini de yine gözetim gücünün başındaki moderasyona vermektedir. Bu kapsamda ahlaki düzenleme ve davranışsal normlaştırma kavramlarının dijital boyuta taşınması bu katmanda işlemektedir (Schleusener, 2018). Diğer taraftan ticaret ve emeğe dayalı oyunların topluluklarında yer alan dolandırıcılık, fiyat manipülasyonu, mülkiyet ihlali ve spam gibi davranışların sert biçimde cezalandırılması düzenin dijital polisliği görevini görmesini de sağlamaktadır. Bu yönüyle oyun topluluklarının yalnızca teknik nesnelere olarak değil aynı zamanda sosyal, politik ve ekonomik ilişkileri düzenleyen mekanizmalar olarak işlev gördüğünü ifade etmek mümkündür (Galloway, 2012; Kitchin & Dodge, 2011).

Bu kapsamda dijital toplulukların denetim mekanizmasının tek boyutlu bir otoriteden ziyade insan, yazılım ve topluluk dinamiklerinin iç içe geçtiği çok katmanlı bir gözetim mimarisi üzerine kurulu olduğunu öne sürmek mümkündür. Buna göre bu mimarinin ilk katmanında Foucault'un panoptikon modelinin dijital bir tezahürü olan moderatörler yer almaktadır. Panoptikon modelinin dijital bir yansıması olarak değerlendirilebilecek sosyal medya gözetimi kavramsallaştırmasında (Trottier, 2013) görünmez gardiyan benzetmesinin de işaret ettiği üzere oyuncular ne zaman izlendiğini bilemez ve bu nedenle içeriklerinin silinmesi ya da topluluktan dışlanma riskini her an taşıyarak hareket ederler. Böylece söz konusu risk altında hareket etme oyuncuların dış bir iktidarı içselleştirmelerini ve oto-sansür mekanizmalarını devreye sokmasını sağlar.

Diğer taraftan modern ve dijital moderasyon pratikleri tekil ve geleneksel olarak insan kapasitesini aşan veri yoğunluğu nedeniyle sadece hiyerarşik gözetimle sınırlı kalmamaktadır. Gillespie'nin (2018) platformların bekçiliği tartışmasına paralel olarak, Gorwa vd. (2020) otomatik moderasyon araçlarının dil kalıplarını ve kullanıcı davranışlarını sürekli tarayarak disiplin sürecini otomatikleştirdiğini ve geleneksel insan gözetiminin eksiklerini giderdiğini vurgulamaktadır. Bununla birlikte rapor et butonu gibi diğer topluluk üyelerinin bildirimde bulunmasını sağlayan işlevler ise yatay bir hiyerarşi içerisinde gözetimin sürmesini sağlamaktadır. Yanal gözetim olarak adlandırılan bu süreç beraberinde topluluk üyelerinin her birinin birer denetçi olarak görev yapması sonucunu doğurmaktadır (Andrejevic, 2004).

Son olarak çok katmanlı bir gözetim, denetim ve disiplin süreci Foucault'un panoptikonu (2019) ile Han'ın dijital panoptikonun (2024) birleşimiyle son halini almaktadır. Buna göre dijital ortamlarda oyuncular, kuralların çizdiği sınırlar içerisinde iyi içerikler paylaşarak kendilerini gönüllü olarak ifşa etmektedirler. Bu süreci Han'ın (2020) biri ne kadar çok paylaşımda bulunursa o kadar çok beğenilir şeklinde yeni bir gözetim türü kapsamında değerlendirmek mümkündür. Bu çerçevede moderatörler istenmeyen yani toksik içeriği yasaklayan Foucault perspektifinden negatif bir iktidar uygularken toplulukların dijital platformlarının teknik yapısı ideal içeriği ödüllendiren Han (2025) perspektifinden pürüzsüzlük estetiği olarak tanımlanan ve dijital toplumun negatifliği, karmaşayı ve pürüzü ortadan kaldırarak sadece güzel ve olumlu olanı sergilediği pozitif bir iktidar uygulamaktadır. Bu nedenle bu ikili yapı kullanıcıyı hem disipline edilmiş uysal bir beden hem de performans sergileyen bir özne haline dönüşmesini teşvik etmektedir. Böylece topluluk üyeleri bu düzenekler aracılığıyla yalnızca neyin yasak olduğunu değil aynı zamanda neyin doğru, uygun ve makbul olduğunu da öğrenmektedir. Bu sayede gözetim altında değil bilakis gözetim sayesinde oluşan bir normatif iletişim düzeni ortaya çıkmaktadır.

Topluluk Normlarının Teknik Olanaklılıklar ve Disipliner Yanıtlar Ekseninde Kurulması

Dijital oyun topluluklarında yer alan kuralların işlevi yalnızca davranışı düzenlemekten ibaret değildir. Söz konusu kurallar aynı zamanda topluluk içerisindeki etkileşimin şeklini ve sınırlarını da belirleyen iki yönlü ve etkileşimli bir düzen yaratmaktadır. Dolayısıyla bu kurallar ve doğal olarak disipliner yapı davranışların nasıl görünür kılındığını ve nasıl sahnelendiğini de belirlemektedir. Bu kapsamda dijital oyun topluluklarındaki iletişim normları yalnızca moderatörlerin belirlemiş olduğu kuralların bir sonucu değil aynı zamanda oyunların teknik mimarisi ve sunduğu etkileşim imkânları etrafında şekillenen yapısal gerilimlerin bir ürünüdür. Bu bağlamda toksisite, saygı, adalet veya huzur gibi kavramlar soyut birer ahlaki göndermelerden ziyade dijital oyun içinde belirlenen risk alanlarına verilen düzenleyici yanıtlar olarak kavranmaktadır. Buna bağlı olarak dijital oyunların tasarımında ve işleyişinde yer alan teknik olanaklılıklar hangi davranışların mümkün, hangi davranışların cazip ve hangi davranışların ise istenmeyen davranışlar olduğunu önceden çerçevelemektedir (Norman, 1999; Hutchby, 2001; Evans vd., 2017). Bu nedenlerle dijital oyunlardaki normların oluşumu yalnızca kültüre değil aynı zamanda teknik bir zemine de dayanmaktadır.

Dijital oyunlardaki normlar ve bu normlara oyuncuların uymaları zorunluluğu ile bunun kontrolünü sağlayan moderatörler Foucault'nun (2018; 2019) disiplin mekanizması ve Han'ın (2020) pozitif iktidar analizi kapsamında dijital toplulukların nasıl yönetildiğini ortaya koymaktadır. Bununla birlikte dijital oyunlardaki iletişim pratiklerinin altında yatan diğer bir önemli etmen ise oyun dinamiklerinin kendisidir. Buna göre dijital oyunlardaki normlar keyfi olarak oluşmamaktadır. Normlar, hem oyunun teknik olanaklılığı hem de bu olanaklılığın şekillendirmiş olduğu habitus ile doğrudan ilişkilidir. Belirli durumlarda etkili veya uygun olduğu düşünülen davranış kuralları olarak tanımlanan sosyal normlar (Cialdini & Trost, 1998), oyun çalışmaları kapsamında sadece yazılımcıların ve geliştiricilerin kodlarıyla değil aynı zamanda oyuncuların geliştirdiği ve oyun sermayesi olarak sürdürülen ahlaki ve sosyal normlarla şekillenmektedir (Consalvo, 2007). Bu bağlamda, incelenen subreddit kurallarını (açık normlar) oyunun teknik yapısının yarattığı sosyal risklere karşı geliştirilen disipliner yanıtlar olarak kabul etmek mümkündür.

Bütün bunlardan hareketle PvP temelli oyunlar tasarımları gereği hız, sıralama, performans ölçümü, skor tabloları ve anlık geri bildirim döngüleri gibi parametreler üzerinden devamlı olarak bir karşılaştırma ve rekabet üretmektedir. PvP türü oyunlarda teknik olanaklılık oyuncuları devamlı olarak performanslarını görünür kılmaya, diğer oyuncularla kıyaslanmaya ve statü mücadelesine yönlendirmektedir. Söz konusu teknik zemin oyunlarda öfke patlamaları, ateşli ve şiddetli suçlama kültürünü ve aşağılama pratiklerini de rekabetçi habitusun bir imkânı olarak mümkün

kılmakta hatta teşvik etmektedir. Dolayısıyla rekabetçi oyunların teknik olanaklılıkları oyuncu topluluklarında Kou ve Gui (2020) tarafından rekabetçi toksisite olarak tanımlanan bir habitusu beslemektedir. Özellikle yüksek stres, hiyerarşi ve kazanma hırsı toksik iletişim olarak tanımlanabilecek öfke ve saldırganlık gibi istenmeyen davranışları beslemektedir. Bu kapsamda ortaya çıkan istenmeyen durumun kontrol altına alınabilmesi ve ideal olarak hiç ortaya çıkmaması için topluluk normları disiplin edici bir yapı olarak devreye girmektedir.

Disipline edici bir yapı olarak kavranan moderatörler aynı zamanda oyuncu topluluklarında gözetim işlevini de yerine getirmektedirler. Buna göre PvP oyunlarda geliştirilen kurallar, moderasyon politikaları ve yaptırım mekanizmaları, rekabetçi olanaklılığın ürettiği kaos ve istenmeyen davranışları disipline edici mikro-iktidar rolü olarak işlev edinmektedir. Bu sayede yalnızca küfür veya hakaret gibi hoş olmayan davranışlar yasaklanmakla kalmamakta, aynı zamanda hangi duyguların hangi ölçülerde ifade edilebileceği ve buna bağlı olarak hangi duyguların normal aşıp toksisiteye dönüştüğü de tanımlanmaktadır. Bu yönüyle Foucault'nun disiplin ve gözetim (2018; 2019) kavramlarının PvP oyunlarındaki olanaklılığın sağlamış olduğu esnekliği sınırlandırarak oyun içi iletişimi ve istikrarı sağlamaya yönelik disiplinler birer metin ve iletişim haline geldiğini ifade etmek mümkündür.

Diğer taraftan PvP oyunlarının yapısından farklı olarak konumlanan PvE oyunlarındaki teknik olanaklılıklar farklı bir tür gerilimi doğurmaktadır. Buna göre oyuncuların diğer oyunculara karşı doğrudan saldırısı ve rekabetten farklı olarak ekonomik adaletsizlik, emeğin görünmez olması ve güven ihlalleri gibi olumsuz ve istenmeyen tablolar doğabilmektedir. Çevreye karşı oynanan oyunlarda yer alan takas sistemleri, oyuncular arası ticaret, sınırlı kaynakların yönetimi ve işlevsel üretim gibi zorunluluklar oyuncular arasında yeni bir ekonominin doğmasını sağlamaktadır. Bu nedenle PvE oyunlarında paylaşım ve yaratıcılık odaklı bir habitus yapısı oluşmaktadır. Bu yönüyle Rheingold (2000) tarafından tanımlanan bir nevi sanal bir cemaat yapısında yer aldığı üzere güven ortamını tehdit eden dolandırıcılık ve emek hırsızlığı gibi riskler de gündeme gelmektedir. Bu kapsamda topluluk normları rekabetçi oyunlardan farklı olarak hakaret ve öfke temelli davranışları değil, dolandırıcılık, emek hırsızlığı ve manipülasyon gibi davranışları kontrol altına almaya yönelmektedir.

PvE şeklindeki oyunlarda Foucault'nun disiplininden farklı olarak Han'ın (2020; 2024) kuralların oyuncuları uysal olmaya değil, dürüst, şeffaf ve güvenilir olmaya zorlar olarak tanımladığı pozitif iktidar kavramsallaştırması devreye girmektedir. Bu kapsamda yalnızca yasaklayıcı bir disiplin değil şeffaflık, güven ve gönüllü uyum beklentisinin işletildiği dijital iktidar biçimleri yürürlüktedir. Bu yönüyle değerlendirdiğinde PvE temelli oyunların oyuncu topluluklarında geliştirilen normların cezalandırma işlevinin baskın olmadığı buna mukabil güven üretici, görünürlük arttırıcı ve iyi topluluk üyesi olmayı teşvik edici bir yapıya sahip olduğunu ifade etmek mümkündür.

Bu çerçevede her türlü oyun için var olan oyunların topluluk kurallarının yer aldığı metinler ve platformların bağımsız veya özerk olmadığını teknik olanaklılıkların ve oyunların yapısı kapsamında oyuncuların yaratmış olduğu risklere karşı verilen yanıtlar olarak değerlendirmek mümkündür. Dolayısıyla oyunun mekanik yapısı oyuncunun davranış yapısını da belirler. Bu davranışlar ise hangi davranışların disipline edilmesi veya hangi davranışların şeffaflaşması gerektiği gibi yanıtlanması gereken soruları doğurmaktadır.

Yöntem

Dijital oyun topluluklarındaki normların, oyunların teknik olanaklılıklarının ve kültürel habitusları ile olan ilişkisini ortaya koymak için çalışma nitel araştırma paradigması çerçevesinde

tasarlanmıştır. Dijital oyun topluluklarına ait kurumsal metinlerin iktidar, norm üretimi ve disiplin mekanizmaları bağlamında nasıl yapılandığını saptamak amacıyla araştırmada karşılaştırmalı nitel doküman analizi deseni benimsenmiştir. Çalışmada doküman analiziyle sınırlı kalınmasının temel nedenini araştırmanın odağının değişkenlik gösteren oyuncu davranışlarından ziyade bu davranışları yönlendiren, sabitleyen ve idealize eden kurumsal söylemi incelemek oluşturmaktadır. Araştırmanın temel amacını kural listeleri ve moderasyon duyuruları gibi metinlerin yalnızca içerik düzeyinde değil iktidar, norm üretimi ve disiplin mekanizmaları bağlamında nasıl yapılandığını ortaya koymak oluşturmaktadır.

Araştırma Soruları

Bu çerçevede çalışma, kurumsal norm üretiminin dijital oyun topluluklarında nasıl yapılandığını karşılaştırmalı olarak tartışmayı amaçlamaktadır. Bu temel amaç doğrultusunda çalışma, aşağıdaki araştırma sorularına yanıt aramaktadır:

AS1: R/Valorant (PvP) ve r/AnimalCrossing (PvE) topluluklarının kural metinlerinde toksik/istenmeyen özne, oyunların teknik olanaklılıklarına göre nasıl farklılaşmaktadır?

AS2: İki farklı oyunun kural setleri, Foucault'nun disiplinler ve Han'ın pozitif iktidar kavramları bağlamında ideal oyuncu kimliğini (uysal bedenleri) hangi tekniklerle üretmektedir?

AS3: Dijital topluluklarda hakikatin üretimi ve gözetim mekanizmaları oyunun mekanik yapısına göre nasıl bir kurumsal ve mekânsal düzen arz etmektedir?

Bu kapsamda söz konusu sorulara yanıt bulmak amacıyla araştırmada dijital oyun kültürünün iki zıt ucunu temsil eden toplulukların kural setlerini derinlemesine incelemek amacıyla amaçlı örneklem tercih edilmiştir (Patton, 2015, s. 401-410). Bu doğrultuda çalışma grubu nicel bir temsil gücünden ziyade rekabetçi ve işbirlikçi oyun dinamiklerinin yarattığı söylemsel zıtlığı en net biçimde ortaya koyan 2.6 milyon üyesi bulunan r/Valorant¹ ve 2.8 milyon üyesi bulunan r/AnimalCrossing² Reddit topluluklarından (subreddit) oluşturulmuştur. Vaka seçiminde oyun mekanikleri bakımından yüksek stresli, hiyerarşik ve kazanan veya kaybedenin olduğu sıfır toplamlı dinamiği temsil eden Valorant ile yaratıcı, ticarete dayalı ve pozitif toplamlı dinamiği temsil eden Animal Crossing oyunları belirlenerek bu oyunların Reddit üzerindeki en büyük toplulukları analize dâhil edilmiştir.

Veri Seti ve Veri Toplama Süreci

Araştırma verilerinin elde edilmesinde, söz konusu toplulukların yönetimini sağlayan ve moderatörler tarafından oluşturulan kurumsal metinler temel veri toplama aracı olarak kullanılmıştır. Nitel araştırmalarda dokümanlar değerleri, ilgileri ve kurumsal yapıları anlamak için sosyal olguların izleri olarak kabul edilmektedir (Bowen, 2009). Veri seti her iki subreddit'in ana sayfasında yer alan topluluk kuralları, kural maddelerinin detaylandırıldığı wiki/genişletilmiş yönergeler ve moderasyon ekibi tarafından yayınlanan sabitlenmiş duyurular olmak üzere üç temel doküman türünden oluşturulmuştur. Bu kapsamda veri setini oluşturan r/Valorant'ın topluluk kuralları 11 ana başlık ve 24 alt başlıktan, içindekiler, sıklıkla sorulan sorular, topluluk kaynakları ve Reddit topluluğu hakkındaki bilgileri kapsayan wiki/genişletilmiş yönergeler ve sabitlenmiş duyurulardan oluşmaktadır. Veri setini oluşturan r/AnimalCrossing'in topluluk kuralları ise 8 ana başlık, kod paylaşım başlığı ve moderasyon ekibi tarafından oluşturulmuş sabitlenmiş duyurulardan oluşmaktadır. Diğer taraftan kullanıcı yorumları, geçici paylaşımlar, haftalık etkileşim başlıkları, oyun güncellemelerine ilişkin informal yorumlar ve topluluk dışı link paylaşımları kurumsal normatif yapıyı sistematik biçimde temsil etmedikleri gerekçesiyle kapsam dışı bırakılmıştır.

¹ <https://www.reddit.com/r/VALORANT/>

² <https://www.reddit.com/r/AnimalCrossing/>

Çalışmanın verileri 10 Eylül 2025 tarihinde çekilmiş olmakla beraber kuralların tarihsel değişimi yerine, mevcut teknik olanaklıklar ile güncel habitus arasındaki ilişkinin ve iktidar teknolojilerinin anlık görüntüsünün çözümlenmesi hedeflendiğinden veriler 2025 yılı Eylül ayındaki yönetim rasyonalitesini yansıtmaktadır.

Veri Analiz Süreci

Toplanan verilerin analizinde, metinlerin dilbilgisi yapısından ziyade bu metinlerin kurumlar içindeki iktidar, bilgi ve özne üretimindeki rolüne odaklanan Foucault'cu Söylem Analizi (FSA/Foucauldian Discourse Analysis/FDA) uygulanmıştır. Analiz sürecinde ise Arribas-Ayllon ve Walkerdine'in (2008) geliştirdiği çerçeve temel alınarak analitik şeffaflığı sağlamak için üç aşamalı bir protokol izlenmiştir. Analiz süreci klasik tematik analizlerde olduğu gibi kod-tema-frekans zinciri üzerinden değil FSA'nın doğasına uygun biçimde söylemsel işlevlerin ve normatif düzeneklerin çözümlenmesi üzerinden yürütülmüştür. Bu doğrultuda çalışmada önceden belirlenmiş bir kod listesi oluşturulmamış bunun yerine metinler yinelemeli bir okuma süreciyle analiz edilmiştir. Bu kapsamda ilk aşamada her iki topluluğa ait kural metinleri bütüncül olarak okunmuş ve metinlerde hangi davranışların problematikleştirildiği, hangi öznellik biçimlerinin meşrulaştırıldığı ve hangi eylemlerin sapma olarak tanımlandığı belirlenmiştir. Bu aşamada dikkat edilen temel söylemsel göstergeler yasaklama biçimleri, normatif sınır çizimleri, meşrulaştırma gerekçeleri, yaptırım türleri, özneye atfedilen sorumluluklar ve duygulanım düzenlemeleri olmuştur.

İkinci aşamada bu söylemsel göstergeler, Arribas-Ayllon ve Walkerdine'in (2008) geliştirdiği çerçeve doğrultusunda, metinlerin ne anlama geldiğinden ziyade ne yaptığı sorusu etrafında değerlendirilmiştir. Bu kapsamda kural metinlerinin oyuncularını nasıl konumlandığı, hangi davranışları görünür kıldığı veya bastırdığı ve hangi iktidar teknikleriyle işlediği analiz edilmiştir. Üçüncü aşamada analiz, oyunların teknik olanaklıkları ve ürettikleri kültürel habitus bağlamına yerleştirilmiştir. Ardından söylemsel düzenlemeler Foucault'nun disipliner iktidar, Han'ın pozitif iktidar ve Bourdieu'nun habitus kavramları ışığında karşılaştırmalı olarak yorumlanmıştır. Bu süreçte ortaya çıkan temalar kodlamaya dayalı nicel genelleme amacı taşımayan metinden türetilmiş analitik kategoriler olarak ele alınmıştır.

Verilerin yorumlanmasında Khan ve MacEachen'in (2021) belirttiği üzere FSA'nın sosyal meşruiyeti inceleme imkânından faydalanılmıştır. Geleneksel içerik analizinden farklı olarak bu yaklaşım, makbul oyuncu davranışları kapsamında başarılı/meşru iddialar ile toksik/başarısız iddialar kapsamında marjinalize edilmiş/başarısız iddialar arasındaki ayrımın nasıl kurumsallaştırıldığını ortaya koymaktadır. Son olarak, kuralların işlevi Powers'ın (2007, s. 4-8) vurguladığı üretken iktidar kavramıyla ilişkilendirilmiştir. Powers'a (2007) göre disipliner metinler sadece yasaklayıcı değil aynı zamanda statükoyu sürdürecektir istekli ve yetenekli bedenler üretmektedir. Bu doğrultuda analiz, kural metinlerinin Foucault'nun disiplin, Bourdieu'nun habitus ve Han'ın şeffaflık kavramları ışığında ideal oyuncu kimliğini nasıl inşa ettiğini çözümlenmeyi amaçlamaktadır.

Analiz bölümünde kullanılan alıntılar tekil veya istisnai örnekler olarak değil her iki toplulukta da tekrar eden normatif merkezi temsil eden ve moderasyon pratikleriyle tutarlılık gösteren söylemsel örüntüleri görünür kılmak amacıyla seçilmiştir. Alıntıların seçimi söylemin baskın işlevini ve düzenleyici mantığını en açık biçimde yansıtan ifadeler arasından yapılmıştır. Bu doğrultuda analiz alıntılarının nicel sıklığından ziyade kurumsal normların hangi söylemsel tekniklerle meşrulaştırıldığına odaklanmaktadır.

Bulgular ve Tartışma

Çalışmada örneklem olarak belirlenen r/Valorant (rekabetçi/PvP) ve r/AnimalCrossing (işbirlikçi/PvE) oyunlarının topluluk kurallarında yer alan metinler Foucault'cu Söylem Analizi (FSA) ile incelenmiştir. Analiz, bu kural metinlerinin topluluk içinde hangi davranışları meşru, kabul edilebilir ya da problemli olarak tanımladığını ve bu tanımların oyunların teknik yapılarıyla nasıl ilişkilendiğini ortaya koymayı amaçlamaktadır. Bu doğrultuda bulgular, dijital oyun topluluklarında norm üretiminin ve düzenleyici mekanizmaların farklı oyun türlerinde nasıl yapılandığını gösteren üç temel tema etrafında sunulmaktadır.

Bulgular bölümünde sunulan alıntılar her iki toplulukta da kural metinleri boyunca tekrar eden söylemsel kalıpları ve düzenleyici mantıkları temsil eden örnekler olarak kullanılmıştır. Analiz sürecinde benzer işlevi yerine getiren çok sayıda ifade tespit edilmiş ve metin içinde yer verilen alıntılar bu örüntüleri en açık ve yoğun biçimde somutlaştıran örnekler arasından seçilmiştir. İncelenen veri seti moderasyon ekibi tarafından üretilmiş kurumsal metinlerden oluştuğu için normatif çerçeveye açık biçimde çelişen majör söylemsel kırılmalar sınırlıdır. Bu nedenle analiz veri dışlamaya değil kural metinlerinin tekrar yoluyla nasıl tutarlı bir hakikat rejimi ürettiğini ve pekiştirdiğini ortaya koymaya odaklanmıştır.

Dijital Oyun Kültüründe Toksikite ve Topluluk Dinamikleri

Foucault (2020) iktidarın işleyişinin makbul olanı tanımlamaktan ziyade anormal olanı belirlemek ve dışlamak üzerinden gerçekleştiğini savunur. Dijital oyun kültüründe söz konusu anormal davranışlar toksisite veya toksik davranış olarak adlandırılmaktadır. Bununla birlikte analiz kapsamında ele alınan iki oyun kapsamında toksisitenin ortak bir tanımının olduğunu ifade etmek mümkün değildir. Bu kapsamda oyunların teknik olanaklıklarının ve habituslarının neyin toksik kabul edileceğini belirleyen farklı rejimler yarattığı görülmektedir. r/Valorant gibi rekabetçi yapılarda toksisite sistemin işleyişini bozan bir "kaos" (duygusal taşkınlık), *hakaret* ve *kişisel saldırılar* üzerinden inşa edilmektedir. Animal Crossing gibi işbirlikçi yapılarda ise toksisite toplumsal sözleşmeyi bozan bir "güven ihlali" (ahlaki çöküş) olarak inşa edilmektedir.

R/Valorant topluluğunda özellikle madde 1.1'de açık biçimde *"kullanıcılara saldıran veya hakaret eden gönderiler ve yorumlara izin verilmez. [Submissions and comments that attack or insult users are not allowed]"* ifadesiyle kişisel saldırılar meşru tartışma sınırlarının dışında konumlandırılmaktadır. Ancak kural metninin devamında yer alan *"Tartışmalar olur, ancak kişisel saldırılar kabul edilmez. [Arguments happen, but ad hominem attacks are unacceptable]"* ifadesi çatışmanın bütünüyle dışlanmadığını göstermektedir. Buna göre kural, çatışmaların belirli sınırlar içinde kabul edilebilir bir pratik olarak tanımlandığını ortaya koymaktadır. Bu kapsamda disipline edilmiş ve rasyonelleştirilmiş bir çatışma modelinin idealize edildiğini öne sürmek mümkündür. Bu bağlamda bu noktada toksisite çatışmanın varlığına değil ancak çatışmanın kontrolsüz ve bedenselleşmiş haline gönderme içermektedir. Buna bağlı olarak r/Valorant topluluğunda iletişim normlarının çatışmanın varlığından ziyade onun biçimini, yoğunluğunu ve yöneldiği hedefleri düzenlemeye odaklandığı görülmektedir.

Rekabetçi habitusun egemen olduğu r/Valorant topluluğunda disipline edilmesi gereken temel tehdit irrasyonel öfke olarak belirlemektedir. Buna göre topluluk kurallarında yer alan ve dışlanan öznenin duygularını kontrol edemeyen oyuncu olarak kodlandığını öne sürmek mümkündür. Özellikle madde 3.5 bu disipliner mekanizmanın en somut örneğidir. Bu kural metnine göre memnuniyetsizlik değil ancak memnuniyetsizliğin ifade edilmiş biçimi şu sözlerle yasaklanmaktadır: *"Abartılı, alaycı veya başka şekilde kışkırtıcı memnuniyetsizlik ifadeleri 'sövgü' olarak sınıflandırılacak ve kaldırılacaktır. [Hyperbolic, acerbic, or otherwise inflammatory*

expressions of dissatisfaction will be classified as a 'rant' and removed.] Burada kullanılan “abartılı” ve “kışkırtıcı” tanımlamalarının Foucault’cu anlamda iktidarın sadece eylemi değil aynı zamanda öznenin duygulanımını da disipline ettiğini öne sürmek mümkündür. Bu kapsamda ilgili kural, *“bireysel oyunlarla ilgili genel veya kişisel şikâyetlerin [generalized or personal complaining]”* silineceğini belirterek, oyuncunun yaşadığı smurfing, kötü eşleştirme vb. teknik mağduriyeti dile getirmesini istemektedir. Ancak eğer bu dile getiriş rasyonel değilse oyuncu gayrimeşru ilan edilerek kural ihlal eden toksik oyuncu olarak kodlanmaktadır. Dolayısıyla r/Valorant topluluğunda toksisite öncelikli olarak duygunun kontrolsüz biçimde dışa vurumu üzerinden problemlenmektedir.

Buna karşın, pozitif toplamlı bir yapıya sahip olan r/AnimalCrossing topluluğunda toksisite duygusal bir taşkınlık olarak değil ekonomik ve ahlaki bir güven sorunu olarak tanımlanmaktadır. R/AnimalCrossing oyununun topluluğundaki kural metinleri ele alındığında toksik öznenin hırsız veya fırsatçı olarak kodlandığı görülmektedir. Bu kapsamda 3. madde oyun içi ticareti yasaklarken gerekçe olarak doğrudan güvenlik tehdidine işaret etmektedir: *“Bu subreddit ticaret odaklı olmadığından, topluluğu dolandırıcılardan koruyamıyoruz, bu nedenle potansiyel olarak güvenli olmayan ticaretlere olanak sağlamak istemiyoruz.” [As this subreddit isn't focused on trading, we are unable to protect the community from scammers so we do not want to facilitate any potentially unsafe trades].* Bu doğrultuda burada temel tehdit duygusal bir kaos olmaktan öte güvenin ve emeğin ihlal edilmesi olarak belirmektedir. Bu bağlamda değerlendirildiğinde “dolandırıcılar” ve “güvenli olmayan ticaretler” vurgusunun r/Valorant’taki duygu disiplininin yerini burada bir güvenlik söyleminin aldığını göstermektedir. Buna göre iktidar topluluğu öfkeli üyeden değil ahlaksız üyeden korumaya odaklanmıştır.

R/AnimalCrossing topluluğunda vurgulanan ahlaki disiplin özellikle mülkiyet ve emek hırsızlığına odaklanan 7. ve 8. maddelerle pekiştirilmektedir. Bu kapsamda 7. madde *“Maalesef, kendi kendini tanıtan spam, sıklıkla yapılan sanat hırsızlığı ve dolandırıcılık siteleri nedeniyle mağaza bağlantılarına izin veremiyoruz” [Unfortunately we cannot allow store links due to self-promotional spam, frequent art stealing, and scam sites]* ve 8. madde *“Tüm sanat eserlerinin başlığında orijinal sanatçıya atıfta bulunulmalı veya OC olarak işaretlenmelidir” [All artwork must credit the original artist in the title or be marked as OC]* ifadeleriyle mağaza linklerini yasaklarken “sık yaşanan sanat hırsızlığı” ve “dolandırıcı siteler” riskine atıf yapmaktadır.

Benzer şekilde 8. madde de yer alan *“Sanatçının itibarını kasıtlı olarak çalmak veya tekrarlanan şekilde orijinal sanatçıya atıfta bulunmamak, hesabın askıya alınmasıyla sonuçlanabilir” [Intentionally stealing credit or repeatedly not crediting the original artist may result in a ban]* şeklindeki kural daha sert tonda emeğe saygı duymayanları topluluktan tamamen dışlamakla (ban) tehdit etmektedir. Bu kapsamda emeğin sahipliği yalnızca hukukî olarak değil ayrıca ahlaki bir kategori olarak üretilmektedir. Böylece toksisite güven kırıcı, emeği görünmez kılan ve şeffaf olmayan eylemler etrafında inşa edilmektedir. Bu karşılaştırma, toksisitenin evrensel bir olgudan ziyade oyunun teknik ve kültürel mimarilerinin ürettiği özgül tehdit alanlarına göre şekillendiğini göstermektedir. Bu alıntılar ışığında, Valorant kurallarının “irrasyonel/öfkeli” özneyi dışlayarak kaosu engellemeyi amaçladığını ifade etmek mümkündür. Bununla birlikte Animal Crossing kurallarının ise “hırsız/fırsatçı” özneyi dışlayarak güven ortamını tesis etmeyi amaçladığı görülmektedir.

Rekabetçi yapıya sahip Valorant’ta toksisitenin duygusal taşkınlık ve irrasyonel öfke etrafında tanımlanması işbirliğine dayalı Animal Crossing’de ise toksisitenin güven ihlali ve ahlaki sapma olarak inşa edilmesi, normların oyunun teknik mimarisi ile oyuncu habitusunun etkileşiminden türediğini göstermektedir. Böylece toksisite olgusunun evrensel değil, oyunların sunduğu

olanaklıklar ve ürettikleri kültürel beklentiler tarafından şekillenen söylemsel bir kategori olduğu görünür hâle gelmektedir.

Gözetim Rejimlerinde Ceza Tehdidi ve Gönüllü Uyum

Dijital topluluklarda düzenin sağlanması tek tip bir iktidar pratiğiyle gerçekleşmemektedir. Bu kapsamda incelenen topluluk kurallarının oyunların habitusuna göre iki farklı gözetim rejimi ortaya koyduğunu ifade etmek mümkündür. Buna göre r/Valorant'a ait kural metinlerinde düzenin, yasaklayıcı ifadeler, yaptırım tehditleri ve açık sınır çizimleri aracılığıyla inşa edildiği görülmektedir. Diğer taraftan r/Animal Crossing topluluğuna ait kural ve moderasyon metinlerinde ise düzenin, gönüllü uyuma, estetik standartlara ve olumlu etkileşim beklentisi üzerine yapılan vurgular üzerinden kurulduğu anlaşılmaktadır. Bu çerçevede her iki toplulukta da düzenleyici normlar oyuncuların hangi davranışları kaçınılması hangi davranışların ise teşvik edilmesi gereken pratikler olarak algılanması gerektiğine dair farklı yönlendirici çerçeveler sunduğu görülmektedir. Buna göre r/Valorant'ta oyuncu yasaklardan kaçınarak r/Animal Crossing'de ise beğeni arzularak uysallaşmaktadır.

R/Valorant topluluğuna ait kural metinlerinde içerik üretimine ilişkin beklentilerin açık ve ayrıntılı biçimde tanımlandığı görülmektedir. Rekabetçi ve hiyerarşik bir yapıya sahip olan r/Valorant kuralları itaatkâr özneyi üretmek için doğrudan ceza tehdidini ve disipliner mekanizmayı kullanmaktadır. Bu kapsamda *"Düşük Çaba Gerektiren Gönderiler" [Low-effort Submissions]* başlığını taşıyan 3.2 numaralı kural bireysel başarının paylaşılmasını, eğer topluluğa fayda sağlayan bir analiz içermiyorsa bir cezalandırma yöntemi olarak "silme" tehdidiyle yasaklamaktadır. Bunu da *"Oyundaki rütbe atlamaların veya galibiyet/mağlubiyetlerin, herhangi bir ek tartışma yaratmayan ekran görüntüleri veya duyuruları... moderatörlerin inisiyatifine bağlı olarak silinebilir" [Screenshots or announcements of in game rank-ups or game wins/losses that provide no additional discussion... may be removed at the discretion of moderators.]* ifadeleriyle detaylandırmaktadır. Bu yönüyle iktidar oyuncudan sadece oynamasını değil bununla birlikte aynı zamanda üretmesini de talep etmektedir. Aksi takdirde onu "düşük efor" (low-effort) damgasıyla cezalandırma yetkisini kendisinde saklı tutmaktadır. Yine devamlı olarak -ebilir şeklindeki ihtimal barındıran ve kesin olmayan ifadeler kullanıcıyı sürekli olarak panoptik bilinç halinde tutmayı hedeflemektedir. Bu da içerik üreticileri açısından sürekli bir değerlendirme ve denetim beklentisinin kurulduğuna işaret etmektedir.

Daha da önemlisi r/Valorant topluluğuna ait kural metinlerinde içerik paylaşımına ilişkin düzenlemelerin yalnızca içerik türüyle sınırlı kalmadığı bununla birlikte zaman boyutunu da kapsayacak şekilde ayrıntılandırıldığı görülmektedir. *"Oyun içi görüntülere odaklanan video içeriklerine... Çarşamba ve Cumartesi günleri, GMT saat dilimi baz alınarak izin verilecektir. Kısa videolar (clips) için yayın izni, gece yarısı (00:00) itibarıyla başlayacak ve ertesi günün gece yarısına kadar sürecektir" [Video content focused on Gameplay... will be allowed... on Wednesdays and Saturdays using GMT timezone. Clips will be allowed from midnight (00:00) until midnight the next day]* şeklindeki madde 4.1 ile video ve kısa video paylaşımlarının belirli gün ve saat aralıklarıyla sınırlandırıldığını açık biçimde ortaya konmaktadır. Buna göre iktidar, zamanı bir ceza/ödül mekanizmasına dönüştürmektedir. Bu kapsamda gözetim rejimi, oyuncuya istediğin zaman paylaşamazsın şeklinde kesin bir sınır çizmektedir. Oyuncu, ancak otoritenin belirlediği Çarşamba ve Cumartesi günlerinde konuşabilen zamanı disipline edilmiş bir özne olarak konumlandırılmaktadır. Böylece r/Valorant topluluğunda içerik paylaşımı, yalnızca neyin paylaşılacağı değil ne zaman paylaşılacağı üzerinden de düzenlenen bir normatif yapı içinde tanımlanmaktadır.

Buna karşın r/AnimalCrossing topluluğuna ait kural ve moderasyon metinlerinde gözetim dışsal bir yasaklamadan ziyade oyuncunun kuralları içselleştirmesini talep eden daha derin bir iktidar teknolojisini işletmektedir. Bu yaklaşım, özellikle topluluk kurallarının giriş bölümünde yer alan ve moderasyon anlayışını doğrudan tanımlayan ifadelerde belirginleşmektedir. Topluluk kurallarının giriş metninde yer alan;

“Unutmayın: Bu kurallar isteğe bağlı değildir ve paylaşımlarınız ile yorumlarınız her zaman kurallarımıza uymak zorundadır! Hangi içeriğin kalıp kalmayacağına dair son söz moderatörlerimize aittir. Moderatörler, kuralların lafzına değil ruhuna göre hareket eder ve kural avukatlığı yapmakla ilgilenmezler.” [Remember: These rules are not optional and your posts and comments must abide by our rules at all times! Our moderators will have the final say on what stays and what goes. The mods operate by the spirit of the rules, not the letter, and are not interested in rule-lawyering.]

İfadeleri, moderasyonun yalnızca yazılı kuralların mekanik uygulanmasına değil kuralların arkasında varsayılan normatif çerçevenin benimsenmesine dayandığını ortaya koymaktadır. Bu bağlamda kural avukatlığının açıkça reddedilmesi oyuncuların kuralları dışsal sınırlar olarak test etmelerinden ziyade yazılı olmayan beklentileri de dikkate alarak hareket etmelerinin beklendiğine işaret etmektedir. Dolayısıyla oyunculardan kural avukatlığı ifadesiyle yasaya dışarıdan bakmayı ve boşluk arama temsil edilirken, kuralların ruhu ile yazılı olmayan normların içselleştirilerek itaat edilmesi beklenmektedir.

Diğer taraftan r/AnimalCrossing topluluğunda gözetim rejimi, ceza korkusuna dayalı bir disiplin mekanizmasından çok, estetik bir standart oluşturma ve oyuncuları buna gönüllü olarak uyum sağlamaya teşvik etme üzerine kuruludur. Buna göre;

“Oyunda sıkça karşılaşılan durumların ekran görüntüleri, mevcut kullanıcılar için tekrarlayıcı nitelikte olduğundan kaldırılabilir. Son derece düşük kaliteli içerikler de kaldırılma riski taşır. Aşırı bulanık, eğik, titrek veya grenli video/ekran görüntüleri gibi düşük kaliteli içerikler, moderatörlerin inisiyatifini doğrultusunda kaldırılabilir” [Screenshots of common occurrences in the game is repetitive for returning users so it may be removed. Extremely low-quality content may be removed. Low quality content, such as extremely blurry, tilted, shaky or grainy videos/screenshots may be removed at moderator discretion.]

Şeklindeki 6. madde oyundaki sıradan olayların paylaşılmasını yasaklayarak, içeriklerin özgünlük ve görsel kalite açısından belirli standartları karşılamasını bekleyen bir düzenleyici mantık ortaya koymaktadır. Benzer şekilde bulanık veya titrek görsellerin reddedilmesi işlevini bir yasaktan ziyade bir kalite standardı dayatması olarak kavramak mümkündür. Bu durum, estetik niteliklerin yalnızca teknik bir kalite ölçütü olarak değil aynı zamanda hangi içeriklerin görünür ve değerli kabul edileceğini belirleyen normatif bir kriter olarak işlediğini düşündürmektedir. Bu estetik temelli düzenleme Han'ın dijital ortamlarda öznenin görünürlük ve beğeni üzerinden işleyen iktidar biçimlerine ilişkin tespitleriyle birlikte ele alındığında gözetimin yalnızca dışsal yaptırımlara değil aynı zamanda gönüllü uyum ve kendini sunma pratiklerine dayalı olarak da işleyebileceğini göstermektedir. Bu yönüyle r/Valorant'ta gözetim cezadan kaçınmaya dayalıyken, r/AnimalCrossing'de ise gözetim, ahlaki uyum ve görünür saygınlık üretmeye dayanmaktadır. Dolayısıyla Valorant'ta oyuncu silinmemek için kurallara uyarken Animal Crossing'de görünür olmak ve beğenilmek için kurallara uymaktadır.

Rekabetçi ve hiyerarşik bir mimariye sahip Valorant'ta ceza tehdidi zaman çizelgesi ve silme pratikleri Foucault'nun disipliner iktidar modelini yansıtmaktadır. Diğer taraftan estetik performans ve görünürlük temelli Animal Crossing kuralları ise Han'ın pozitif iktidar kavramsallaştırmasıyla

örtüşen gönüllü bir öz-denetim üretmektedir. Böylece gözetimin hem cezalandırıcı hem de arzuyu yönlendiren biçimleri oyunun sunduğu olanaklılıklar üzerinden farklı özneleşme biçimleri üretmektedir. Bu doğrultuda gözetim rejimlerinin oyunların teknik olanaklılıkları ve kültürel habituslarıyla nasıl uyumlu şekilde işlediği de anlaşılmaktadır.

Dijital Oyun Topluluklarında Hakikat Rejimleri

Foucault'cu Söylem Analizi kuralları yalnızca normatif metinler olarak değil aynı zamanda hakikat oyunlarının üretildiği alanlar olarak ele almaktadır. Buna göre hakikatin kim tarafından, hangi yetkiyle ve hangi kurumsal konumdan üretildiği ayrı bir önem taşımaktadır (Arribas-Ayllon & Walkerdine, 2008). Bu kapsamda r/Valorant'ta daha çok merkezîyetçi ve bürokratik bir doğruluk yapısı öne çıkarken r/AnimalCrossing'de ise daha paternalistik ve mekânsal olarak yapılandırılmış bir iktidar formu baskın olarak konumlanmaktadır.

R/Valorant oyununda hakikat üretimi ağırlıklı olarak hiyerarşik bir yapı üzerine kuruludur. Toplulukta kurallarında yayınlanan 6.1. madde *"Gazeteci kaynakları ve sektör içinden kişiler tarafından yayınlanmadığı sürece hile iddialarına izin verilmeyecektir. Twitter, Reddit vb. kaynaklardan doğrulanmamış bilgilere izin verilmeyecektir."* [All accusations of cheating will be disallowed unless published by journalistic sources and industry insiders. Unverified sources from Twitter, Reddit, etc. are not allowed.] ile doğrulanmamış kaynaklar ifadesi sıradan kullanıcının deneyimini güvenilmez bilgi olarak kodlamaktadır. Bu düzenleme, sıradan oyuncuların deneyimlerine dayalı iddiaların güvenilir bilgi statüsüne sahip olmadığını ve hakikat üretiminin belirli kurumsal kaynaklarla sınırlandırıldığını ortaya koymaktadır.

Bu kapsamda oyuncuların birbirlerini raporlayabilir ancak hiyerarşinin en tepesinde olan oyunun sahibine (Riot Games) seslenememektedirler. Özellikle 5.3. madde de yer alan *"Bireylere veya belirli varlıklara doğrudan hitap etmek yasaktır... Doğrudan hitap olarak kabul edilen bazı yaygın kelimeler ve ifadeler şunlardır: 'Riot lütfen...', 'Sevgili Riot'..."* [Directly addressing individuals or distinct entities is not allowed... Some common words and phrases that are considered direct addresses include: 'Riot please', 'Dear Riot'...] ifadeleriyle kullanıcıların doğrudan dijital sahibe hitap etmelerini yasaklamaktadır. Bu bağlamda bu kural dikey talepleri dolaşıma kapatırken yatay bir gözetim ve şikâyet ağının güçlü bir şekilde desteklendiği anlamını doğurmaktadır. Böylece rekabetçi oyun yapısının üretmiş olduğu gerilim iletişim kanallarının yasaklanması gibi teknik ve meşru bilgi kaynaklarının sınırlandırılması gibi söylemsel açıdan disipline etmektedir. Böylece r/Valorant topluluğunda hakikatin hangi kanallar aracılığıyla dolaşıma girebileceği kural metinleri aracılığıyla açık biçimde tanımlanmaktadır.

Buna karşılık r/AnimalCrossing topluluğuna ait kural ve moderasyon metinlerinde, düzenleyici otoritenin katı ve bürokratik bir doğruluk rejimi üzerinden değil kuralların nasıl yorumlanacağına ilişkin yönlendirici bir çerçeve üzerinden tanımlandığı görülmektedir. Bu kapsamda topluluk kurallarının girişinde yer alan *"Moderatörler, kuralların lafzına değil ruhuna göre hareket eder ve kural avukatlığı yapmakla ilgilenmezler."* [The mods operate by the spirit of the rules, not the letter, and are not interested in rule-lawyering.] ifadeleri moderatörleri yasa koyucu olarak değil ruh koruyucu olarak konumlandırmaktadır. Bu düzenleme kullanıcıların kuralları yalnızca biçimsel sınırlar olarak test etmelerinden ziyade yazılı olmayan topluluk normlarını da dikkate alarak hareket etmelerinin beklendiğine işaret etmektedir.

Moderatörlerin koruyucu bir konumda tanımlanması dijital ortamlarda düzenin, karmaşa ve pürüzün görünürlüğünün sınırlandırılması ve daha düzenli, estetik ve olumlu bir sahnenin korunması üzerinden kurulduğuna işaret etmektedir. Bu kapsamda 5. madde de *"Arkadaş kodlarınızı/Dodo kodlarınızı... sabitlenmiş kod paylaşımı başlığını bırakmanızı rica ediyoruz."* [We

require you to place your friend codes/dodo codes... in the stickied code sharing thread.]yer alan ifadeyle ticaret ve kod paylaşımı gibi etkileşimlerin ana akıştan ayrıştırıldığı görülmektedir. Bu düzenleme, söz konusu etkileşimlerin tamamen yasaklanmasından ziyade belirli başlıklar altında toplanarak dolaşıma sokulmasını öngörmektedir. Bu sayede kod paylaşımı ve ticaret gibi pratikler görünürlük düzeyi sınırlandırılmış etkileşimler olarak konumlandırılmaktayken ana akış ise daha çok estetik, düzenli ve olumlu içeriklere ayrılmaktadır. Bu durum, gözetimin yasaklayıcı müdahalelerden ziyade görünürlük ve düzenleme yoluyla işleyen bir mantık üzerinden kurulduğunu düşündürmektedir.

R/Valorant oyununda iktidarın kanıtı öncelediğini ancak r/AnimalCrossing'de ise niyet ve ruhun ön planda olduğunu ifade etmek mümkündür. Buna göre her iki toplulukta da normların rastlantısal olmadığını öne sürmek mümkündür. Bu normlar oyunun teknik olanaklıklarının ürettiği risk alanlarına verilen disipliner ve söylemsel yanıtlar olarak ortaya çıkmaktadır. Bu kapsamda r/Valorant'ta bu yanıt daha çok bürokratik bir hakikat tekeli ve dikey iktidar biçimiyle şekillenirken, r/AnimalCrossing'de daha çok mekânsal düzenleme ve ahlaki bakım söylemi üzerinden işlemektedir. Dolayısıyla dijital oyun topluluklarında iletişim normları yalnızca kültürel uzlaşının değil aynı zamanda teknik mimarinin, iktidar pratiklerinin ve habitusun kesişiminde kurulan bir yönetim alanı olarak belirmektedir.

Bu bulgular, her iki topluluğun hakikati üretme biçiminin oyunun teknik mimarisi ve kültürel habitusuyla yakından ilişkili olduğunu göstermektedir. Rekabetçi yapıya sahip Valorant'ta doğruluk rejimi kurumsal otoriteyi merkeze almakta ve kullanıcı taleplerini dikey olarak sınırlandırmaktadır. Diğer taraftan Animal Crossing'de hakikat moderatörlerin "ruhu gözetin" paternalistik otoritesi ve mekânsal düzenlemeler üzerinden şekillenmektedir. Böylece dijital oyun topluluklarındaki hakikat rejimlerinin evrensel değil her oyun türünün sunduğu olanaklıklar ve ürettiği özneleşme biçimleri tarafından farklılaştığı ortaya çıkmaktadır.

Sonuç

Bu çalışma, dijital oyun topluluklarında iletişim normlarının nasıl üretildiğini ve bu normların hangi iktidar teknolojileri aracılığıyla sürdürüldüğünü r/Valorant ve r/AnimalCrossing topluluk kuralları üzerinden karşılaştırmalı olarak incelemiştir. Bulgular, dijital oyun topluluklarına ait kural ve moderasyon metinlerinin yalnızca teknik düzenlemeler içeren nötr belgeler olmadığını aksine belirli hakikat rejimleri, normatif özne kurguları ve disipliner mantıklar aracılığıyla yapılandırılmış kurumsal iktidar söylemleri ürettiğini ortaya koymaktadır. Bu kapsamda, dijital oyun topluluklarında iletişim normlarının evrensel ahlaki ilkelerden ziyade oyunların teknik olanaklıkları ve kültürel habituslarıyla ilişkili biçimde şekillenen birer düzenleyici mekanizma olarak işlediğini öne sürmek mümkündür. Dolayısıyla incelenen kural metinleri üzerinden yürütülen Foucault'cu Söylem Analizi "toksikite" ve "ideal oyuncu" gibi kavramların sabit olmadığını her oyunun rekabetçi ya da işbirlikçi mekanik yapısına bağlı olarak farklı disipliner düzenekler ve hakikat oyunları çerçevesinde kurumsal olarak tanımlandığını göstermiştir.

Çalışma kapsamında incelenen oyunlarda toksikite kavramının kurumsal kural ve moderasyon söylemleri içinde evrensel ve sabit bir davranış kategorisi olmadığı oyunun teknik mimarisiyle kültürel habitusun etkileşimi içinde bağlama özgü biçimlerde yeniden tanımlandığı görülmektedir. Bununla birlikte incelenen kural metinleri üzerinden yapılan analiz Foucault'nun disipliner iktidarı ile Han'ın pozitif iktidarının dijital oyun türlerine ait kurumsal düzenleyici mantıklar arasında belirgin biçimde ayrıştığını ifade etmek mümkündür. Buna göre rekabetçi oyunlara ait resmî kural setlerinde ceza ve yasaklara dayalı disipliner rejimler baskınlaşırken işbirlikçi oyunların kurumsal söyleminde estetik standartlar ve gönüllü uyum beklentisi üzerinden

işleyen pozitif iktidar biçimlerinin öne çıktığı görülmektedir. Bu doğrultuda söz konusu bulgular dijital oyun topluluklarında iktidarın kurumsal düzeyde çok katmanlı bir yapı sergilediğini ve oyun türlerinin bu iktidar mekanizmalarının resmî norm üretimi ve düzenleyici söylem düzeyinde nasıl işlediğini belirgin biçimde şekillendirdiğini göstermektedir.

R/Valorant örneğinde iletişim normlarının merkezîyetçi, bürokratik ve hiyerarşik bir kurumsal mantık üzerinden kurgulandığı görülmektedir. Bu yapı içinde hangi bilginin meşru kabul edileceği resmî ve yetkili kaynaklara atıfla sınırlandırılmaktadır. Buna göre oyuncuların bireysel deneyimlerine dayalı iddialar ise güvenilir bilgi alanının dışında tutulmaktadır. Bulgular bu düzenleyici çerçevenin kullanıcıları doğrudan otoriteye yönelmekten ziyade topluluk içinde birbirlerini gözetleyen ve raporlayan özneler olarak konumlandığını göstermektedir. Buna karşılık, geliştiriciye veya merkezi otoriteye yönelen doğrudan eleştiri ve taleplerin kural ve moderasyon söylemleri aracılığıyla dolaşımdan büyük ölçüde dışlandığı görülmüştür. Bu durum, rekabetçi oyun topluluklarında düzenin dikey taleplerin sınırlandırıldığı ve yatay denetim mekanizmalarının güçlendirildiği bir normatif yapı üzerinden sürdürüldüğüne işaret etmektedir.

Diğer taraftan r/AnimalCrossing topluluğuna ait kural ve moderasyon metinlerinde iktidarın farklı bir kurumsal rasyonalite üzerinden üretildiği görülmektedir. Bu topluluğa ait kural ve moderasyon metinlerinde normların teknik ve bürokratik yaptırımlardan ziyade topluluk uyumu, iyi ortamın korunması ve ortak değerler üzerinden meşrulaştırıldığı dikkat çekmektedir. Moderasyon söylemi kuralların katı biçimde uygulanmasından çok kullanıcıların bu kuralları içselleştirmesini ve yazılı olmayan beklentilere uygun davranmasını teşvik eden bir çerçeve sunmaktadır. Dolayısıyla r/AnimalCrossing'de bu düzenleyici yaklaşımda iktidarın cezalandırıcı müdahalelerden ziyade yönlendirici ve koruyucu bir biçimde işlediğini göstermektedir. Sabitlenmiş başlıklar ve belirli içeriklerin ana akıştan ayrıştırılması gibi uygulamalar topluluk içinde hangi içeriklerin görünür olacağına dair bir düzen kurarak etkileşim alanını yapılandırmaktadır. Bu yönüyle r/AnimalCrossing'de normların açık yasaklar yoluyla değil, huzurlu ve düzenli bir etkileşim ortamının sürdürülmesine yönelik kurumsal beklentiler aracılığıyla üretildiği ortaya konmuştur.

Kazanan ve kaybedenin bulunduğu, sıfır toplamlı bir rekabet mantığını yansıtan Valorant'a ait kural ve moderasyon söyleminde, sistemin temel tehdit unsuru kontrol edilemeyen irrasyonel öfke ve duygusal taşkınlık olarak çerçevelenmektedir. Bu doğrultuda incelenen düzenleyici metinler disiplin mekanizmasının oyuncu davranışlarından ziyade oyuncuların duygulanımını düzenlemeye yönelik bir normatif çerçeve kurduğunu ve soğukkanlılık, özdenetim ve rasyonellik gibi özellikleri ideal oyuncu profili olarak öne çıkardığını göstermektedir. Diğer taraftan pozitif toplamlı ve işbirlikçi bir oyun yapısını temsil eden Animal Crossing'e ait kurumsal söylemde, temel tehdit unsurları ekonomik güvensizlik, mülkiyet ihlali ve estetik düzenin bozulması etrafında tanımlanmaktadır. Bu çerçevede incelenen kural metinleri, Animal Crossing'de disipliner mantığın oyuncuların ahlaki sorumluluk ve mülkiyet bilinci üzerinden yapılandırıldığını ve dürüst, güvenilir ve topluluk uyumunu önceleyen bir özne tasarımı teşvik ettiğini ortaya koymaktadır.

Çalışma, dijital oyun topluluklarında gözetim ve düzenin tek tip bir mekanizma üzerinden işlemediğini farklı oyun türlerinde farklı kurumsal düzenleyici mantıkların bir arada var olabildiğini ortaya koymaktadır. Buna göre rekabetçi ve işbirlikçi oyun topluluklarında normların kimi zaman yaptırım ve sınırlama, kimi zaman ise görünürlük, estetik ve gönüllü uyum beklentileri üzerinden üretildiğini göstermektedir. Bu durum dijital oyun topluluklarında düzenleyici çerçevenin yalnızca yasaklayıcı müdahalelere dayanmadığını ancak aynı zamanda kullanıcıların davranışlarını yönlendiren ve görünürlüklerini şekillendiren daha dolaylı mekanizmalarla da kurulduğunu ortaya koymaktadır.

Çalışmanın bulguları dijital oyun topluluklarının temelinde özgür iletişim ortamları olmadıklarını aksine iletişimin, görünürlüğün ve etkileşimin kurumsal normlar aracılığıyla sınırlandırıldığı ve yönlendirildiği düzenleyici ortamlar olarak yapılandığını göstermektedir. Buna göre incelenen topluluklarda normlar, kimi durumlarda açık yasaklar ve yaptırımlar yoluyla, kimi durumlarda ise görünürlük, performans ve uyum beklentileri üzerinden üretilmektedir. Bu farklı düzenleyici mantıklara rağmen her iki durumda da kullanıcıların iletişim pratiklerini belirli normlara göre ayarlamaları ve bu normları içselleştirmeleri beklenmektedir. Her iki durumda da kullanıcı, özgür bir özne olmaktan ziyade belirli normları içselleştirmesi beklenen disipline edilmiş bir özne olarak inşa edilmektedir.

Çalışmada incelenen kural ve moderasyon metinleri bağlamında, oyunlardaki sosyal düzenin yalnızca teknik olanaklılıklar ya da yalnızca kültürel habitus üzerinden açıklanamayacağı görülmüştür. Bu kapsamda kurumsal düzeyde üretilen normların, teknik olanaklılıkların yarattığı risklere karşı geliştirilen düzenleyici ve politik yanıtlar olarak işlediğini ifade etmek mümkündür. Bu bağlamda çalışmada ele alınan moderasyon pratikleri basit bir içerik temizleme faaliyeti olmanın ötesinde normatif bir özne üretim süreci olarak yapılandırılmaktadır. Dijital toplulukların farklı iktidar modelleriyle işleyebildiği görülmekle birlikte incelenen her iki kurumsal modelde de normların özneyi şekillendiren ve davranışı yönlendiren resmî iktidar teknolojileri işlevi gördüğü ortaya konmuştur.

Bu çalışmada incelenen kural ve moderasyon metinleri topluluk pratiklerinin birebir bir yansıması olarak değil ancak hangi davranışların makbul, meşru ya da problematik olarak tanımlandığını ortaya koyan kurumsal normatif çerçeveler olarak ele alınmıştır. Buna göre analiz oyuncuların gündelik etkileşimlerini doğrudan betimlemekten ziyade bu etkileşimlerin hangi söylemsel ve yönetsel sınırlar içinde gerçekleştiğini göstermeyi amaçlamaktadır. Kurumsal normlar ile kullanıcı/oyuncu pratikleri arasındaki bu ayrım çalışmanın yöntemsel çerçevesinin bilinçli bir parçasıdır. Bu çerçevede sunulan bulgular, pratiklerin kendisinden çok bu pratikleri düzenleyen, görünür kılan ya da sınırlandıran kurumsal söylemlere ilişkin analitik sonuçlar sunmaktadır.

Bu çalışma, moderatörler tarafından üretilmiş resmî kural ve moderasyon metinleriyle sınırlıdır. Dolayısıyla normların oyuncular tarafından gündelik pratikte nasıl karşılandığı nasıl müzakere edildiği ya da dirençle karşılaşılıp karşılaşmadığı çalışmanın kapsamı dışında kalmaktadır. Gelecek çalışmalarda dijital etnografi gibi yöntemlerle sahadan elde edilecek veriler aracılığıyla oyuncuların bu kural ve moderasyon söylemlerine karşı geliştirdikleri karşı-iktidar pratiklerinin incelenmesi literatüre önemli katkılar sunacaktır.

Kaynakça

- Andrejevic, M. (2004). The work of watching one another: Lateral surveillance, risk, and governance. *Surveillance & Society*, 4(2), 479-497.
- Arribas-Ayllon, M., & Walkerdine, V. (2008). Foucauldian discourse analysis. C. Willig, W. Stainton-Rogers (Ed.). *The Sage Handbook of Qualitative Research in Psychology* içinde (91-108. ss.). Sage.
- Battigalli, P., Dufwenberg, M., & Smith, A. (2015). *Frustration and anger in games*. Center for Economic Studies and ifo Institute (CESifo).
- Blackburn, J., & Kwak, H. (2014). STFU NOOB! Predicting crowdsourced decisions on toxic behavior in online games. *Proceedings of the 23rd International Conference on World Wide Web*, (877 – 888. ss.).
- Bourdieu, P. (1990). *The logic of practice*. (Çev: R. Nice) Stanford University Press.
- Bourdieu, P. (2003). *Outline of a theory of practice*. (Çev: R. Nice) Cambridge University Press.
- Bowen, G. A. (2009). Document analysis as a qualitative research method. *Qualitative Research Journal*, 9(2), 27-40.
- Chandrasekharan, E., Samory, M., Jhaver, S., Charvat, H., Bruckman, A., Lampe, C., . . . Gilbert, E. (2018). The Internet's Hidden Rules: An empirical study of Reddit norm violations at micro, meso, and macro scales. *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, 2(CSCW), 1-25.
- Chou, D. (2023). Countering toxicity in online competitive games. *Highlights in Science, Engineering and Technology*, 44, ss. 341-348. Darcy & Roy Press.
- Cialdini, R. B., & Trost, M. R. (1998). Social influence: Social norms, conformity and compliance. D. T. Gilbert, S. T. Fiske & G. Lindzey (Ed.). *The Handbook of Social Psychology* içinde (151-192. ss.). Wiley.
- Consalvo, M. (2007). *Cheating: Gaining advantage in videogames*. MIT Press.
- Dietrich, D. R. (2013). Avatars of whiteness: Racial expression in video game characters. *Sociological Inquiry*, 83(1), 82-105.
- Evans, S. K., Pearce, K. E., Vitak, J., & Treem, J. W. (2017). Explicating affordances: A conceptual framework for understanding affordances in communication research. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 22(1), 35-52.
- Foucault, M. (1980). *Power/Knowledge: Selected interviews & other writings*. (Çev: C. Gordon, Dü., C. Gordon, L. Marshall, J. Mepham, K. Soper), The Harvester Pess.
- Foucault, M. (2018). *Cinselliğin tarihi*. (Çev: H. U. Tanrıöver), Ayrıntı Yayınları.
- Foucault, M. (2019). *Hapishanenin doğuşu*. (Çev: M. A. Kılıçbay), İmge Kitabevi Yayınları.
- Foucault, M. (2020). *Deliliğin tarihi*. (Çev: M. A. Kılıçbay), İmge Kitabevi Yayınları.
- Galloway, A. R. (2012). *The interface effect*. Polity Press.
- Gibson, J. J. (2015). *The ecological approach to visual perception*. Psychology Press.
- Gillespie, T. (2018). *Custodiand of the internet: Platforms, content moderation, and the hidden decisions that shape social media*. Yale University Press.
- Gorwa, R., Binns, R., & Katzenbach, C. (2020). Algorithmic content moderation: Technical and political challenges in the automation of platform governance. *Big Data & Society*, 7(1).
- Han, B.-C. (2020). *Psikopolitika: Neoliberalizm ve yeni iktidar teknikleri*. (Çev: H. Barışcan), Metis Yayınları.
- Han, B.-C. (2024). *Şeffaflık toplumu*. (Çev: H. Barışcan), Metis Yayınları.
- Han, B.-C. (2025). *Güzeli kurtarmak*. (Çev: K. Filiz), İnsan Sanat.
- Hutchby, I. (2001). Technologies, texts and affordances. *Sociology*, 35(2), 441-456.

- Jačević, M. (2022). Play your own way: Ludic habitus and the subfields of digital gaming practice. *Game Studies*, 22(1).
- Khan, T. H., & MacEachen, E. (2021). Foucauldian discourse analysis: Moving beyond a social constructionist analytic. *International Journal of Qualitative Methods*(20).
- Kirkpatrick, G. (2015). *The formation of gaming culture: UK gaming magazines, 1981-1995*. Palgrave Macmillan.
- Kitchin, R., & Dodge, M. (2011). *Code/Space: Software and everyday life*. The MIT Press.
- Kou, Y., & Gui, X. (2020). Emotion regulation in esports gaming: A qualitative study of league of legends. *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction, 4-CSCW2*, s. 1-25.
- Kwak, H., Blackburn, J., & Han, S. (2015). Exploring cyberbullying and other toxic behavior in team competition online games. *Proceedings of the 33rd Annual ACM Conference on Human Factors in Computing Systems*, (3739 – 3748. ss.).
- Lyon, D. (2006). The search for surveillance theories. D. Lyon (Ed.). *Theorizing Surveillance: The Panopticon and Beyond* içinde (3-20. ss.). Willan Publishing.
- Manokha, I. (2018). Surveillance, panopticism, and self-discipline in the digital age. *Surveillance & Society*, 16(2), 219-237.
- Massanari, A. L. (2015). *Participatory culture, community, and play: Learning from Reddit*. Peter Lang.
- McLean, D. P. (2016, 06 15). It's in the game: The effect of competition and cooperation on anti-social behavior in online video games. *Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi*. Blacksburg, United States of America: Virginia Polytechnic Institute.
- Norman, D. (1999). Affordance, conventions and design. *Interactions*, 4(3), 38-43.
- Patton, M. Q. (2015). *Qualitative research & evaluation methods*. Sage.
- Powers, P. (2007). The philosophical foundations of Foucaultian discourse analysis. *Critical Approaches to Discourse Analysis across Disciplines*, 2(1), 18-34.
- Rheingold, H. (2000). *The virtual community: Homesteading on the electronic frontier*. MIT Press.
- Rose, N. (2009). *Powers of freedom: Reframing political thought*. Cambridge University Press.
- Schleusener, S. (2018). The surveillance nexus: Digital culture and the society of control. D. E. Pease (Ed.). *REAL - Yearbook of Research in English and American Literature* içinde (175-201. ss.). Narr Francke Attempto.
- Taylor, T. L. (2006). *Play between worlds: Exploring online game culture*. MIT Press.
- Trottier, D. (2013). *Social media as surveillance: Rethinking visibility in a converging world*. Routledge.
- Yurdam, S. (2018). Alan olarak dijital oyun, çocuk etkileyiciler ve tahakküm: Clash of Clans Oyunu üzerine bir inceleme. *Intermedia International e-Journal*, 8(5), 66-87.
- Zoller, H. M. (2003). Health on the line: Identity and disciplinary control in employee occupational health and safety discourse. *Journal of Applied Communication Research*, 31(2), 118-139.